

**REZULTATY PRACY
INTELEKTUALNEJ - IO1**



**BADANIA STACJONARNE
I PRACA W TERENIE
KOMPENDIUM PERIEGESIS**

Numer projektu: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076



Współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+

PARTNERZY



**CITIZENS
IN POWER**

Citizens In Power (CIP) to niezależna organizacja pozarządowa non-profit z Cypru, która zajmuje się potrzebami i wymaganiami ludzi poprzez ich zaangażowanie w życie społeczne i obywatelskie, zapewniając im jednocześnie innowacyjne materiały i bezpłatne szkolenia związane z różnorodnymi dziedzinami, jak edukacja (w tym edukacja on-line), włączenie społeczne, przedsiębiorczość i biznes, kultura, rynek pracy i uczenie się przez całe życie. CIP skupia się przede wszystkim na rozwoju edukacji, przedsiębiorczości i uczenia się przez całe życie na Cyprze i za granicą. Aby osiągnąć te cele, CIP prowadzi stałą współpracę z wiodącymi uniwersytetami, szkołami, organizacjami pozarządowymi i organizacjami badawczymi na Cyprze w zakresie opracowywania projektów, szkoleń i materiałów edukacyjnych. CIP utrzymuje cenną sieć profesjonalnych trenerów i ekspertów edukacyjnych doświadczonych zarówno w edukacji formalnej, jak i pozaformalnej.



IRSAM został założony 160 lat temu w Marsylii z inicjatywy księdza Louis-Toussaint Dassý, zajmującego się osobami z niepełnosprawnością sensoryczną. Następnie utworzył on Zgromadzenie Zakonne Sióstr Maryi Niepokalanej.

IRSAM wspiera osoby niepełnosprawne, głównie te z upośledzeniami sensorycznymi, w wyspecjalizowanych (chronionych) miejscach pracy, w warunkach ogólnodostępnych, a także w centrach edukacyjnych i szkoleniowych.

IRSAM zarządza 25 obiektami i usługami w regionach Prowansja-Alpy-Lazurowe Wybrzeże, Rodan-Alpy i Reunion.

IRSAM obsługuje obecnie ponad 1350 dzieci, młodzieży, dorosłych i osób starszych z niepełnosprawnościami i zatrudnia ponad 1000 osób (odpowiednik 830 pełnych etatów).

IRSAM, OPIEKA NA KAŻDYM ETAPIE ŻYCIA.

Stowarzyszenie Rozwoju "PITAGORAS" powstało w 2010 roku z inicjatywy grupy osób zainteresowanych upowszechnianiem języka migowego oraz budowaniem własnych kompetencji społecznych. Naszym celem jest prowadzenie działalności edukacyjno-oświatowej, kulturalnej, zawodowej, społecznej i medycznej, skierowanej do osób niepełnosprawnych, bezrobotnych, zagrożonych wykluczeniem społecznym i zawodowym oraz wszystkich zainteresowanych własnym rozwojem. Istotnym elementem naszej działalności jest edukacja w zakresie Polskiego Języka Migowego (PJM). Posiadamy ekspertów w zakresie nauczania języka migowego oraz świadczenia usług tłumaczeniowych, w tym materiałów dla firm i instytucji. Realizujemy wiele projektów edukacyjnych z wykorzystaniem nowych technologii, także na poziomie europejskim. Naszym atutem jest prowadzenie edukacji osób niesłyszących w różnych obszarach ich życia codziennego. Stawiamy sobie za cel udostępnianie w języku migowym tych miejsc, z których swobodnie korzystają osoby słyszące, np. muzea.

CHALLEDU - integracja | gry | edukacja to organizacja non-profit, która jest pionierem nowych modeli uczenia się, integracji i zaangażowania. CHALLEDU jest jednym z wiodących ekspertów ds. badań i rozwoju w zakresie rozwiązań gier dla edukacji i integracji. Nasz zespół projektuje i wdraża zabawowe doświadczenia, gry, formalne i nieformalne programy edukacyjne, narzędzia, platformy i aplikacje oparte na podejściu międzysektorowym i interdyscyplinarnym. Skupiamy się na 2 głównych sektorach:

Projekty z tego sektora koncentrują się na integracji i upodmiotowieniu grup zmarginalizowanych, takich jak osoby niepełnosprawne, osoby z problemami zdrowotnymi (np. demencja), osoby starsze, młodzież NEET. Celami są: integracja w społeczeństwie, poprawa zatrudnialności, rozwój umiejętności i kompetencji, rzecznictwo.

Turyński Instytut dla Głuchych w Pianezza to organizacja o starożytnych korzeniach, założona w 1814 roku w celu dbania o edukację niesłyszących dzieci i kształcenia ich nauczycieli. Instytut jest fundacją non-profit. Pośród naszych usług znajdują się: nauczyciele i wychowawcy w zakresie potrzeb specjalnych działający w szkołach ogólnodostępnych, wspierający uczniów we współpracy z lokalnymi służbami społecznymi i władzami szkolnymi; program szkoleniowy dla osób głuchych i głuchoniewidomych oraz uczniów z różnymi niepełnosprawnościami; szkolenie i poradnictwo zawodowe dla młodych osób niesłyszących; szkolenia dla nauczycieli, logopedów i pedagogów; specjalistyczna biblioteka i centrum dokumentacji dla nauczycieli i rodziców; projekty specjalne na rzecz włączenia osób niesłyszących do społeczeństwa w perspektywie powszechnej dostępności, z naciskiem na muzea i instytucje kultury; projekty z uniwersytetami w dziedzinie badań naukowych, rehabilitacji językowej i usług społecznych; mieszkania dla niesłyszących dorosłych; projekty europejskie; lekczenie logopedyczne i programy SLI; sensoryczny ogród językowy oraz zajęcia z języka włoskiego, angielskiego i języka migowego.

PITAGORAS
STOWARZYSZENIE ROZWOJU



challedu
inclusion | games | education



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO

Spis treści

I.	Wprowadzenie: Przegląd skarbców kultury	2
a.	Skarbce kultury	3
b.	Rozmiar	20
c.	Przewodnik ułatwiający zwiedzanie w skarbcach kultury	22
II.	Raport: Analiza danych z pytań terenowych do grupy docelowej i pracowników muzeum	28
	Sekcja 1: Analiza danych z pytań terenowych do grupy docelowej (DHH)	28
	Sekcja 2: Analiza danych z pytań terenowych do pracowników muzeum	28
d.	Sekcja 1: Analiza danych z pytań terenowych do grupy docelowej (DHH)	29
e.	Sekcja 2: Analiza danych z pytań terenowych do pracowników muzeum	45
III.	Główny zakres i oczekiwane rezultaty projektu na poziomie krajowym i europejskim	67
IV.	Główne wymagania „O2 - Muzealnego Słownika Języka Migowego”	70
V.	Główne wymagania „O3 - Katalogu filmów edukacyjnych dla pracowników muzeum”	71
VI.	Główne wymagania „O4 - Planów lekcji dla włączenia osób DHH w muzeach i galeriach”	72
		2

VII. Główne wymagania „O5 - Cyfrowej gry edukacyjnej”	74
VIII. Ocena i zapewnienie jakości produktów i oczekiwanych rezultatów projektu	75

I. Wprowadzenie: Przegląd skarbców kultury

Kompendium uważane jest za cenny materiał w tworzeniu mocnych podstaw dla całego projektu PERIEGESIS. Jest to obszerny przewodnik, który można wykorzystać jako wprowadzenie i teoretyczne ramy pozostałej części projektu. Opiera się na solidnych badaniach (w tym badaniach stacjonarnych i rzeczywistych badaniach terenowych) ze wszystkich uczestniczących krajów.

Pierwsza część tego kompendium obejmuje komputerowe badania stacjonarne podjęte przez wszystkich partnerów. To dało nam wgląd i pojęcie o stanie muzeów, ich potencjale do stania się naszymi współpracownikami w przyszłości; którzy otrzymają szkolenia pochodzące z tego projektu lub nawet będą źródłem inspiracji ze względu na ich know-how. Partnerzy tego projektu zostali poproszeni o odpowiedzi na ponad 30 pytań i przedstawienie raportu na temat około 10 muzeów różnej wielkości w ich krajach. Pytania obejmowały między innymi krótki opis muzeum czy Skarbcza Kultury, jak nazwano je z uwagi na to, że w kompendium znalazły się również zamki, fundacje, galerie i tym podobne. Pozyskano również informacje o używanych przez nich instrumentach technologicznych, takich jak wirtualna rzeczywistość (wirtualne mapy, obrazy z możliwością sterowania 360°, eksploracja 3D, ilustracje itp.); korzystanie ze sprzętu cyfrowego (tj. aplikacji mobilnych), wycieczek z przewodnikiem (format wideo, treści wizualne) i oczywiście to, co nas interesuje w tym projekcie, jeśli mają udogodnienia dla osób DHH (ang. *Deaf and Hard of Hearing* - niesłyszący i słabosłyszący), takie jak przewodnicy wycieczek, tłumacze języka migowego i tym podobne. Tutaj pokrótce zilustrujemy rezultaty.

a. Skarbce kultury

Partnerzy zgłosili 56 skarbców kultury, większość z nich pochodzi z ich krajów ojczystych.

Sektor skarbcza kultury
56 odpowiedzi

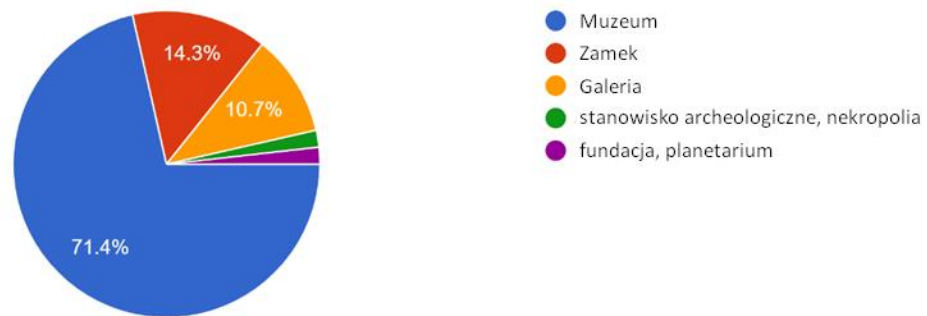


Figure SEQ Figure * ARABIC 1 Sector of cultural vault

Jak widać na powyższym diagramie, wśród zgłoszonych 56 instytucji kultury znajduje się 40 muzeów, 8 zamków, 6 galerii, 1 nekropolia i 1 planetarium, zlokalizowanych w pięciu krajach partnerskich: Francji, Włoszech, Cyprze, Grecji i Polsce. Zgłoszono dwie kolejne instytucje z innych krajów, które uznano za warte wspomnienia ze względu na ich działania w społeczności DHH.

W jakim kraju się znajduje?

56 odpowiedzi

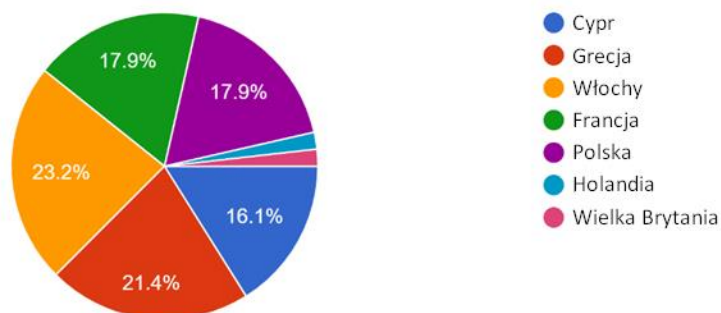


Figure SEQ Figure * ARABIC 2 Countries vaults are situated within this study

Warto wspomnieć o Muzeum Foam (<https://www.foam.org/home>) w Holandii, ponieważ wycieczki są w nim dostępne w lokalnym języku migowym - holenderskim - za darmo w pierwszy czwartek każdego miesiąca, ale można też umówić dodatkowe wycieczki w języku migowym po skontaktowaniu się z Foam. Holenderscy tłumacze języka migowego mają również możliwość organizowania wycieczek w innych językach migowych. Muzeum wykorzystuje także wirtualną rzeczywistość i wycieczki z przewodnikiem w formacie wideo, treści wizualne, ale także inny sprzęt cyfrowy zaprojektowany specjalnie dla DHH. Ta technologia jest oferowana bezpłatnie.

Galeria sztuki nowoczesnej Tate Modern w Wielkiej Brytanii również została uznana za wartą wspomnienia, ponieważ organizuje programy, warsztaty i wydarzenia tematyczne dla społeczności DHH. To także jedno z największych muzeów sztuki nowoczesnej i współczesnej na świecie. Zwiedzający mogą uzyskać dostęp do szeregu wystaw czasowych (odpłatnie; wstęp do stałych kolekcji jest bezpłatny), do sklepu z pamiątkami i do kawiarni (<https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>).

Poniżej znajduje się lista wszystkich 56 instytucji kultury uznanych przez konsorcjum za warte zgłoszenia.

Z Francji, IRSAM zbadał następujących 10 instytucji:

NAZWA SKARBCA	LINK DO OFICJALNEJ STRONY
1. Muzeum Gadagne, obejmuje Muzeum Historyczne Lyonu i Muzeum Lalkarstwa	https://www.gadagne-lyon.fr/en
2. MuCEM, Muzeum Cywilizacji Europejskiej i Śródziemnomorskiej	https://www.mucem.org/
3. Muzeum "Miasto Nauki i Przemysłu"	https://www.cite-sciences.fr
4. Muzeum quai Branly	https://www.quai Branly.fr/en/
5. Musée des Confluences (centrum nauki i muzeum antropologiczne, historia naturalna)	https://m.museedesconfluences.fr
6. Zamek w Chaumont (dziedzictwo narodowe, sztuka współczesna, ogrody, fotografia)	https://domaine-chaumont.fr
7. Centrum Historii Ruchu Oporu i Deportacji (II wojna światowa)	https://www.chrd.lyon.fr/
8. Luwr (muzeum sztuki i starożytności)	https://www.louvre.fr/
9. Zamek w Chambord (siedziba królów, zamek i park leśny)	https://www.chambord.org/fr/
10. Muzeum Matisse'a w Nicei (miejskie muzeum poświęcone twórczości francuskiego malarza Henriego Matisse'a)	https://www.musee-matisse-nice.org/en/

W dalszej części podajemy jedynie orientacyjne informacje na temat dwóch wspomnianych instytucji kultury z każdego kraju, zaczynając od Francji.

Jednym z największych zamków we Francji pod względem zatrudniania pracowników oraz liczby odwiedzających, jest *Zamek w Chambord wraz z przyległym parkiem leśnym*. Niektóre jego kolekcje obejmują architekturę: dom królewski, apartament królowej, powozownię, wizytę w parku i wizytę leśną w stajniach królewskich. Znajduje się w Chambord (Loir-et-Cher). Został zbudowany w sercu największego ogrodzonego parku leśnego w Europie (około 50 km² otoczonych murem o długości 32 km) i jest największym z zamków nad Loarą. Posiada ogród rekreacyjny oraz park myśliwski zaliczany do zabytków historycznych. Chambord jest jedyną królewską posiadłością, która pozostała nienaruszona od czasu jej powstania. Niektóre z jego wystaw czasowych obejmują: spacer naukowy, koncerty i wystawy festiwalowe Lydie Anickk. Obszar obejmuje oczywiście zarówno otwarte, jak i zamknięte przestrzenie. Zawiera około 6 działów: sprzedaż biletów, sklep, wizyta z przewodnikiem, rada zakładowa, ochrona. Zamek zatrudnia ponad 41 pracowników i gości około 1 miliona odwiedzających rocznie. Zamek zapewnia przewodnika dla osób słyszących oraz wirtualny przewodnik przyjazny dla DHH. Nie zapewnia przewodnika w języku migowym. Technologia przewidziana dla DHH kosztuje 6,50 euro. Więcej szczegółów na temat zamku można znaleźć tutaj: <https://www.chambord.org/en/>



Picture SEQ Picture * ARABIC 1 Source of picture Chambord Castle

Muzeum Matisse'a w Nicei (Francja) to muzeum miejskie poświęcone twórczości francuskiego malarza Henriego Matisse'a. Przechowuje jedną z największych na świecie kolekcji jego prac, od artystycznych początków malarza, przez jego ewolucję i po ostatnie dzieła. Muzeum, otwarte w 1963 roku, mieści się w Villa des Arènes, siedemnastowiecznej willi w dzielnicy Cimiez. Matisse zatrudnia około 31-40 osób i ma około 500 000 odwiedzających rocznie. Muzeum obejmuje wyłącznie przestrzeń zamkniętą. Zbiór zawiera 31 obrazów, 454 rysunki i grafiki, 38 wycinanek i 57 rzeźb, obejmujących wszystkie okresy twórczości artysty, a także ponad 400 kształtów do jego

wycinanek niewykorzystanych przez Matisse'a w jego kompozycjach, przekazanych przez rodzinę w 2012 roku. Wystawy czasowe: "Les murs reculent", "Cinématisme: dialogues d'un peintre avec le cinéma". Zapewnia



Picture SEQ Picture * ARABIC 2 Source of picture Museum Matisse

przewodnika dla osób słyszących, ale nie dla DHH. Udostępnia wirtualny przewodnik i aplikacje mobilne. Więcej informacji znajdziecie na oficjalnej stronie: <https://www.musee-matisse-nice.org/en/>

Z Cypru, CIP zgłosiło następujące 9 muzeów i galerii:

NAZWA SKARBCA	LINK DO OFICJALNEJ STRONY I MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH
1. Cypryjskie Muzeum Archeologiczne	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/0/67084F17382CF201C2257199001FE4AD?OpenDocument https://www.instagram.com/departmentofantiquities_cyprus/
2. Muzeum Miejskie w Leventis (muzeum historyczne)	http://leventismuseum.org.cy/home https://www.facebook.com/leventismuseum/
3. A. G. Leventis (galeria sztuki, obrazy)	https://www.leventisgallery.org/home , https://www.facebook.com/AGLeventisGallery
4. Muzeum Miejskie Thalassa (muzeum oceaniczne)	https://thalassamuseum.org.cy , https://www.facebook.com/MunicipalMuseumOfAgiaNapaThalassa/
5. Średniowieczny Zamek i Średniowieczne Muzeum Cypru (muzeum historyczne)	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/All/5A9D613873FBB2DFC22571990020A1C0?OpenDocument
6. Grobowce Królewskie (stanowisko archeologiczne)	http://www.mcw.gov.cy/mcw/da/da.nsf/All/238DE8D409BF6077C225719B0039F785?OpenDocument
7. Centrum Sztuk Wizualnych i Badań CVAR (muzeum sztuki)	https://cvar.severis.org/en/ https://www.facebook.com/CVAR.Severis/
8. Dom Hadzigeorgakisa Kornesiosa (muzeum etnologiczne)	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/All/3F038862C758F056C225719900214B07?OpenDocument
9. Muzeum Miejskie Pattichion (muzeum historyczne)	https://www.limassolmunicipal.com.cy/en/istoriko-arxeio-kentro-meleton

Tutaj poznamy więcej szczegółów na temat *Cypryjskiego Muzeum Archeologicznego*, które znajduje się w stolicy Cypru, Nikozji. Chociaż jest to jedno z największych muzeów na Cyprze, nie zatrudnia na stałe więcej niż 20 pracowników i nie odwiedza go więcej niż 10 000 osób rocznie. Jest jednym z najstarszych muzeów na Cyprze, zostało założone w 1888 roku. Składa się z czternastu pomieszczeń otaczających kwadratowy obszar centralny,

posiada biura, bibliotekę, magazyny oraz pomieszczenia do przechowywania i studiowania przedmiotów z kolekcji. Niektóre z jego stałych zbiorów to Sala I (przedmioty z okresu neolitu), Sala II (wczesna epoka brązu), Sala X (ewolucja piśmiennictwa na Cyprze), Sala XI (groby królewskie Salaminy). Główne



Picture SEQ Picture *ARABIC 3 Source for Cyprus Archaeological Museum

działy muzeum to główna kolekcja/pomieszczenia muzeum, sala wystaw czasowych (sala XII), recepcja/punkt biletowy, biblioteka i sklep z pamiątkami. To muzeum ma tylko zamknięte przestrzenie.

Więcej informacji można znaleźć na koncie instytucji na Instagramie: https://www.instagram.com/departmentofantiquities_cyprus/ oraz na [tej stronie](#). Nie jest jasne, czy muzeum oferuje przewodnika dla osób słyszących i/lub DHH. Co ciekawe, muzeum stworzyło film dokumentalny ze szczegółami dla każdego pomieszczenia/kolekcji w muzeum.

Muzeum Miejskie Thalassa to muzeum oceaniczne, które znajduje się w Ajia Napa na Cyprze („thalassa” po grecku oznacza morze). Muzeum poświęcone jest historii Morza Śródziemnego.

Odwiedzający mogą poznać rolę morza w historii Cypru. Posiada kawiarnię i sklep z pamiątkami. Muzeum prowadzone jest przez Fundację Pierides, Helleński Instytut na rzecz Zachowania Tradycji



Picture SEQ Picture *ARABIC 4 Source Thalassa Museum

Morskiej oraz Fundację Życia Morskiego Tornaritis-Pierides. Posiada około czterech głównych działów, wśród których są kolekcje stałe, sklep z pamiątkami, kawiarnia, sala konferencyjna. Zatrudnia mniej niż 20 osób i przyjmuje mniej niż 10 000 odwiedzających rocznie (liczba ogólna dla danych cypryjskich). Nie jest jasne, czy zapewnia przewodnika dla osób słyszących, czy osób DHH. Zawiera jednak kilka gadżetów technologicznych do zwiedzania z przewodnikiem. Możesz odwiedzić stronę muzeum tutaj: <https://thalassamuseum.org.cy>.

Pochodzący z Grecji Challedu uznał, że warto wspomnieć o następujących 12 skarbach kultury:

NAZWA SKARBCA	LINK DO OFICJALNEJ STRONY I MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH
1. Muzeum Sztuki Cykladzkiej (archeologiczne, rzeźby)	https://cycladic.gr/ https://www.facebook.com/CycladicArtMuseum
2. Muzeum Akropolu (historyczne, archeologiczne)	https://www.theacropolismuseum.gr/en
3. Narodowe Muzeum Archeologiczne (archeologiczne, rzemieślnicze, rzeźbiarskie, historyczne)	https://www.namuseum.gr/en/
4. Muzeum Sztuki Islamskiej (historyczne, archeologiczne, rzeźbiarskie)	https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=15&lang=el&lang=en https://www.facebook.com/TheBenakiMuseum
5. Muzeum Gazów Przemysłowych (historyczne)	https://www.gasmuseum.gr/ https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum
6. Galeria Muzeum Herakleidon (technologiczne, archeologiczne, rzemieślnicze)	https://www.herakleidon-gr.org/home/ https://www.facebook.com/HerakleidonMuseum
7. Centrum Sztuki Fougaro (galeria, centrum sztuki, obrazy, rękodzieło)	https://www.fougaro.gr/el , https://www.facebook.com/To.Fougaro
8. Fundacja Eugenides (planetarium, technologiczne, fotografia, wideo)	https://www.eef.edu.gr/en/ https://www.facebook.com/eugenidesfoundation
9. Casa Parlante (archeologiczne, laograficzne, historyczne)	http://casaparlante.gr/ https://www.facebook.com/CasaParlanteCorfu
10. Muzeum Bouboulina (laograficzne, historyczne)	https://spetses.gov.gr https://www.facebook.com/BouboulinaMuseum
11. Muzeum Archeologiczne w Salonikach (archeologiczne, rzemieślnicze, rzeźbiarskie, historyczne)	https://www.amth.gr/en , https://www.facebook.com/archaeologicalmuseumofthessaloniki
12. Narodowe Muzeum Współczesnej Sztuki EMST (galeria, fotografia, malarstwo)	https://www.emst.gr/en/ , https://www.facebook.com/EMST.NationalMuseumofContemporaryArt.Athens

Do połowy XVII wieku najważniejsze zabytki Akropolu pozostały w zasadzie nienaruszone, o czym świadczą rysunki europejskich podróżników. W 2000 roku odbył się konkurs architektoniczny, który doprowadził do wyboru propozycji Bernarda Tschumi i jego greckiego współpracownika Michaela Photiadesa z *Muzeum Akropolu*. Nowe Muzeum Akropolu zostało zbudowane po południowej stronie Akropolu w odległości 300 metrów od jego zabytków. Fundamenty Muzeum zostały ukończone 30 stycznia 2004 roku, a jego otwarcie nastąpiło 20 czerwca 2009 roku. Obecnie jest to jedno z najczęściej odwiedzanych i największych muzeów w Grecji (Ateny). Niektóre z jego wystaw czasowych/kolekcji obejmują przestronną Galerię Wystaw Tymczasowych Muzeum Akropolu, w której regularnie prezentowane są eksponaty z innych muzeów krajowych i zagranicznych. Prezentowane w wyjątkowej scenerii stworzonej specjalnie dla każdej wystawy i przy użyciu nowoczesnych mediów prezentacji i narracji, obiekty te pozwalają na kontakt publiczności z różnymi tematami, miejscami i cywilizacjami. Są wśród nich: Dłuto i pamięć. Wkład marmurowego rzemiosła w renowację zabytków Akropolu; Z Zakazanego Miasta: cesarskie apartamenty Qianlonga; Eleusis. Wielkie tajemnice; Dodona. Wyrocznia dźwięków. Muzeum obejmuje tylko zamknięte przestrzenie i posiada około 10 działów: sklep z pamiątkami; dział ochrony; przewodnik wycieczek; Galeria Skłonów Akropolu; wczesna historia Akropolu; Galeria Archaiczna; inne zabytki z programu budowlanego Peryklesa; Od V wieku p.n.e. do końca starożytności; Galeria Partenon oraz Wykopaliska



Picture [Source of image of Acropolis Museum](#)

Archeologiczne. Muzeum zatrudnia ponad 41 osób i gości mniej niż pół miliona zwiedzających rocznie. Muzeum Akropolu oferuje przewodnika dla osób słyszących oraz wirtualny przewodnik. Zapewnia również tłumacza języka migowego w lokalnym języku migowym w niektóre dni tygodnia. Wykorzystuje również technologie aplikacji mobilnej i wirtualnej rzeczywistości. Muzeum można odwiedzić za pośrednictwem jego oficjalnej strony internetowej: <https://www.theacropolismuseum.gr/en>.

Kolejnym muzeum badanym po stronie Greków, jest *Fundacja Eugenides* zawierająca planetarium, eksponaty technologiczne, fotograficzne, wideo. W 1954 Eugene Eugenides założył Fundację Eugenides, której jedynym celem było „przyczynianie się do edukacji młodzieży narodowości greckiej w dziedzinach naukowych i technicznych”. Znajduje się w Atenach. Zatrudnia ponad 40 osób i notuje blisko pół miliona wizyt rocznie. Fundacja Eugenides ma około 8 stałych działów, w tym planetarium, laboratorium UTech, bibliotekę, centrum konferencyjne, kafenię, sklep z pamiątkami, dział ochrony. Zapewnia zarówno przewodnik wirtualny, jak i osobę przewodnika na miejscu, przyjaznego gościom DHH. Zapewnia również tłumacza języka migowego w lokalnym (greckim) języku, a także sprzęt cyfrowy ułatwiający wycieczki DHH. Więcej szczegółów znajdziecie na oficjalnej stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych fundacji: <https://www.eef.edu.gr/en/>, <https://www.facebook.com/eugenidesfoundation>



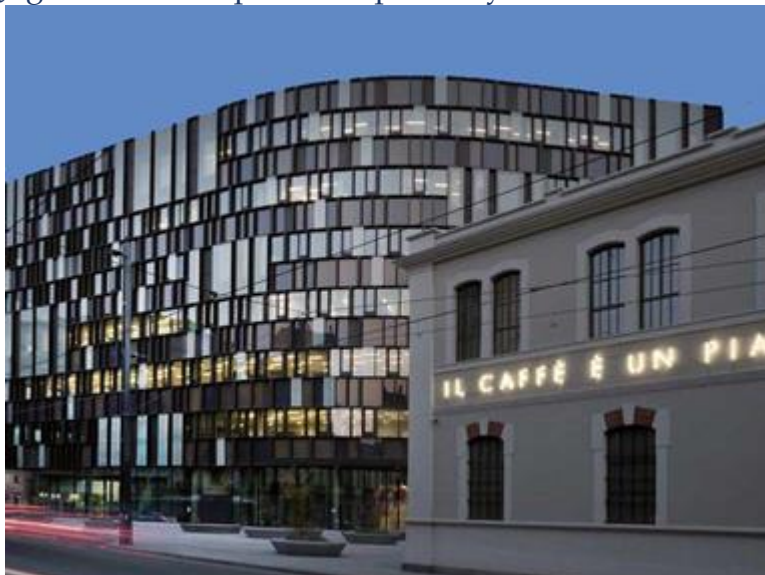
13

Picture SEQ Picture *ARABIC 6 Source Eugenios Foundation

Z Włoch, IST zgłosił następujące 13 skarbców kultury:

NAZWA SKARBCA	LINK DO OFICJALNEJ STRONY
1. GAM, Miejska Galeria Sztuki Nowoczesnej i Współczesnej	https://www.gamtorino.it/it
2. MAO, Muzeum Sztuki Orientalnej	https://www.maotorino.it/it/eventi-e-mostre-0
3. Narodowe Muzeum Kinematografii (ogólne, archeologia i fotografia)	https://www.museocinema.it/it
4. Zamek w Rivoli - Muzeum Sztuki Współczesnej	https://www.castellodirivoli.org/
5. Pałac Madama - Muzeum Sztuki Antycznej	https://www.palazzomadatorino.it/it
6. Pałac Królewski (pałac historyczny)	https://www.ilpalazzorealeditorino.it/
7. Pirelli HangarBicocca (galeria ogólna / wystawiennicza)	https://pirellihangarbicocca.org/exhibitions/opere-permanenti/
8. Zamek Sforzów	https://www.milanocastello.it/
9. MAV, Muzeum waldotańskiego rzemiosła artystycznego (rzemiosło, archeologia)	https://www.beniculturali.it/luogo/mav-museo-dell-artigianato-valdostano-di-tradizione
10. OGR, Warsztaty Naprawcze Kolei (galeria wystaw)	https://ogrtorino.it/en
11. OMERO, Narodowe Muzeum dotykowe Omero w Ankonie	https://www.museoomero.it/
12. MAcA, Museo A Come Ambiente (muzeum nauk związanych ze środowiskiem)	https://www.acomeambiente.org/gli-spazi-del-museo/
13. Muzeum Lavazza (historyczne; muzeum rodziny Lavazza, słynnych producentów kawy z Włoch)	https://www.lavazza.it/

Muzeum Lavazza (rodziny Lavazza, słynnych producentów kawy z Włoch) to jedno z najnowszych muzeów w Turynie. Znajduje się w kompleksie Nuvola Lavazza (chmura/obłok Lavazzy), nowym centrum zarządzania przedsiębiorstwem kawowym o tej samej nazwie. Jego struktura pozwala poszerzyć świadomość o kulturze kawy, przekazując historię rodziny Lavazza, kultury kawy i przemysłu manufakturowego XX wieku. Podczas wykopalisk znaleziono starożytne pozostałości bazyliki z V wieku, która obecnie jest częścią muzeum. Posiada około 4 działy: dział ekspozycyjny, archeologiczny, restauracyjny i sklep z upominkami. Zatrudnia około 11-20 pracowników i gości mniej niż pół miliona odwiedzających rocznie. Zapewnia przewodnika dla osób słyszących i tłumacza języka migowego dla osób DHH w lokalnym języku migowym. Więcej informacji można znaleźć na oficjalnej stronie internetowej <https://www.lavazza.it/>



Picture *Source* of Lavazza Museum

Innym muzeum z Włoch, o którym warto wspomnieć, jest *Narodowe Muzeum Kinematografii*, mieszczące się w budynku Mole Antonelliana, będącym monumentalnym symbolem Turynu; muzeum rozwija się spiralnie ku górze, posiada więcej niż jeden poziom ekspozycji. Jego powierzchnia 35 000 m² rozkłada się na pięciu poziomach. Stałe działy obejmują: Archeologię kina, Archiwum fotograficzne, Plakaty filmowe i materiały reklamowe, Pamiątki filmowe, Sprzęt kinowy, Archiwum filmowe, Archiwum historyczne, Bibliotekę, Archiwum wideo i Archiwum dźwiękowe. Niektóre z jego wystaw czasowych zawierają stałe kolekcje, które skupiają się wokół tematu historii kina, pamiątek filmowych i archiwów historycznych. Zbiory tymczasowe zmieniają się często, w zależności od pracy działu

archiwum. Oficjalną stronę muzeum można zobaczyć tutaj: <https://www.museocinema.it/it>.

Muzeum zatrudnia ponad 40 pracowników i gości około 1 miliona odwiedzających rocznie. Oferuje przewodnika i wirtualny przewodnik, również przyjazny dla osób DHH. Zapewnia także tłumacza języka migowego w lokalnym, ale także międzynarodowym języku migowym. Na żądanie muzeum wynajmuje tłumaczy na zwiedzanie. Oferuje również możliwość oglądania muzeum wirtualnie dla swoich gości.



Picture SEQ Picture *ARABIC 8 Source of Museo del Cinema

Z Polski PITAGORAS uznał, że warto wspomnieć o:

NAZWA SKARBCA	LINK DO OFICJALNEJ STRONY
1. Muzeum Okręgowe w Rzeszowie (powszechne)	https://www.muzeum.rzeszow.pl
2. Muzeum Etnograficzne im. Franciszka Kotuli w Rzeszowie (etnograficzne)	http://www.muzeumetnograficzne.rzeszow.pl/
3. Muzeum - Zamek w Łańcucie (zabytkowe)	https://www.zamek-lancut.pl/
4. Muzeum Narodowe w Lublinie (ogólne/historyczne - gromadzi i eksponuje zabytki archeologii, etnografii, militariów, numizmatyki i sztuki)	https://www.mnwl.pl/
5. Państwowe Muzeum na Majdanku - Niemiecki Nazistowski Obóz Koncentracyjny i Zagłady (1941-1944) (wojenny, historyczny)	http://www.majdanek.eu/pl
6. Zamek Królewski na Wawelu (zabytkowy, artystyczny)	https://wawel.krakow.pl/
7. Muzeum Narodowe w Krakowie (ogólne, historyczne, artystyczne)	https://mnk.pl/
8. Miejsce Pamięci i Muzeum Auschwitz-Birkenau, były niemiecki nazistowski obóz koncentracyjny i zagłady (wojenny, historyczny)	http://auschwitz.org/
9. Zamek Królewski w Warszawie (ogólny, historyczny, artystyczny)	https://www.zamek-krolewski.pl/
10. Muzeum Powstania Warszawskiego (wojenne, historyczne)	https://www.1944.pl/

Z Polski bliżej przyjrzymy się *Miejscu Pamięci i Muzeum Auschwitz-Birkenau*, byłego niemieckiego nazistowskiego obozu koncentracyjnego i zagłady, które jest zaliczane do muzeów wojennych, historycznych. KL Auschwitz był największym z niemieckich nazistowskich obozów koncentracyjnych i ośrodków zagłady. Zginęło tu ponad 1,1 miliona mężczyzn, kobiet i dzieci. Ochroną reliktyw poobozowych zajmuje się utworzone w 1947 r. Muzeum. Dzisiejsze Miejsce Pamięci to m.in. Archiwum i Zbiory

oraz ośrodek naukowy, konserwatorski

i wydawniczy. Muzeum

obejmuje więc zarówno otwarte, jak i zamknięte

przestrzenie. Zatrudnia

ponad 40 osób i ma miliony odwiedzających

rocznie. Jego wystawy

stałe obejmują teren



byłego obozu Auschwitz; *Picture SEQ Picture *ARABIC 9 Source of Memorial and Museum Auschwitz-Birkenau*

wystawy w każdym bloku; Ścianę Śmierci (rekonstrukcja); Krematorium i pierwszą

komorę gazową; Wystawę „Walka i martyrologia narodu polskiego w latach 1939-

1945”. Jedną z jego wystaw czasowych jest wystawa „Sport i sportowcy w KL

Auschwitz”. Muzeum oferuje wirtualny przewodnik dla osób słyszących, który nie

jest przyjazny dla DHH. Nie zapewnia tłumacza języka migowego i sprzętu audio dla

osób niewidomych i niedowidzących. Natomiast udostępnia filmy online w języku

migowym (<https://vimeo.com/user62357161>). Więcej informacji można znaleźć na

stronie <http://auschwitz.org/>

Jednym z największych skarbców kultury w Polsce, znajdującym się w Krakowie, jest Zamek Królewski na Wawelu (instytucja o charakterze zabytkowym, artystycznym). Zamek Królewski na Wawelu i Wzgórze Wawelskie to najważniejsze historycznie i kulturowo miejsca w Polsce. Od wieków rezydencja królów i symbol polskiej państwowości, zamek jest obecnie jednym z czołowych muzeów sztuki w kraju. Ma ponad 40 pracowników i miliony odwiedzających w ciągu roku. Niektóre z jego stałych kolekcji to Reprezentacyjne Komnaty Królewskie, Skarbiec Koronny i Zbrojownia, Sztuka Orientu. Namioty Tureckie, Wawel Zaginiony, Wawel Odzyskany. Niektóre z jego tymczasowych wystaw to: „Matejko.



Picture SEQ Picture *ARABIC 10 Source of Wawel Royal Castle Krakow

Od wielkiego dzwonu”, „Zwierzyniec Królewski. Wilkoń na Wawelu”, „Cranach na Wawelu”, „Wszystkie arrasy króla. Powroty 2021-1961-1921”. Obejmuje zarówno przestrzenie otwarte, jak i zamknięte. Posiada kilka działów, takich jak Centrum Promocji i Informacji, w skład którego wchodzi punkt informacyjny, kasa biletowa, biuro rezerwacji i usług przewodnickich, kawiarnia i sklep z pamiątkami. Zamek oferuje przewodnika turystycznego dla osób słyszących oraz tłumacza języka migowego w lokalnym języku. Tłumacz jest dostępny tylko na wybranych wystawach (np. podczas wystawy „Zwierzyniec królewski. Wilkoń na Wawelu”). Chęć skorzystania z tej usługi należy zgłosić na 3 dni przed wizytą.

b. Rozmiar

Przedstawione tutaj 56 skarbców kultury różni się pod względem wielkości, zatrudniając od poniżej 10 do ponad 40 osób jako stałych pracowników.

Wielkość (liczba pracowników)
56 odpowiedzi

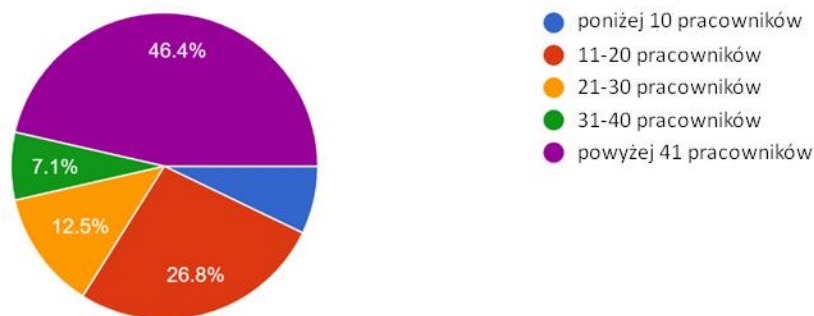


Figure SEQ Figure * ARABIC 3 Number of employees of sample

Przybliżona liczba odwiedzających rocznie również waha się od mniej niż 10 000 do mniej niż 10 milionów.

Przybliżona liczba odwiedzających rocznie
51 odpowiedzi

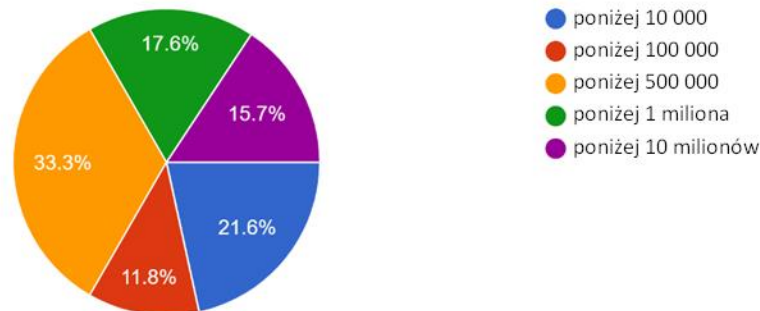


Figure SEQ Figure * ARABIC 4 Visitors per year

Liczba działów w tych skarbcach kultury, które mają bezpośredni kontakt ze zwiedzającymi (co jest przedmiotem zainteresowania tego projektu) również waha się od 2 do ponad 12; na przykład skarbcce kultury mogą mieć następujące działy, które bezpośrednio obsługują gości:

1. Aktualne wystawy (stałe i tymczasowe)
2. Kafeterie/restauracje i tym podobne
3. Miejsce zabaw dla dzieci
4. Miejsca kultu religijnego
5. Sklepy z pamiątkami
6. Recepcja/sprzedaż biletów/punkt obsługi
7. Centra konferencyjne
8. Biblioteka
9. Warsztaty/zajęcia tematyczne

c. Przewodnik ułatwiający zwiedzanie w skarbcach kultury

W zdecydowanej większości zgłoszonych skarbców kultury istnieje ułatwienie w postaci przewodnika wycieczek dla osób słyszących. Oczywiście jest to bardziej powszechne w przypadku największych z omówionych tutaj skarbców.

Czy zapewniany jest wirtualny przewodnik?

55 odpowiedzi

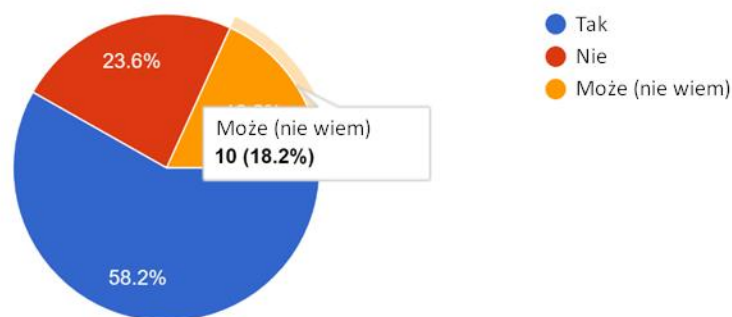


Figure Virtual guide provision

Mniejsza liczba, ale wciąż ponad połowa zgłoszonych tutaj instytucji, zapewnia wirtualny przewodnik.

Czy zapewniany jest przewodnik (osoba) dla słyszających gości?

55 odpowiedzi

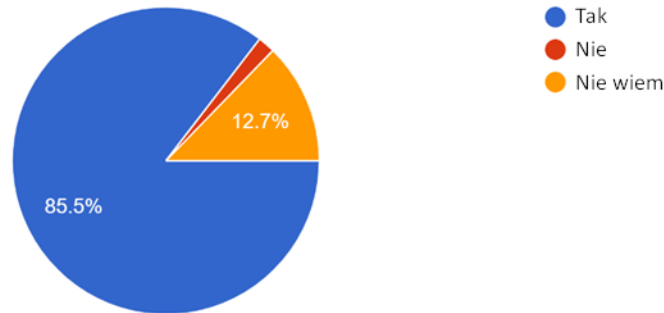


Figure SEQ Figure * ARABIC 6 Provision of tour guide

Mniej niż połowa zgłoszonych skarbców zapewnia wirtualny przewodnik „przyjazny” dla osób DHH.

Czy wirtualny przewodnik jest dostosowany dla osób DHH?

55 odpowiedzi

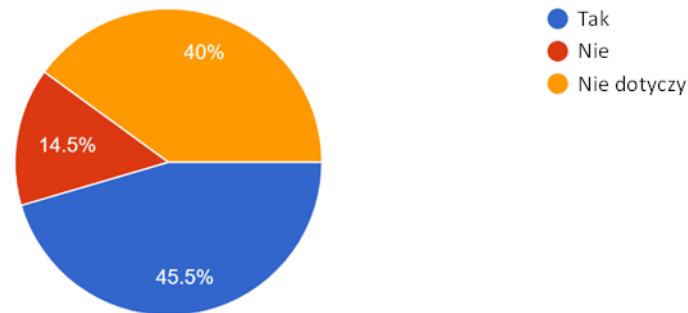


Figure DHH Friendly virtual guide

Aczkolwiek prawie połowa z nich przyjmuje gości należących do społeczności DHH.

Czy przyjmuje odwiedzających, którzy należą do społeczności DHH (niesłyszących i słabosłyszących)?
55 odpowiedzi

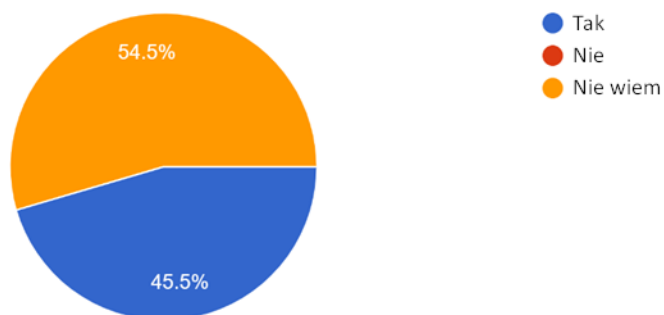


Figure DHH Visitors

20 skarbców kultury zapewnia osobę przewodnika dla DHH.

Czy zapewniany jest przewodnik (osoba) dla odwiedzających DHH?
55 odpowiedzi

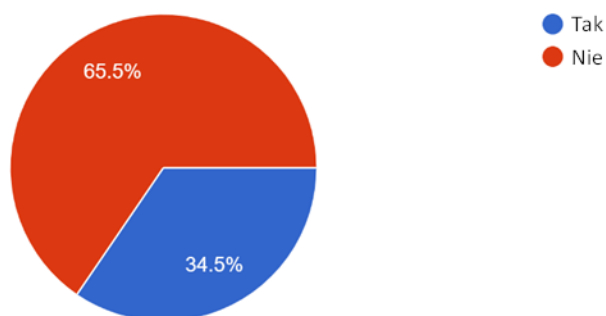


Figure DHH Guide

Mówiąc dokładniej, są to:

NAZWA SKARBCA	KRAJ
1. MuCEM, Muzeum Cywilizacji Europejskiej i Śródziemnomorskiej	Francja
2. Muzeum quai Branly	Francja
3. Musée des Confluences (centrum nauki i muzeum antropologiczne, historia naturalna)	Francja
4. Centrum Historii Ruchu Oporu i Deportacji (II wojna światowa)	Francja
5. Muzeum Sztuki Cykladzkiej (archeologiczne, rzeźby)	Grecja
6. Muzeum Akropolu (historyczne, archeologiczne)	Grecja
7. Narodowe Muzeum Archeologiczne (archeologiczne, rzemieślnicze, rzeźbiarskie, historyczne)	Grecja
8. Muzeum Sztuki Islamskiej (historyczne, archeologiczne, rzeźbiarskie)	Grecja
9. Muzeum Gazów Przemysłowych (historyczne)	Grecja
10. Galeria Muzeum Herakleidon (technologiczne, archeologiczne, rzemieślnicze)	Grecja
11. Fundacja Eugenides (planetarium, technologiczne, fotografia, wideo)	Grecja
12. Muzeum Archeologiczne w Salonikach (archeologiczne, rzemieślnicze, rzeźbiarskie, historyczne)	Grecja
13. Narodowe Muzeum Sztuki Współczesnej EMST (galeria, fotografia, malarstwo)	Grecja
14. GAM, Miejska Galeria Sztuki Nowoczesnej i Współczesnej	Włochy
15. MAO, Muzeum Sztuki Orientalnej	Włochy
16. Narodowe Muzeum Kinematografii (ogólne, archeologia i fotografia)	Włochy
17. Zamek w Rivoli - Muzeum Sztuki Współczesnej	Włochy
18. Pałac Królewski (pałac historyczny)	Włochy
19. Galeria sztuki nowoczesnej Tate Modern	Wielka Brytania
20. Muzeum Foam (Muzeum Fotografii)	Holandia

Wyżej wymienione instytucje oraz 6 kolejnych oferuje tłumacza języka migowego, mianowicie:

NAZWA SKARBCA	MIEJSCE
1. OGR, warsztaty naprawcze kolei (galeria wystaw)	Turyń
2. MAcA, Museo A Come Ambiente (muzeum nauk związanych ze środowiskiem)	Turyń
3. Muzeum Lavazza (historyczne; muzeum rodziny Lavazza, słynnych producentów kawy z Włoch)	Turyń
4. Zamek Królewski na Wawelu (zabytkowy, artystyczny)	Kraków
5. Muzeum Narodowe w Krakowie (ogólne, historyczne, artystyczne)	Kraków
6. Muzeum Powstania Warszawskiego (wojenne, historyczne)	Warszawa

Tylko 3 z 56 zatrudnia DHH jako pracowników, są to muzeum fotografii Foam w Holandii (Amsterdam), gdzie w pierwszy czwartek każdego miesiąca Głusi trenerzy zapewniają bezpłatne wycieczki w holenderskim języku migowym (dodatkowe wycieczki można zorganizować po skontaktowaniu się z Foam). Holenderscy tłumacze języka migowego mają również możliwość organizowania wycieczek w innych językach migowych.

Galeria Tate Modern w Wielkiej Brytanii (Londyn) również zatrudnia pracowników DHH jako przewodników wycieczek (oraz tłumaczy BSL i/lub prelegentów podczas dodatkowych wydarzeń tworzonych w muzeum). Muzeum Lavazza we Włoszech (Turyń) także zatrudnia 2 osoby DHH.

Oprócz powyższego badania stacjonarnego, partnerzy próbowali uzyskać więcej informacji na podstawie rzeczywistej próbki, która mogłaby odnieść korzyści z tego projektu, w tym zarówno pracowników muzeów, jak i pracowników DHH. Dokonano tego, aby wnieść pierwotną propozycję tego projektu na wyższy poziom, być na bieżąco, znaleźć lukę między już istniejącymi projektami, z korzyścią dla wyników w fazie tworzenia i oczywiście stworzyć powiązania ze skarbcami, gwarantując w ten sposób w pewnym stopniu przyszłość współpracy, rozpowszechniania i wykorzystywania wyników projektu.

II. Raport: Analiza danych z pytań terenowych do grupy docelowej i pracowników muzeum

Cele prac terenowych

- Celem pytań terenowych było dotarcie do spostrzeżeń grupy docelowej, a więc osób niesłyszących i słabosłyszących (DHH), głównie poprzez zbieranie informacji z krajów partnerskich. Konsorcjum otrzymało wspólny zestaw pytań w formie formularza Google, który został następnie rozesłany do DHH w ich kraju. Był to właściwy sposób na wyjście poza pracę stacjonarną oraz uznanie i uświadomienie sobie rzeczywistych potrzeb i wcześniejszych doświadczeń DHH. Ta praca w terenie będzie następnie działać jako podstawa treści i struktury wszystkich innych rezultatów pracy intelektualnej; ostatecznie owocne dla ogólnego rozwoju i orientacji tego projektu.

Sekcja 1: Analiza danych z pytań terenowych do grupy docelowej (DHH)

- Część A: Informacje ogólne
- Część B: Odpowiedzi na główne pytania otwarte według krajów

Sekcja 2: Analiza danych z pytań terenowych do pracowników muzeum

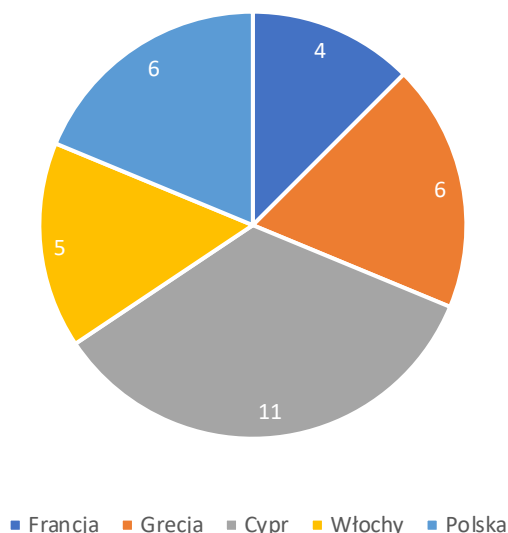
- Część A: Informacje ogólne
- Część B: Odpowiedzi na główne pytania otwarte według krajów

d. Sekcja 1: Analiza danych z pytań terenowych do grupy docelowej (DHH)

Część A: Informacje ogólne

Udało nam się uzyskać 32 odpowiedzi od naszej grupy docelowej z 5 krajów konsorcjum (Francja, Cypr, Grecja, Włochy i Polska), z którą skontaktowały się organizacje partnerskie w swoim kraju.

Uściślając: w badaniach terenowych otrzymano 4 odpowiedzi z Francji, 6 z Grecji, 11 z Cypru, 5 z Włoch (z których 1 mieszka na Węgrzech) i 6 z Polski.



Ponieważ mogło to wpłynąć na odpowiedzi odnośnie przeżywanych doświadczeń przez te osoby, jednym z pierwszych pytań, jakie należało zadać, było to, czy są oni Głusi lub słabosłyszący. Tak więc na 32 odpowiedzi 20 osób określiło się jako Głuche, a 12 jako słabosłyszący.

Część B: Sugestie i opinie

Aby ta sekcja była bardziej przejrzysta, podajemy dokładne pytanie, jakie zadano grupie docelowej, a następnie uzyskaną odpowiedź w zależności od kraju.

Jakie było Twoje najprzyjemniejsze doświadczenie podczas wizyty w muzeum (galerii, zamku itp.)? Podaj nazwę, kraj, rok wizyty i co sprawiło, że było to pozytywne doświadczenie.

Francja:

Według odpowiedzi 3 z 4 osób DHH, ich najprzyjemniejsze doświadczenie podczas wizyty w skarbcu kultury wiąże się z jakąś formą pomocy i włączenia osób DHH. Na przykład, jedna osoba powiedziała, że występy na żywo z napisami, takie jak w Théâtre des Célestins w Lyonie, były znaczące, ponieważ sprawiały, że czuła się „równa”.

Podobnie inna osoba zauważyła, że wizyta w paryskim Luwrze w lipcu 2021 r. była przyjemna, ponieważ były pisemne wyjaśnienia, dzięki czemu zwiedzający mógł wybrać, co go interesuje. Podobnie doświadczenie zwiedzającego w Musée des Confluences w Lyonie w 2017 r. było interesujące, ponieważ wycieczka była prowadzona przez 2 tłumaczy w LSF (francuskim języku migowym).

Grecja:

W Grecji ponownie stwierdza się, że pozytywne wrażenia są związane z zapewnieniem udogodnień i pomocy, które, jak stwierdziło 2 z 6 respondentów, obejmowały albo teksty informacyjne, albo tłumacza. Jedna osoba stwierdziła jednak, że mimo istnienia tekstu pisanego korzystniejsze i wygodniejsze jest zapewnienie tłumacza.

Cypr:

Przyjemne doświadczenia cypryjskich DHH są również wzmocnione obecnością narzędzi spełniających ich potrzeby. 3 z 11 osób wyraźnie stwierdziły, że obecność tłumacza sprawiała, że całe doświadczenie było przyjemniejsze, jako że mogli lepiej zrozumieć treść.

Włochy:

Podobnie, według odpowiedzi 3 z 5 DHH we Włoszech, wspólną cechą przyjemnego doświadczenia w skarbcach kultury włoskich respondentów jest zapewnienie tłumacza języka migowego podczas ich wizyty, zapewnionego przez skarbiec kultury lub osobę z bliskiego otoczenia osoby DHH. Jeden z respondentów powiedział, że ich doświadczenie było przyjemne ze względów estetycznych, takich jak plenerowa sceneria muzeum.

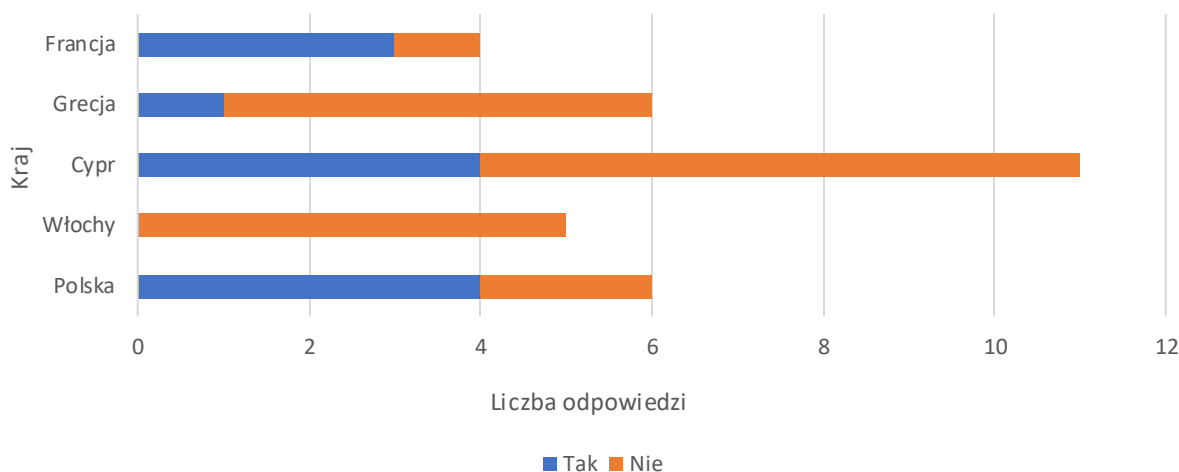
Polska:

Cechy pozytywnej wizyty w skarbcu kultury respondentów z Polski wydają się odpowiadać doświadczeniom osób DHH z innych krajów partnerskich, podobnie wiąże się to z pewną formą pomocy dla DHH przynoszącej poczucie integracji i niezależności.

Na przykład 3 z 6 osób konkretnie stwierdziło, że na ich wycieczce był obecny tłumacz. Jedna osoba dodała też, że choć wielokrotnie odwiedzała Muzeum Auschwitz-Birkenau, w 2016 roku był tłumacz języka migowego i podczas tej wycieczki zrozumiała i nauczyła się o wiele więcej, niż w poprzednich latach bez tłumacza. Ktoś inny powiedział, że był szczególnie zadowolony z poziomu profesjonalnego przygotowania w muzeum w Hamburgu, w ramach światowej konferencji TISLR 13, poświęconej badaniom nad językami migowymi na świecie w 2019 roku. Jedna osoba stwierdziła, że Zamek Książąt Pomorskich w Szczecinie – od 1996 do 2001 roku – był jedynym miejscem, w którym mogła podejmować samodzielne decyzje, co umożliwiała swobodę spacerów i zwiedzania według własnych upodobań. Innymi miejscami, w których doświadczenia badani określili jako przyjemne, to wystawa Bunkier Sztuki, Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie oraz Muzeum Solidarności w Gdańsku – wszystkie z Polski.

Nie jest zaskoczeniem fakt, że według większości odpowiedzi wizyta była przyjemniejsza gdy istniały udogodnienia wychodzące naprzeciw potrzebom ludzi DHH. Niektóre z najczęściej wymienianych to pisemne wyjaśnienia, napisy lub tłumacze. Te pomoce znacząco przyczyniły się do poczucia integracji i niezależności, tym samym sprawiając, że ogólne doświadczenie wizyty było przyjemniejsze, bardziej interesujące i pomogło im w nauce. Należy zauważyć, że doświadczenie staje się przyjemniejsze, jeśli jest wcześniej zorganizowane, aby ustalić pewne przygotowania, które pomogą w przypadku braku zwyczajowej dostępności. Idealna byłaby sytuacja, gdyby obiekty były łatwo dostępne przy spontanicznych wizytach, aby doświadczenie DHH było podobne do wszystkich innych odwiedzających. Niemniej jednak pokazuje to, że profesjonalne przygotowanie w oparciu o część tezaursową pozostawia pozytywne wrażenia z całościowego doświadczenia, ostatecznie przynosząc korzyści obu stronom na różne sposoby.

Czy przed wizytą dokonałeś konkretnych ustaleń dotyczących rezerwacji?



Łącznie 20 z 32 respondentów stwierdziło, że nie dokonywało rezerwacji przed wizytą. Chociaż wydaje się, że wcześniejsza rezerwacja wizyty nie jest preferowana, przynajmniej nie zawsze, powyższe odpowiedzi pokazują, że może to wzmocnić jakość doświadczenia osób DHH.

Pytania, które pojawiły się później, miały uzyskać więcej informacji na temat ich doświadczeń.

Jakie udogodnienia były dostępne dla osób DHH? Byłeś/-aś sam/-a czy z grupą?

Francja:

Jeśli chodzi o obiekty dostępne dla DHH, 2 z 4 osób z naszej francuskiej próbki stwierdziły, że nie było żadnych - brak adaptacji, brak wycieczki z osobą przewodnika, brak przewodnika LSF lub filmów. W jednym z dwóch przypadków osoba była ze swoim partnerem, który mógł udzielić pomocy. W drugim przypadku osoba była sama i przed wizytą musiała przeczytać przewodnik i informacje w Internecie. Jedna osoba stwierdziła, że podczas wizyty grupowej był tłumacz LSF,

jednak wszelkie ustalenia i planowanie trzeba było wykonać z wyprzedzeniem. Inne formy udogodnień doceniane przez DHH to napisy i magnetyczna pętla indukcyjna.

Grecja:

W Grecji obraz jest nieco inny. Jedyna dostępna pomoc (odpowiedzi z ograniczonej próbki) była od osób pochodzących z osobistego środowiska DHH, takich jak nauczyciele lub przyjaciele. Pojawiły się również wypowiedzi na temat urządzeń zainstalowanych na stałe dla DHH, konkretnie 2 z 6 respondentów odnosiło się do Muzeum Sztuki Cykladzkiej, a inny do Domu Goethego znajdującego się w Niemczech. Wyposażenie zawierało tablety z wideo i napisami do każdego punktu, które odpowiadały audiodeskrypcji lub przewodnikom.

Cypr:

6 z 11 cypryjskich DHH, którzy wzięli udział w tym badaniu, wyraźnie stwierdziło, że w ich doświadczeniu nie było specjalnego sprzętu dla osób DHH. Z drugiej strony jedna osoba słabosłysząca powiedziała, że aby lepiej słyszeć, musi być blisko przewodnika. Odpowiedzi jasno pokazują, że ta grupa docelowa zazwyczaj woli, aby wizyta odbywała się z grupą osób z podobnymi niepełnosprawnościami, polegając na towarzystwie członka rodziny lub przyjaciół, aby ułatwić im interakcję z eksponatami. Jeden z uczestników powiedział, że byli sami, a jedynym wsparciem był tekst zawierający informacje.

Włochy:

Tylko 1 z 5 respondentów stwierdził, że jedno z jego doświadczeń zawierało osobę potrafiącą migać w grupie niesłyszących i słyszących. Pozostałych 4 stwierdziło, że nie ma udogodnień dla DHH. Jedna osoba nawet stwierdziła, że jak na ironię, dostała

audioprzewodnik. Inna osoba powiedziała, że musi liczyć na wsparcie członków rodziny, jak w przypadku wspomnianej sytuacji na Cyprze.

Polska:

Jeśli chodzi o wcześniejsze ustalenia, 2 z 6 osób stwierdziły, że ustalenia zostały dokonane a priori przez inne osoby pracujące z DHH. Jeden z respondentów podkreślił, że w Muzeum Auschwitz-Birkenau był tłumacz.

Wniosek

Oczywiście więcej skarbców kulturowych powinno być wyposażonych w dogodne urządzenia dla DHH, aby zoptymalizować ich doświadczenie. Potwierdzają to również wypowiedzi pochodzące z poprzedniego pytania, gdzie zdaniem respondentów większość nie dokonywała rezerwacji przed wizytami. Na chwilę obecną udogodnienia dla osób DHH są najprawdopodobniej udostępniane po wcześniejszej rezerwacji.

Respondentów DHH z pięciu krajów poproszono o określenie swoich najgorszych doświadczeń w skarbcu kultury.

Francja:

Według odpowiedzi 3 z 4 osób z tej próby, ich najgorsze doświadczenie w skarbcach kulturowych jest związane z brakiem tłumaczenia na język migowy. W rezultacie niektórzy stwierdzili, że świadomie unikają chodzenia do miejsc, o których wiedzą, że nie będzie tam żadnej formy pomocy dla osób DHH.

Grecja:

Podobnie większość respondentów z Grecji, a konkretnie 4 z 6, stwierdziło, że ich najgorsze doświadczenia związane są z brakiem pomocy dla osób DHH, co sprawia,

że skarbcze kulturowe są dla nich zwyczajnie niedostępne. Pozostałe 2 stwierdziły, że nie mają złych doświadczeń z tego rodzaju wizytą.

Cypr:

Tylko 2 osoby z 11 stwierdziły, że nie mają złych doświadczeń, do których mogłyby się odnieść. Reszta (9 z 11), podobnie jak w innych krajach, doświadczyła jakiejś formy dyskryminacji w skarbcach kulturowych, głównie dlatego, że nie było żadnych udogodnień, które wzbogaciłyby ich doświadczenia. Podane przykłady to po raz kolejny brak tłumacza, a nawet w niektórych przypadkach tekstu. Jedna osoba użyła w swojej odpowiedzi słowa „rasizm”. Skarbcze kulturowe w przypadku cypryjskiej społeczności DHH są ewidentnie w większości niedostępne.

Włochy:

Większość (3 z 4) respondentów stwierdziła, że jest niezadowolona z faktu, że nie ma nikogo, kto mógłby wyjaśnić to, co widzieli, stąd brak dogłębnego zrozumienia.

Polska:

Doświadczenia polskich DHH są podobne jak w innych krajach. 5 z 6 respondentów stwierdziło, że ich najgorsze doświadczenie podczas wizyty w skarbcu kulturowym związane jest z brakiem tłumacza lub innej formy pomocy, takiej jak napisy, czyniąc to miejsce trudno dostępnym dla DHH. W rezultacie osoby te świadomie unikają tych miejsc.

Wniosek

W kontekście najgorszych doświadczeń podczas wizyty w skarbcach kulturowych widać, że wspólnym mianownikiem wśród wszystkich respondentów z różnych krajów jest brak pomocy dla DHH, na przykład w postaci tekstu lub tłumaczenia

migowego przez przewodnika. Prowadzi to do poczucia wykluczenia, stąd powstrzymywanie się ludzi DHH od zwiedzania skarbców kulturowych. Po raz kolejny jasne jest, że istnienie stałego i łatwo dostępnego personelu, który może komunikować się z ludźmi DHH, poprawiłoby ich doświadczenia, pogłębiłoby wiedzę i doświadczenie i oczywiście włączyło do życia kulturalnego.

Czy mogłeś/-aś zrobić coś, co poprawiłoby tę sytuację?

Francja:

Chociaż na pytanie odpowiedziały tylko 2 z 4 osób, obaj uczestnicy stwierdzili, że sytuacja mogłaby być lepsza, gdyby przed wizytą umówili się z tłumaczem. Jednak jak zauważyła jedna osoba, nadal nie jest to najlepsza opcja, ponieważ w niektórych przypadkach koszty leżałyby po ich stronie.

Grecja:

Dla większości (4 z 6) respondentów z Grecji najlepszym rozwiązaniem wydaje się zapewnienie tłumacza, którego albo zorganizują samodzielnie, albo poproszą o niego w muzeum. Jedna osoba powiedziała, że powinna była poprosić pracowników muzeum o zapewnienie sprzętu, takiego jak tablety, aby pomógł im podczas wizyty.

Cypr:

Większość (8 z 11) stwierdziła, że rzeczywiście mogli zrobić coś, aby poprawić sytuację i jest to związane z zamówieniem tłumacza, a także wyrażanie konkretnych prośb skierowanych do przewodnika podczas wycieczki, aby mówił głośniej (dla osób słabosłyszących).

Włochy:

Podobnie, 2 na 4 odpowiedzi udzielone przez DHH we Włoszech obejmowały zapewnienie tłumacza jako rozwiązanie mające na celu uprzyjemnienie wizyty. Jeden powiedział jednak, że mógł zostać w domu, podkreślając dość ironicznym tonem, jak trudna jest sytuacja dla DHH, jeśli chodzi o wizyty w skarbcach kulturowych.

Polska:

Podobnie jak respondenci z innych krajów, 2 z 6 osób stwierdziły, że wizyta byłaby przyjemniejsza dzięki tłumaczowi lub pewnej formie pisemnej. Co ciekawe jednak, 3 z 6 respondentów z Polski stwierdziło, że nie mogli zrobić nic więcej, aby poprawić sytuację. Według jednego z nich dzieje się tak, ponieważ:

„Głuchym bardzo trudno jest zorganizować tłumacza języka migowego. Samo załatwienie takiej sprawy wymaga pomocy tłumacza, a system w Polsce nie określa jednoznacznie zasad dofinansowania usług tłumacza. Często spoczywa to na barkach osób niesłyszących, dlatego osoby niesłyszące nie podejmują tego tematu”.

To sugeruje, że DHH są „uwięzieni” w błędnym kole, co komplikuje sytuację, zwłaszcza biorąc pod uwagę brak wyraźnego wsparcia finansowego i praktycznego w systemie zatrudniania tłumacza.

Inny DHH stwierdził, że nic nie mógł zrobić, ponieważ był wtedy przytłoczony tzw. zinternalizowanym uciskiem i w konsekwencji musiał przystosować się do typowo „słuchowych” warunków.

Jedna osoba wyraźnie zauważyła, że tylko duże muzea mają przewodników, którzy oferują zwiedzanie w języku migowym, podczas gdy jest to wielkie ograniczenie dla mniejszych muzeów.

Wniosek

Zgodnie z odpowiedziami naszej próby z różnych krajów wydaje się, że wcześniejsze zamówienie usług tłumacza jest najlepszym działaniem, które można wykonać, aby uprzyjemnić wizytę; kolejnymi są prośba o pomoc w formie informacji pisemnych lub oferowanej technologii, jako alternatywnych form pomocy. Należy jednak zauważyć, że to osoby DHH zazwyczaj ponoszą koszty związane z zapewnieniem tłumacza. W związku z tym powinny być dostępne jasne plany działania i wsparcie finansowe na rzecz włączenia osób DHH do skarbców kulturowych. Co więcej, nie wszyscy DHH wydają się czuć komfortowo prosząc za każdym razem o pomoc oraz tam, gdzie nie ma dostępnych udogodnień. Dlatego skarbcze kultury nie powinny oczekiwać, że ci ludzie zawsze będą podejmować inicjatywę w uzyskiwaniu pomocy. Obowiązkiem personelu powinno być zapytanie odwiedzających o ich doświadczenia z wizyty i upewnienie się, że podjęli działania w związku z otrzymanymi informacjami zwrotnymi, w tym przypadku w celu uczynienia skarbcza bardziej integracyjnym.

Aby zagłębić się w to, jaki sprzęt technologiczny sama grupa docelowa uznaje za pomocny, konsorcjum poprosiło ich o określenie co najmniej 3 najważniejszych, które powinny znajdować się w skarbcach kulturowych, aby ułatwić ich włączenie.

Francja:

Najczęstszą sugestią dotyczącą ważnego sprzętu wydaje się zapewnienie tłumacza LSE, na żywo lub w postaci cyfrowej/wideo, ponieważ wszyscy 4 respondenci określili to w swoich odpowiedziach. 3 z 4 stwierdziło, że informacje pisemne, w tym napisy, również byłyby pomocne. Jeden z nich powiedział, że zapewnienie petli indukcyjnych może również okazać się pomocnym sprzętem.

Grecja:

Wszystkich 6 członków grupy docelowej zgadza się, że tłumacz jest niezbędny w skarbcach kulturowych, aby w pełni wzbogacić doświadczenia osób DHH. Połowa uczestników (3 z 6) wymieniła również wyposażenie techniczne, w szczególności filmy z językiem migowym i napisami jako jedną z trzech najważniejszych form przygotowania. Wspomnieli również, że może być przydatne, aby treści były dostępne w innych językach oraz międzynarodowym języku migowym dla zagranicznych turystów. Jedna osoba stwierdziła jednak, że gotowy film migany jest raczej bezosobowy, co sugeruje ważną rolę żywej, osobistej interakcji.

Cypr:

Podobnie, 5 z 11 uczestników wydaje się zgadzać, że przynajmniej jeden tłumacz powinien być obecny we wszystkich skarbcach kulturowych, co czyni go najwyższym priorytetem pod względem przygotowania. Jedna z tych osób wyraźnie zauważyła, że tłumacz powinien być w pełni świadomy, jak podejść do słuchaczy DHH, np. wiedzieć, że muszą mówić wolniej i głośniej, a także dać więcej czasu na pytania. Drugą najpopularniejszą sugestią jest wykorzystanie technologii . W szczególności 3 z 11 uczestników stwierdziło, że należy dostarczyć tablet lub ekran cyfrowy z filmami w języku migowym i napisami, zarówno w lokalnym, jak i międzynarodowym języku migowym, i/lub krótki film dokumentalny. Jedna osoba zasugerowała, że wirtualna rzeczywistość też powinna być opcją. Sugerowano również stworzenie systemu FM (bezprowadowe aparaty wspomagające słyszenie) i dodatkowych głośników w muzeum lub galerii w celu ulepszenia aparatu słuchowego.

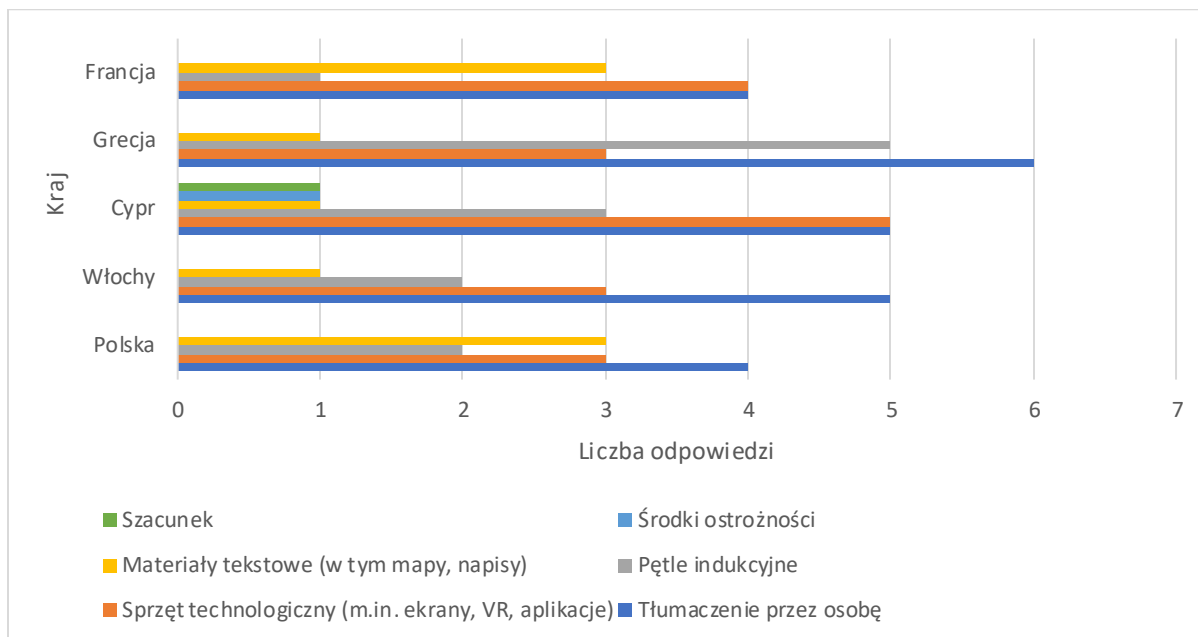
Oprócz zaplecza technologicznego jedna osoba zasugerowała, że pomocne mogą być ulotki i teksty informacyjne ze szczegółami eksponatów. Kolejna osoba podała środki, które dotyczą nie tylko zrozumienia treści, ale także bezpieczeństwa DHH podczas wizyty w skarbcu kultury. W tym celu należy ustawić światła ostrzegawcze na wypadek pożaru, trzęsienia ziemi lub działań wojennych. Wreszcie, jedna osoba zauważyła, że wartości i wzajemny szacunek, a nie tylko praktyczny sprzęt, są również ważne w otoczeniu kulturowym, aby wzmocnić doświadczenie DHH.

Włochy:

Wszystkich 5 uczestników uwzględniło w swoich odpowiedziach przewodników i tłumaczy, podobnie czyniąc z tego najważniejszą sugestią dotyczącą pomocy DHH. 3 z 5 uczestników zasugerowało, że pomocna będzie mapa muzeum z objaśnieniami. Wśród najlepszych propozycji znalazła się również technologia. W szczególności 2 z 5 sugerowało, że powinna być dostępna wirtualna wycieczka. Jedna osoba zasugerowała w swoich odpowiedziach, że aplikacja muzealna lepiej pomogłaby w nawigacji DHH. Prosty tekst objaśnień i zdjęcia były również zasugerowane.

Polska:

Podobnie większość (4 z 6) respondentów stwierdziła, że przewodnik lub tłumacz języka migowego to najlepsze narzędzie, jakie skarbiec kulturowy powinien oferować osobom DHH. Drugą najpopularniejszą formą pomocy jest technologia z językiem pisanym, jak duże ekrany z napisami lub tablety z językiem migowym lub pisanym. Jedna osoba stwierdziła, że powinno być odpowiednie oświetlenie przystosowane dla DHH.



Wniosek

Jak wynika z odpowiedzi udzielonych przez grupy docelowe ze wszystkich krajów partnerskich, zapewnienie tłumacza wydaje się być najważniejszą rzeczą w celu zwiększenia doświadczenia osób z DHH w świecie kultury, zwłaszcza że jest to najlepszy sposób, aby uczynić to doświadczenie osobistym.

Drugim najpopularniejszym narzędziem zdają się być udogodnienia technologiczne, w tym aplikacje mobilne, cyfrowe ekrany z filmami informacyjnymi z napisami i inne treści wizualne.

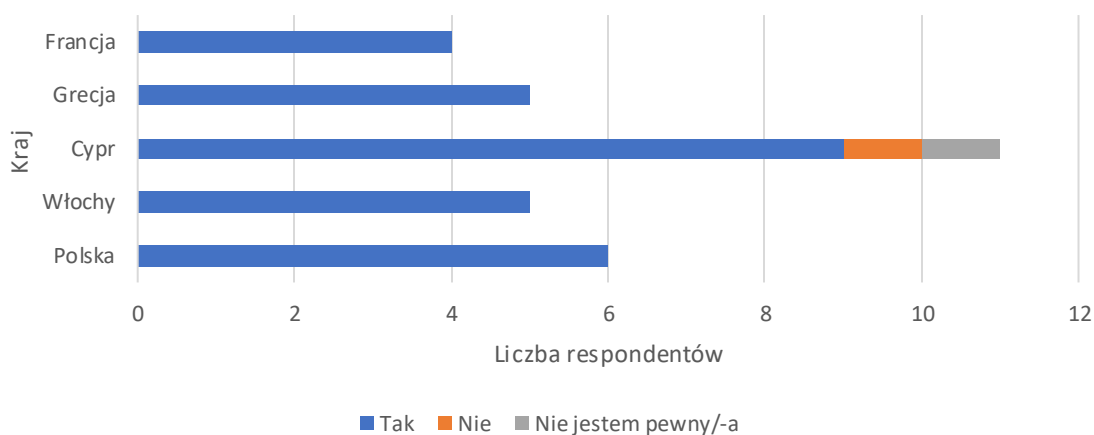
Ponadto, niektóre z sugestii zawierały mapy miejsc kultury, ulotki z prosto sformułowanymi szczegółami o eksponatach, tekst informacyjny do każdego eksponatu i zdjęcia.

Również ciekawe było to, że niektórzy rzucili światło na fakt, że podczas wizyty należy zwrócić uwagę na środki bezpieczeństwa, na przykład poprzez ustawienie

świateł ostrzegawczych na wypadek sytuacji awaryjnej. Wspomniano również, że oświetlenie ma szczególne znaczenie dla ułatwienia DHH.

Obserwujemy, że istnieje wiele wspólnych sugestii pochodzących od uczestników DHH, pomimo że mieszkają w różnych krajach. Chociaż próbka jest dość mała, powyższe sugestie zostaną dokładnie rozważone, przynajmniej w celu ułatwienia ram i dalszych wyników w zakresie tego projektu.

Zgodnie z oczekiwaniami, osoby DHH przywiązują wagę do interakcji międzyludzkich w skarbcach kulturowych. Ich odpowiedzi na pytanie „Czy ważne jest, aby wchodzić w interakcję z ludźmi podczas wizyty w skarbcu kulturowym?”, są twierdzące i uzasadniają tę myśl.



W rzeczonych ramach staraliśmy się uważniej wysłuchać naszej grupy docelowej, dlatego jest to dla nich tak ważne.

Odpowiadając na powyższe pytanie, wszystkie osoby z naszej francuskiej próbki zgadzają się, że ważne jest, aby w trakcie wizyt w skarbcach kulturowych mieć kontakt z człowiekiem, ponieważ ułatwia to zauważenie szczegółów, które w innym przypadku by przeoczyli, na przykład interesujące lub zabawne fakty, które nie są zawarte w pisemnych objaśnieniach eksponatów. Co więcej, interakcja międzyludzka

jest istotna, ponieważ pomaga osobom DHH być bardziej towarzyskimi, uzyskiwać odpowiedzi na ich pytania, a także dzielić się własną wiedzą. Próbka grecka nie dała głębokiego wglądu, dlatego jest to dla nich ważne. Większość, na którą składa się 9 z 11 osób z próbki cypryjskiej, zgadza się, że interakcja międzyludzka podczas całej wizyty jest ważna. Odpowiedzi włoskie zawierały przymiotnik „cenny” przy charakterystyce interakcji międzyludzkich. Podobnie respondenci z Polski stwierdzili, że wolą mieć kontakt z ludźmi podczas wizyty w skarbcu kulturowym, ponieważ pozwala im to dzielić się wrażeniami i dowiedzieć się więcej poprzez wymianę opinii i uzyskanie odpowiedzi na pytania.

e. Sekcja 2: Analiza danych z pytań terenowych do pracowników muzeum

Część A: Informacje ogólne

Analiza danych z pytań terenowych do pracowników muzeów obejmuje 27 pracowników muzeów pracujących w 25 różnych skarbcach kulturowych w różnych miejscach. 5 przedstawicieli z Francji pracuje odpowiednio w MuCEM, Muzeum Gadagne, Musées de Grasse, Muzeum Picassa w Antibes i Centrum Historii Ruchu Oporu i Deportacji.

6 respondentów z Grecji pracuje w Muzeum Sztuki Cykladzkiej, Muzeum Herakleidon, Narodowym Muzeum Sztuki Współczesnej w Atenach, Muzeum Archeologicznym w Nauplion, Muzeum Diachronicznym w Larisie.

Trzech przedstawicieli z Cypru pracuje w galerii A. G. Leventis, Muzeum Miejskim Thalassa oraz w Centrum Sztuk Wizualnych i Badań (CVAR).

9 osób, które odpowiedziały na pytania terenowe z Włoch, pracuje w Muzeum Maria Bricca, MAO (Muzeum Sztuki Orientalnej), GAM (Miejska Galeria Sztuki Nowoczesnej i Współczesnej), GAMeC, ogrodzie botanicznym w Bergamo, a także w Miejskim Muzeum Sztuki Starożytnej w Palazzo Madama (Turyn), MAV (Muzeum waldotańskiego rzemiosła artystycznego), Narodowym Muzeum Kinematografii i CCW – Społecznym Ośrodku Kultury.

Spośród 4 polskich przedstawicieli, 3 pracuje na Wawelu i 1 w państwowym muzeum na Majdanku.

Przedstawiciele skarbcza kultury pracują na różnych stanowiskach, w tym:

- ✓ mediatorzy kulturowi,
- ✓ specjaliści ds. public relations,
- ✓ pracownicy ds. komunikacji i relacji zewnętrznych,

- ✓ administratorzy,
- ✓ kuratorzy,
- ✓ koordynatorzy dostępności,
- ✓ realizatorzy tłumaczeń artystycznych,
- ✓ inżynierowie badań,
- ✓ menadżerowie projektu,
- ✓ operatorzy,
- ✓ konserwatorzy,
- ✓ dyrektorzy,
- ✓ osoby związane z usługami edukacyjnymi.

Ich wieloletnie doświadczenie waha się od 1 roku do 21 lat.

Na początku poproszono pracowników muzeów o ogólne przedstawienie swoich doświadczeń z niepełnosprawnymi zwiedzającymi.

Francja:

Cała piątka pracowników reprezentujących francuskie muzea ma bardzo bogate doświadczenie w pracy z grupami osób z różnymi formami niepełnosprawności, w tym z DHH. Lata doświadczenia wahają się od 3 do 21 lat.

Przedstawiciel *Centrum Historii Ruchu Oporu i Deportacji* (Muzeum Historyczne Ruchu Oporu i deportacji podczas II wojny światowej) powiedział, że wita wszelkiego rodzaju grupy zwiedzających, w tym osoby niepełnosprawne, takie jak osoby starsze z chorobą Alzheimera, dorośli z niepełnosprawnością wzroku, dorośli z wieloma niepełnosprawnościami sensorycznymi, dorośli i młodzi dorośli z niepełnosprawnością umysłową, dzieci ze sprzężonymi niepełnosprawnościami.

Ponadto, przedstawiciel tego Muzeum stwierdził, że: „oprócz terminowych wizyt grupowych w ramach rezerwacji i projektów EAC z prelegentami artystycznymi dla niepełnosprawnych odbiorców,

ściśle współpracujemy z wyspecjalizowanymi edukatorami i beneficjentami kilku SAS i CAJ, przez cały rok, i wspólnie tworzymy trasy wizyt, warsztaty, coroczne tematy mediacji w naszych 4 miejscach”.

Inny przedstawiciel powiedział, że pracuje nad tą kwestią w MuCEM przez ostatnie 9 lat, z wcześniejszą świadomością na ten temat podczas poprzednich stanowisk w Muzeum quai Branly, a następnie w Narodowym Muzeum Renesansu w Château de Chambord. Przedstawiciel jest osobiście zaangażowany w tworzenie kursu e-learningowego mającego na celu podniesienie świadomości na temat podejścia do DHH wśród pracowników muzeów.

Trzeci przedstawiciel powiedział, że „pracują od 21 lat z osobami niepełnosprawnymi, dorosłymi i dziećmi: niedowidzącymi, niepełnosprawnymi ruchowo, niepełnosprawnymi intelektualnie;

„Od 17 lat pracuję z osobami z zaburzeniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami neurorozwojowymi, osobami z zaburzeniami psychicznymi i/lub niepełnosprawnością sprzężoną; od 15 lat pracuję z osobami niesłyszącymi (mam poziom B1 we francuskim języku migowym). Od 5 lat pracuję z osobami uzależnionymi w mediacji terapeutycznej”.

Według oświadczenia przedstawiciela *Muzeum Gadagne*, poprzednie doświadczenie obejmuje „3 lata odpowiedzialne za przyjmowanie osób niepełnosprawnych” w innym muzeum, z tworzeniem zajęć dla zwiedzających niesłyszących i niewidomych. Włączenie niepełnosprawnych znajduje się w ramach globalnej polityki muzeum *Gadagne*, rekrutacja mediatora z wadami słuchu i tworzenie zajęć dla niesłyszących i niewidomych zwiedzających”.

Grecja:

Jeden z przedstawicieli pracowników muzeów w Grecji powiedział, że ma ograniczone doświadczenie w pracy z grupami osób niepełnosprawnych, większość (4 z 5) stwierdziła, że ma ogólne doświadczenie z niepełnosprawnymi zwiedzającymi.

Cypr:

W przypadku Cypru, na łącznie dwóch przedstawicieli pracowników muzeów, jeden powiedział, że dopiero w ciągu ostatnich kilku lat zaczęli przyjmować więcej zwiedzających niepełnosprawnych, głównie z niepełnosprawnością ruchową. Dlatego doświadczenie wśród cypryjskich pracowników muzeum nie wydaje się być tak szerokie.

Włochy:

Pracownicy muzeum we Włoszech mają głównie doświadczenie w pracy z osobami niepełnosprawnymi (8 z 9). W szczególności jeden z przedstawicieli powiedział, że jego doświadczenia dotyczą planowania i prowadzenia zajęć i laboratoriów dla różnych rodzajów niepełnosprawności, w tym psychicznej i sensorycznej. Inny powiedział, że planują sfinalizowane projekty integracyjne, a inny, że równoległe do pracy z niepełnosprawnymi zwiedzającymi planują, jak uczynić muzeum bardziej dostępnym. Wśród odpowiedzi znalazły się również badania, rzecznictwo i budowanie zdolności. Tylko jeden przedstawiciel powiedział, że ma niewielkie doświadczenie w pracy z osobami niepełnosprawnymi.

Polska:

Podobnie większość (3 z 4) przedstawicieli muzeum w Polsce stwierdziła, że ma doświadczenie z osobami niepełnosprawnymi; jeden, że nie. Dla tych, którzy mają

doświadczenie, jest to przede wszystkim prowadzenie zajęć edukacyjnych i szkoleń dla różnych grup osób.

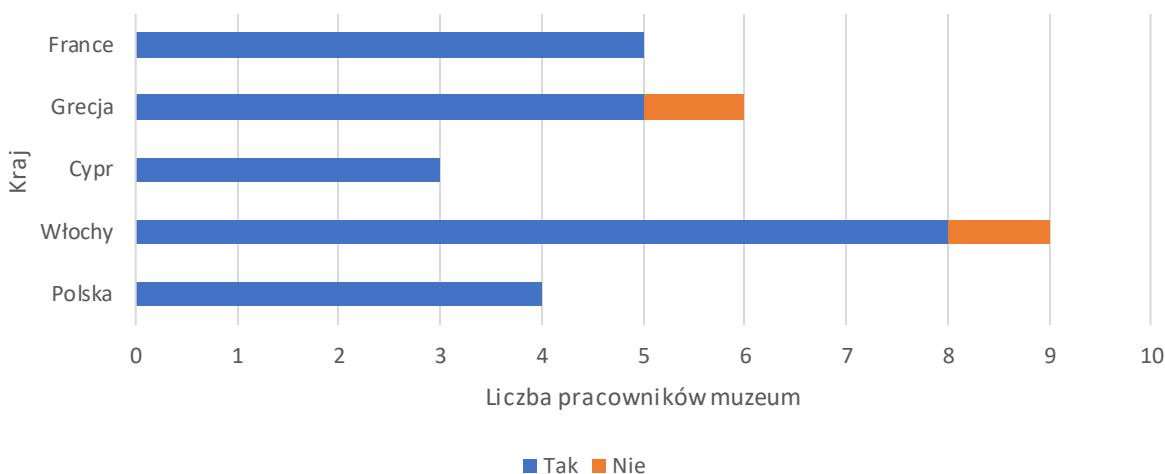
Wniosek

Podsumowując, większość przedstawicieli pracowników muzeów ma pewne doświadczenie w pracy z niepełnosprawnymi zwiedzającymi w różnych formach, w tym w programach edukacyjnych, szkoleniach, warsztatach i wycieczkach. Nie dotyczy to jednak wszystkich pracowników muzeum. Wydaje się, że pracownicy muzeów z większym doświadczeniem w pracy z osobami niepełnosprawnymi są bardziej skłonni do szukania rozwiązań, które sprawią, że muzea będą bardziej dostępne. Dlatego też specjalne szkolenia pracowników muzeów są pomocne w skutecznym zwiększaniu dostępności muzeów dla osób niepełnosprawnych.

Część B: Działania muzealne

Kwestionariusz dla członków personelu skarbców kulturowych rozpoczął się od kilku uniwersalnych pytań, mających na celu uzyskanie ogólnego obrazu tego, co już się dzieje, aby ułatwić zwiedzanie osobom niepełnosprawnym.

Czy skarbiec posiada określone udogodnienia/politykę działania, które umożliwią osobom niepełnosprawnym dostęp do muzeum?



Zgodnie z odpowiedziami 26 pracowników muzeów, większość (25 z 26) skarbców kultury stwierdziła, że posiada określone udogodnienia/polityki, które umożliwią osobom niepełnosprawnym dostęp do muzeum. Konkretnie szczegóły dotyczące tych udogodnień/polityk są pokazane w pytaniach uzupełniających.

Francja podała dość szczegółowe wyjaśnienia, zwłaszcza pochodzące z MuCEM:

W skarbcach kulturowych zlokalizowanych we Francji znajduje się wiele udogodnień i zasad. Na przykład [MuCEM](#) wykonuje imponującą pracę na rzecz osób niepełnosprawnych, przyjmując różnorodne polityki i mając kilka udogodnień dla osób niepełnosprawnych. Według przedstawiciela MuCEM są to:

- Wejście do MuCEM jest bezpłatne, a pierwszeństwo mają osoby niepełnosprawne i osoba towarzysząca po okazaniu dowodu.
- Trzy wejścia, recepcja i kasy biletowe MuCEM są dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo.
- MuCEM wypożycza swoim gościom wózki inwalidzkie, składane siedzenia i szkła powiększające, a także indywidualne magnetyczne pętle indukcyjne na życzenie w szatni w zamian za dowód tożsamości.
- MuCEM oferuje wycieczki z przewodnikiem dla wszystkich rodzajów niepełnosprawności, w tym wycieczki sensoryczne z audiodeskrypcją.
- Wycieczki dotykowe są oferowane na naszych stałych wystawach „Connectivités” i „Le grand Mezzé”. Można je odkryć dzięki audioprzewodnikowi, który oferuje audiodeskrypcję każdej stacji lub podczas dedykowanej wycieczki z przewodnikiem.
- Audioprzewodnik jest wypożyczany bezpłatnie osobom niepełnosprawnym w głównej kasie biletowej MuCEM. Goście niesłyszący i niedosłyszący mogą bezpłatnie wypożyczyć przewodnik wizualny. Oferuje on filmy w LSF i z napisami do stałych wystaw „Connectivités” i „Le grand Mezzé”. Niesłyszący wykładowca oferuje również wycieczki we francuskim języku migowym.
- Psy asystujące i laski z ustnikami są mile widziane w MuCEM.
- Przestrzenie i usługi muzeum (księgarnia, punkty gastronomiczne...) są dostępne dla osób na wózkach inwalidzkich: chodniki, windy, dedykowane miejsca na widowni.
- W lipcu 2014 r. i grudniu 2019 r. MuCEM otrzymało znak Turystyki i Niepełnosprawności dla czterech głównych grup niepełnosprawności. Po nagrodzeniu w 2018 r., w 2020 r. MuCEM otrzymało trofeum Dostępnej Turystyki w kategorii „Miejsca do odwiedzenia”. 1 września 2021 r.

menedżerowie stowarzyszenia Culture et Handicap @tourisme_et_handicaps, odpowiedzialni za etykietę o tej samej nazwie, przybyli, aby zaprezentować trofeum za rok 2020 dla Dostępnej Turystyki w kategorii „miejsca do odwiedzenia” dla MuCEM.

Akcje MuCEM mogą służyć za przykład najlepszych praktyk dla muzeów we Francji, ale także w innych krajach, które chciałyby, aby ich skarbiec kultury był miejscem integracji.

Muzeum de Grasse oferują terminale dotykowe i alfabet Braille'a do swoich stałych kolekcji i wystaw czasowych. Dodatkowo szkolą mediatorów kulturowych w zakresie przyjmowania osób niepełnosprawnych (zwłaszcza niedowidzących). Ponadto projektowany jest przewodnik audiowizualny.

Muzeum Picassa w Antibes ma politykę cenową, zgodnie z którą wstęp i wszelkie pośrednictwo są bezpłatne. Każde pośrednictwo jest dostosowane do potrzeb każdej grupy. Ponadto w ofercie muzeum znajdują się również materiały adaptacyjne dla osób niedowidzących, zaadaptowane dokumenty, pętle indukcyjne, dwa wózki inwalidzkie, dokumenty z dużym drukiem.

Centrum Historii Ruchu Oporu i Deportacji oferuje dostęp dla wózków inwalidzkich, który jest również obowiązkowy zgodnie z ustawą o niepełnosprawności z 2005 r. Inne udogodnienia obejmują zapewnienie darmowej pętli indukcyjnej, wizualnego systemu ostrzegania i osobę mediatora.

W *Muzeum Gadagne* oferowana jest recepcja i ruch w muzeum dla osób o ograniczonej sprawności ruchowej. Ponadto dostępna jest dotykowa mapa miasta Lyon.

Grecja:

Wszystkich 5 przedstawicieli muzeów greckich powiedziało, że mają windy, windy schodowe i rampy, dzięki którym pomieszczenia na różnych poziomach muzeów są

dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo. Przedstawiciele *Muzeum Archeologicznego w Nauplion*, *Muzeum Diachronicznego w Larisie* oraz *Narodowym Muzeum Sztuki Współczesnej w Atenach* wyraźnie wspomnieli, że mają infrastrukturę, dzięki której toalety są dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo.

Ponadto 4 z 5 osób stwierdziło, że posiada udogodnienia dla osób z niepełnosprawnością wzroku, w tym system pisma Braille'a, przedmioty dotykowe i audioprzewodniki.

Muzeum Archeologiczne w Nauplion poinformowało, że oferuje udogodnienia dla osób DHH, w tym aplikację z indywidualnym ekranem do zwiedzania muzeum w języku migowym, filmy w języku migowym i napisy.

Przedstawicielka *Narodowego Muzeum Sztuki Współczesnej w Atenach* oznajmiła, że mają specjalne oznakowanie dla osób z autyzmem i zaburzeniami neurologicznymi.

Cypr:

Przedstawiciel *Galerii A.G. Leventis* powiedział, że starają się maksymalnie ułatwić takim osobom zwiedzanie Galerii, oferując bezpłatny parking i wstęp dla niepełnosprawnych i ich towarzyszy.

Centrum Sztuk Wizualnych i Badań (CVAR) jest również dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo. Dla osób DHH, CVAR oferuje sprzęt cyfrowy (tj. aplikacje mobilne), ale w tym momencie nie podano żadnych dalszych szczegółów.

Włochy:

MAO (Muzeum Sztuki Orientalnej) stwierdziło, że oferują dostęp w każdej przestrzeni muzeum. Drugie muzeum odpowiedziało, że mają jedną część ekspozycyjną dostępną dla osób niepełnosprawnych. W *Ogrodzie Botanicznym w Bergamo (Mediolan)* znajduje się jedna część ekspozycyjna dostępna dla osób niepełnosprawnych. *Miejskie Muzeum Sztuki Starożytnej w Palazzo Madama w Turynie* oferuje dedykowane wizyty,

zajęcia i laboratoria, współpracując z instytucjami wsparcia osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności.

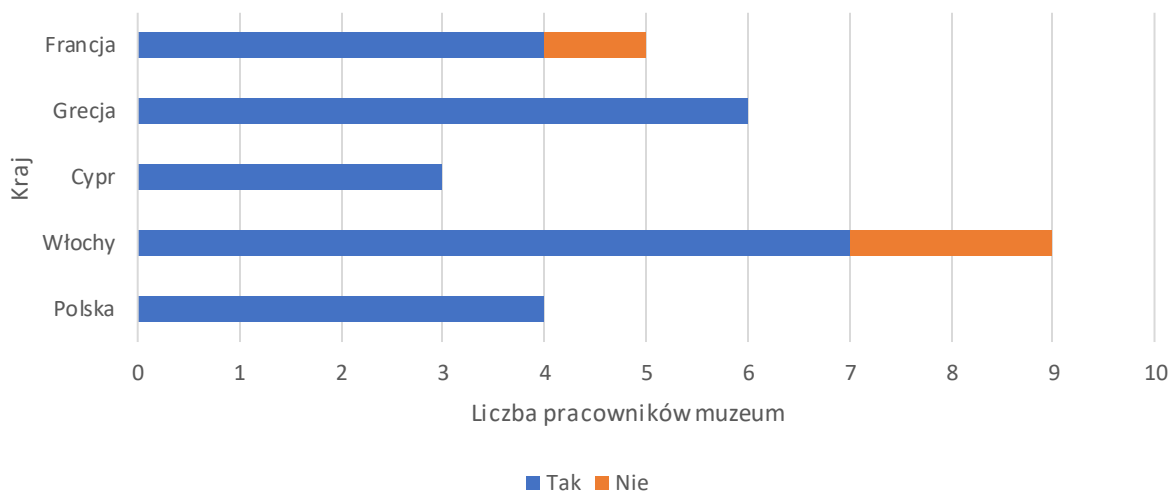
Polska:

Spośród 4 odpowiedzi 3 instytucje oznajmiły, że posiadają udogodnienia i rozwiązania architektoniczne ułatwiające przemieszczanie się osobom niepełnosprawnym fizycznie. Ponadto, 3 przedstawiciele uwzględniło w swoich odpowiedziach działania i wydarzenia edukacyjne. Dodatkowo 4 ankietowanych – 3 z *Wawelu*, 1 z *Majdanka* stwierdziło, że posiada zaplecze do pomocy osobom z niepełnosprawnością wzroku, w tym modele 3D zabytków, materiały dotykowe i audiodeskrypcję. Dwóch przedstawicieli powiedziało, że ich muzea oferują pętle indukcyjne, a jedno z nich stwierdziło, że ma również tłumacza języka migowego na żądanie. Wreszcie przedstawiciel Zamku Królewskiego na Wawelu powiedział, że oferują szkolenia dla personelu, ale jego szczegóły nie zostały sprecyzowane.

Podsumowując, wszystkie kraje partnerskie wydają się oferować konkretne udogodnienia i polityki dla osób niepełnosprawnych. Najczęstsze odpowiedzi obejmują kilka funkcji powitania gości, takich jak wejście priorytetowe, miejsca parkingowe, windy i rampy. Oferowana jest dodatkowa pomoc w celu ułatwienia zwiedzania. Na przykład wielu przedstawicieli wspomniało o zapewnieniu wózka inwalidzkiego, składanych siedzeń, lupy i indywidualnych pętli indukcyjnych, prowadzaniu z przewodnikiem obejmującym narzędzia sensoryczne i audiodeskrypcję, system pisanie Braille'a, przedmioty dotykowe, filmy i napisy w języku migowym. Praca niektórych krajów, takich jak Francja, jest doskonałym przykładem do naśladowania dla innych krajów o mniejszej skali. Ogólnie rzecz biorąc, na podstawie odpowiedzi wydaje się, że nadal istnieje pole do poprawy, ale obecny stan pokazuje, że istnieje wola pozytywnych zmian i inwestycji w obiekty wspierające osoby niepełnosprawne. Jednym z rozwiązań mogłoby być zwiększenie funduszy w tym obszarze dla muzeów do wykorzystania.

Następnie pojawiły się konkretne pytania dotyczące grupy docelowej tego projektu – DHH.

Czy Wasze muzeum jest łatwo dostępne?



Co ciekawe, przeważająca większość, z wyjątkiem trzech, stwierdziła, że ich skarbcze kultury są przyjazne i dostępne dla osób DHH.

Jeśli tak, to w jaki sposób? (np. oferowane udogodnienia/jak często/jakie języki itp.)

Francja:

Wydaje się, że w skarbcach kulturowych znajdujących się we Francji jest wiele bezpłatnych udogodnień dla DHH. Na przykład 3 z 5 przedstawicieli stwierdziło, że wśród oferowanych udogodnień znajdują się filmy w LSF oraz z napisami i innymi materiałami wizualnymi, w tym kartami wyjaśniającymi. Ponadto powiedzieli, że oferują pętle indukcyjne. Dwoje respondentów wspomniało o wycieczkach z osobą przewodnika z tłumaczami w LSF. Tylko jeden przedstawiciel powiedział, że nie

oferuje konkretnych udogodnień, niemniej jednak nie może się doczekać dostosowania swojego miejsca pracy do włączenia osób niepełnosprawnych.

Grecja:

Tylko 2 z 6 przedstawicieli greckich skarbców kultury zgłosiło konkretne udogodnienia. Obaj wspomnieli, że oferują filmy z greckim i międzynarodowym językiem migowym. Jeden uściślił, że jest to oferowane przy wejściu do ekspozycji w muzeum i na ich stronie internetowej. Drugi powiedział, że oferują aplikację, dzięki której zwiedzający mogą indywidualnie cieszyć się wycieczką w języku migowym. Ponadto przedstawiciel *Muzeum Sztuki Cykladzkiej* powiedział, że oferuje filmy wideo z napisami w całym muzeum.

Cypr:

Przedstawiciele Cypru nie sprecyzowali, w jaki sposób ich muzea są przyjazne osobom DHH. CVAR wspomniał tylko o sprzęcie cyfrowym, bez dalszych specyfikacji.

Włochy:

8 z 9 przedstawicieli powiedziało, że oferuje tłumaczenie na język migowy w formie wycieczki z osobą przewodnika lub w filmach objaśniających. *Miejskie Muzeum Sztuki Starożytnej w Palazzo Madama* mówi, że oferuje wideo z tłumaczeniem w języku migowym, aby zapewnić autonomię odwiedzającym.

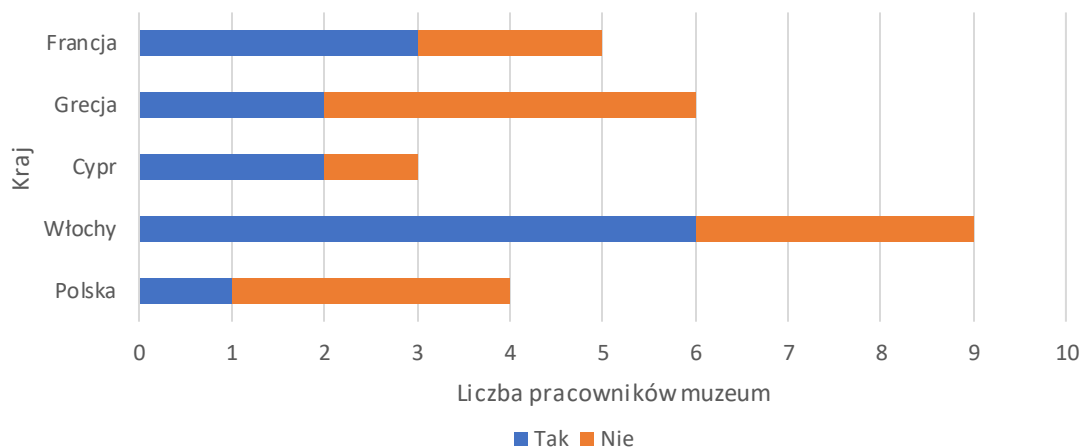
Polska:

Wszyscy 3 (z 4) przedstawicieli, którzy udzielili odpowiedzi na to pytanie, powiedzieli, że oferują tłumaczenie na Polski Język Migowy na wybranych spotkaniach edukacyjnych lub w filmach zamieszczanych na ich stronie internetowej.

Jeden wyraźnie wspomniał, że personel uczy się również języka migowego. Innym wspólnym udogodnieniem, które dzielą wszyscy respondenci, jest zapewnienie pętli indukcyjnej w różnych częściach reprezentowanego przez nich miejsca kultury.

Rzeczywiście, zgodnie z informacjami dostarczonymi przez pracowników muzeów, dostępne są obiekty umożliwiające zaspokojenie potrzeb DHH. Do najczęstszych należą tłumacze oraz filmy wideo z tekstami objaśniającymi.

Dodatkowo uznano, że dla naszego partnerstwa ważne jest, aby wiedzieć, czy skarbcze uczestniczą w innym programie mającym na celu włączenie. To by sugerowało ich gotowość do współpracy.



Łącznie 12 z 24 przedstawiciele różnych skarbców kulturowych stwierdziło, że uczestniczy w programach integracyjnych. W idealnej sytuacji więcej skarbców kultury powinno zaangażować się w projekty edukacyjne, których celem jest praktyczna zmiana statusu muzeów w dziedzinie integracji.

Następnie uzyskano więcej szczegółów na temat tego, **w jaki sposób włączenie DHH jest faktycznie stosowane w muzeach, które udzieliły pozytywnej odpowiedzi.** Miałoby to dwojaki powód, by skorzystać z projektu PERIEGESIS. Przede wszystkim projekt posłużyłby jako podstawa pomysłów i najlepszych praktyk z krajów

partnerskich, ale także zadbał o to, by nie powielać innych już istniejących programów. Służyłoby to również uzupełnieniu wszelkich braków zaobserwowanych w innych istniejących projektach.

Francja:

Według przedstawiciela *Muzeum de Grasse*, ich skarbiec kultury uczestniczy w projektach EAC z inicjatywy muzeów we współpracy z partnerami na polu społecznym i medycznym (służba psychiatryczna, geriatryczna). Przykładem może być projekt „W ciemności!”, który kieruje temat niepełnosprawności do uczniów na poziomie nauczania CE2-CM2, poprzez spotkania z osobami niepełnosprawnymi i eksperymentowanie. Podczas warsztatów sensorycznych związanych z kolekcjami MIP, dzieci poznały ograniczenia, z jakimi borykają się goście z niepełnosprawnością sensoryczną. Inny projekt, w którym uczestniczy *Muzeum de Grasse*, wykorzystuje techniki ekspresji cielesnej. Uczniowie stali się akompaniatorami osób niewidomych podczas niecodziennych i zmysłowych wizyt w Międzynarodowym Muzeum Perfumerii, gdzie profesjonalni tancerze tańczyli z osobami niepełnosprawnymi z CAJ Cannes i Antibes, przekładając na ruch ich uczucia w dawnych fabrycznych przestrzeniach JMIP.

Inny przedstawiciel zaoferował szczegóły dotyczące projektu włączania z miastem Lyon o nazwie Statut Korporacja Kulturowa, z zamiarem pracy z pacjentami szpitali, osobami przebywającymi w więzieniach i osobami niepełnosprawnymi. Trzecia odpowiedź mówi, że *MuCEM* opracowuje wiele projektów, jeden z nich z francuskim partnerem konsorcjum IRSAM, współpraca ta rozpoczęła się w 2013 roku. Dokładniej, młodzi ludzie towarzyszący w IRSAM współpracują z *MuCEM* w celu opracowania dostosowanych materiałów, aby ułatwić dostęp do wystawy dla osób niedowidzących i niewidomych.

Cypr:

CVAR wspomniał, że biorąc pod uwagę to, że tradycyjne muzea muszą stawić czoła wyzwaniu Covid19, a także epoce cyfrowej, przez którą przechodzimy, Fundacja prowadzi projekt Erasmus+ mający na celu poprawę doświadczenia zwiedzających dzięki wykorzystaniu technologii AR.

Włochy:

Spośród 6 włoskich przedstawicieli, którzy twierdzą, że ich muzeum uczestniczy w programach na rzecz integracji, przedstawiciel GAM (Miejska Galeria Sztuki Nowoczesnej i Współczesnej) podał szczegóły dotyczące projektu SPICE, HORIZON. Więcej szczegółów znajdziesz [tutaj](#).

Ponadto, *Ogród Botaniczny w Bergamo* (Mediolan) uczestniczy w lokalnych projektach ze „Społecznymi Przewidywaniami” miasta (stowarzyszenia autyzmu, opieki dziennej i kulturowe na rzecz integracji osób niesłyszących).

Miejskie Muzeum Sztuki Starożytnej w Palazzo Madama (Turyn) współpracuje ze stowarzyszeniem Paideia (choć nie podano dalszych szczegółów).

Przedstawicielka *Narodowego Muzeum Kinematografii* wspomniała o projekcie szkoleniowym organizowanym przez Fundację Paideia i Fundację CRT (od 2012 roku). Co nie mniej ważne, *CCW- Społeczny Ośrodek Kultury* wspomniał o współpracy z Instytutem Głuchych w Turynie, z Departamentem Edukacji Zamku w Rivoli, Polo PARI z Palazzo Barolo i Pałacem Królewskim w Venaria Reale.

Polska:

Jest jedna odpowiedź od przedstawiciela *Zamku Królewskiego na Wawelu*, że uczestniczą w programach integracyjnych, ale nie podano konkretnych szczegółów,

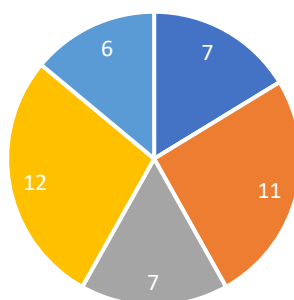
tylko że współpracuje z Fundacją Kultury Bez Barrier przy Festiwalu Kultura Bez Barrier.

Nie można było podać konkretnych przykładów z Grecji.

Kolejne pytania dotyczące udogodnień oferowanych osobom DHH miały na celu wydobyć bardziej konkretnych szczegółów.

Jakie ułatwienia są oferowane osobom DHH?

Spośród 26 przedstawicieli, wśród usług oferowanych specjalnie dla DHH, większość (12) uwzględniła w swoich odpowiedziach wycieczki z przewodnikiem z tłumaczeniem na język migowy. Drugim pod względem popularności jest korzystanie ze sprzętu cyfrowego (10), a następnie rzeczywistość wirtualna (7).



- Rzeczywistość wirtualna (wirtualne mapy, obrazy 360°, eksploracja 3D, ilustracje itp.)
- Korzystanie ze sprzętu cyfrowego (tj. aplikacji mobilnych)
- Zwiedzanie z przewodnikiem (format wideo, treści wizualne)
- Zwiedzanie z przewodnikiem (za pośrednictwem tłumacza języka migowego)
- Pętle indukcyjne

6 powiedziało, że oferuje pętle słuchowe, a 7 podkreśliło, że oferuje wycieczki z przewodnikiem w formacie wideo lub z treściami wizualnymi.

Pocieszające jest to, że najczęstszym ułatwieniem jest tłumaczenie na język migowy, w szczególności oferowane przez człowieka, a nie w formie cyfrowej. Przypominam tutaj, że zgodnie z analizą odpowiedzi DHH, rzeczywiście odpowiada to ich najlepszym preferencjom.

Próbując dowiedzieć się kim mogą być potencjalni członkowie personelu, którzy mogą zostać przeszkoleni w ramach projektu PERIEGESIS, rzeczony muzea z 5 krajów zostały poproszone o przedstawienie nam pewnych informacji na temat tego, **dla których ich działów i/lub sektorów i/lub członków personelu znajomości języka migowego będzie przydatna?**

Francja:

Recepcja, ochrona i dział edukacji to dominujące odpowiedzi wśród wszystkich francuskich respondentów.

Grecja:

Podobnie, na 6 odpowiedzi jedna wskazywała na recepcję, 2 na bezpieczeństwo, a 3 na edukację, co również było dominującą odpowiedzią wśród greckich respondentów. Opiekunowie, przewodnicy wycieczek i osoby zarządzające zwiedzającymi również zostali raz wymienieni.

Cypr:

Recepcjoniści i edukatorzy muzealni to odpowiedzi przedstawione przez respondentów z Cypru.

Włochy:

7 z 9 włoskich respondentów również zasugerowało, że nauczyciele mogliby skorzystać na nauce języka migowego. 5 wymieniło pokój nauczycielski, padła też

jedna odpowiedź o usługach powitalnych. Co ciekawe, jeden powiedział, że żaden z ich działów nie odniesie z tego korzyści.

Polska:

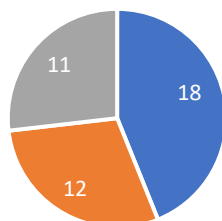
Wśród 4 odpowiedzi zgodnie wskazano, że wszyscy pracownicy, którzy mają kontakt z gośćmi, mogą skorzystać z języka migowego, w tym przewodnicy, obsługa zwiedzających oraz centrum informacyjne i sprzedaż biletów. Dwóch wyraźnie wspomniało o edukatorach i strażnikach, a jeden zawarł w swoich odpowiedziach dział komunikacji i relacji zewnętrznych.

Dominującymi odpowiedziami są recepcjoniści, edukatorzy i ochrona. Łączy je to, że wszyscy mają kontakt z odwiedzającymi. Jest zatem wysoce prawdopodobne, że język migowy przyczyni się do włączenia różnorodnych grup gości i poprawi ogólne wrażenia z wizyty.

Jedną z ostatnich prób tego wstępnego kontaktu z kierownictwem muzeum było zapoznanie ich jeszcze bardziej (poza wprowadzeniem poprzez kontakt osobisty i wprowadzeniem kwestionariusza) z konkretnymi wynikami projektu, aby nawiązać wstępną, nieformalną afiliację. Byłoby to bardzo korzystne dla kontynuacji projektu, dla zapewnienia uczestników w fazach pilotażowych, ale także dla zapewnienia, że materiał wyprodukowany za pośrednictwem PERIEGESIS będzie ostatecznie użyteczny dla osób, które będą z niego korzystać.

Jednym z ostatnich pytań były więc sposoby współpracy z tymi muzeami. Przedstawiciele pracowników muzeum mogli udzielić więcej niż jedną odpowiedź. Zgodnie z wykresem, 18 wyraziło początkowe zainteresowanie przekazaniem nam krótkich informacji zwrotnych, 12 zgodziło się przetestować pilotażowo jeden z końcowych wyników projektu, który obejmuje grę edukacyjną, a 11 wykorzystać

wszystkie materiały wyprodukowane przez PERIEGESIS do szkolenia swoich pracowników.



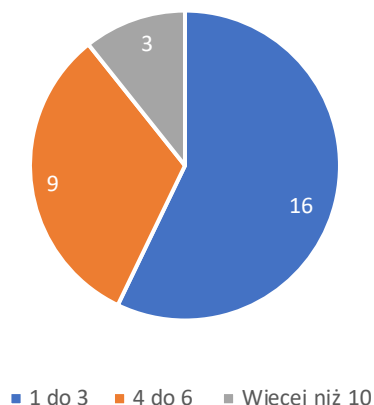
- Udzielenie krótkiej informacji zwrotnej na temat opracowanego materiału (przydatne frazy w j. migowym / obejrzone filmy)
- Test pilotażowy gry
- Wykorzystanie końcowych materiałów do przeszkolenia swoich pracowników

Chcieliśmy również zobaczyć, ilu ich pracowników jest gotowych włączyć się do projektu PERIEGESIS.

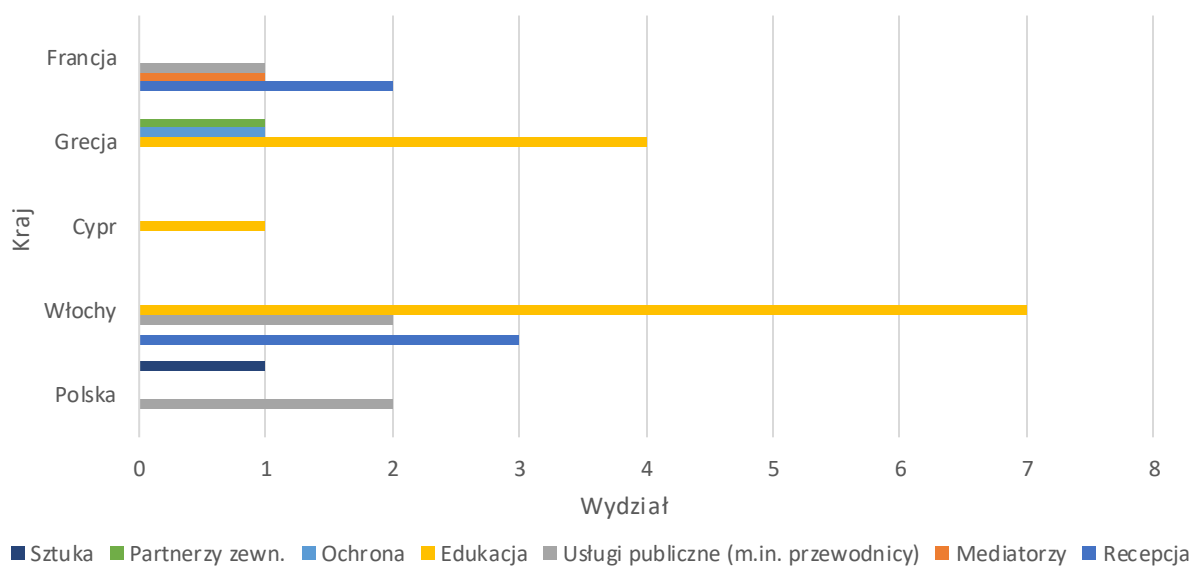
Ilu pracowników będziesz chciał zaangażować?

Znowu muzea mogły udzielić więcej niż jednej odpowiedzi. Większość (16 z 24) przedstawicieli stwierdziła, że ich skarbcze kultury są skłonne zaangażować w realizację projektu co najmniej od 1 do 3 pracowników, podczas gdy niektórzy mają możliwość zaangażowania większej liczby pracowników. Mianowicie, 9 z 24 może zaangażować od 4 do 6 pracowników, a pozostałe 3 mogą zdecydować się na więcej niż 10 pracowników. Wiąże się to również z wielkością zatrudnienia samego

muzeum.



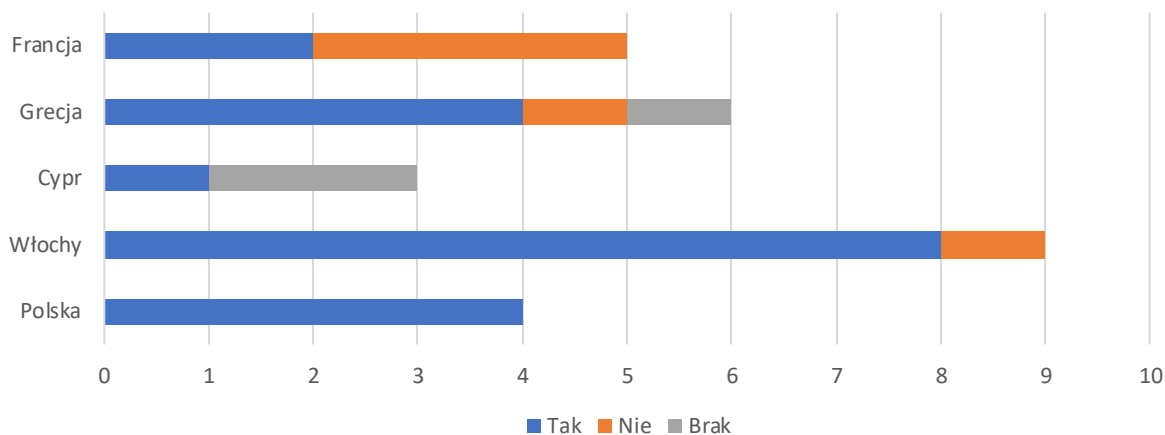
W przypadku ewentualnej realizacji szkolenia personelu w ramach projektu PERIEGESIS, który dział/sektor/pracownicy muzeum odniosą większe korzyści z tego projektu, mającego na celu włączenie osób DHH do muzeum?



Zdecydowana większość pracowników muzeów uważa, że ich działy edukacji odniosą największe korzyści z ewentualnego wdrożenia szkolenia personelu w ramach projektu PERIEGESIS. Nauczyciele mogą być punktem wyjścia, jednak pełne włączenie wymaga przeszkolenia personelu z różnych działów, co znajduje

również odzwierciedlenie w odpowiedziach niektórych przedstawicieli, którzy nie stawiają nauczycieli na liście priorytetowej.

Czy zechcesz współpracować z nami online w celu przeszkolenia personelu w zakresie komunikacji z DHH?



Większość pracowników muzeum pozytywnie odpowiedziała na prośbę o współpracę w celach szkoleniowych. Jest to zachęcające, ponieważ pokazuje stopień chęci wypełnienia luki w dostępności skarbców kulturowych. W związku z tym zapewnienie odpowiednich narzędzi, dostarczonych podczas realizacji projektu, spotka się z odpowiednim ich wykorzystaniem.

Wniosek

Pierwsza część tego raportu przeanalizowała dane zebrane od grupy docelowej, w sumie 32 osoby DHH w całej Europie, którzy zostali poproszeni o udzielenie odpowiedzi na kilka pytań zamkniętych i otwartych. Główna interpretacja ich odpowiedzi jest taka, że ich ogólna satysfakcja z wizyt w skarbcach kulturowych jest niska. Wiąże się to z niedostępnością przestrzeni kulturowych, a najczęstszą przeszkodą jest brak skutecznej komunikacji na wszystkich poziomach. Dzieje się tak, ponieważ skarbcze kulturowe nie mają odpowiednich narzędzi do zaspokojenia

potrzeb DHH. Na przykład personel zdaje się nie być przeszkolony, aby skutecznie komunikować się z DHH. Brak dostępu do informacji i zrozumienia zawartości skarbcza w konsekwencji prowadzi do słabego zrozumienia i poczucia wykluczenia, co w uzasadniony sposób skutkuje wstrzymywaniem się osób DHH od odwiedzania rzeczonych instytucji.

Choć luki w zakresie integracji wydają się duże, dane zebrane od 24 przedstawicieli pracowników muzeów pokazują, że istnieje chęć współpracy i szukania sposobów, aby ich skarbcze kultury były bardziej dostępne. Nie wszyscy przedstawiciele mają takie same doświadczenia z grupami osób niepełnosprawnych, niektórzy mają duże doświadczenie w pracy z nimi, a inni nie mają żadnego doświadczenia. To samo dotyczy podejmowanych przez nich prób zmiany obecnej sytuacji, czego wyrazem jest zaangażowanie w szkolenia i inne projekty mające na celu włączenie społeczne. Niemniej jednak niesprawiedliwe jest wnioskowanie, że przyczyną tej bierności jest apatia. I odwrotnie, wielkim wyzwaniem jest brak odpowiednich narzędzi do udostępniania przestrzeni kulturowych. Przedstawiciele wyrazili chęć korzystania z narzędzi, które ten projekt będzie rozwijał, a także uczestniczenia w szkoleniach.

Podsumowując, satysfakcja osób niepełnosprawnych jest związana ze stopniem, w jakim personel lub otoczenie, w którym się znajdują, zaspokaja ich potrzeby. Im więcej wyszkolonej kadry i wsparcia technologicznego, tym lepsza komunikacja i zrozumienie, a co za tym idzie wzrost ogólnej satysfakcji. Dlatego też pracownicy muzeów powinni mieć dostęp do większej liczby narzędzi i materiałów szkoleniowych, aby uczynić skarbcze kulturowe bardziej dostępnymi dla DHH, a nawet dla każdej innej osoby, która potrzebuje dodatkowego wsparcia, aby zmaksymalizować wrażenia podczas wizyty. Plany integracji powinny stać się normą w programach skarbców kulturowych, a PERIEGESIS ma zdolność pozytywnego wnoszenia wkładu i wpływania na zmiany.

III. Główny zakres i oczekiwane rezultaty projektu na poziomie krajowym i europejskim

Na poziomie krajowym i europejskim, projekt PERIEGESIS przyczynia się do stworzenia metodologii promującej dostępność osób DHH poprzez rozwój umiejętności pracowników muzeów; za sprawą wykorzystania gry edukacyjnej w połączeniu ze szczegółowym katalogiem nauczania, filmami pokazującymi faktyczne szkolenie we współpracy z osobami słyszącymi oraz przeszkody, jakie mogą napotkać, a także interaktywną grą cyfrową.

Przewidywany wpływ na grupę docelową, do której dążymy, jest liczony jako:

- Ponad 150 edukatorów, kierowników muzealnych i sektora turystyki ogólnej oraz osób niesłyszących i słabosłyszących weźmie udział w warsztatach pilotażowych opartych na rezultatach pracy intelektualnej 3, 4, 5;
- ponad 60 edukatorów ze wszystkich bezpośrednich grup docelowych weźmie udział w pilotażowych testach gry edukacyjnej;
- rozwój kompetencji i umiejętności związanych z turystyką dostępną;
- wzmocnione doświadczenia edukacyjne dzięki grze edukacyjnej;
- 500 osób zyska świadomość na temat produktów i rezultatów projektu PERIEGESIS poprzez działania upowszechniające, wydarzenia upowszechniające i stronę internetową.

Z kolei dla odpowiednich specjalistów w tej dziedzinie, oczekiwany wpływ oblicza się jako:

- około 60 osób związanych z personelem muzealnym (np. HR, dyrektor ds. rozwoju personelu itp.) będzie uczestniczyć w warsztatach i rozwijać swoje umiejętności w zakresie udostępniania skarbca osobom DHH;
- kolejnych 60 trenerów, edukatorów uniwersyteckich z branży hotelarskiej i gastronomicznej i/lub innych profesjonalnych edukatorów związanych bezpośrednio lub pośrednio z muzeami i galeriami, a także edukatorów języka migowego, zostanie przeszkolonych w zakresie korzystania z planów lekcji oraz gry poprzez warsztaty dla trenerów w krajach partnerskich (12-15 w każdym kraju);
- kolejnych 250 trenerów, profesjonalistów, interesariuszy itp. zapozna się z produktami i rezultatami projektu dzięki działaniom upowszechniającym, wydarzeniom upowszechniającym i stronie internetowej.

Przewidywany wpływ projektu PERIEGESIS na innych zainteresowanych (np. uniwersytety, organizacje muzealne, organizacje pozarządowe, firmy w dziedzinie turystyki itp.):

- 500 osób związanych z innymi zainteresowanymi stronami zapozna się z produktami i wynikami projektu PERIEGESIS dzięki działaniom upowszechniającym, wydarzeniom upowszechniającym i stronie internetowej, na której znajdują zestaw narzędzi, poradniki oraz gry;
- wykorzystanie cyfrowej gry edukacyjnej PERIEGESIS we własnym kontekście.

W trakcie trwania projektu (jako oddziaływanie krótkoterminowe) 1000 osób, trenerów, odpowiednich specjalistów będzie świadomych projektu, seminariów i wydarzeń oraz zostanie zaproszonych do korzystania z wyników projektu. W dłuższej perspektywie spodziewamy się, że 5 lat po zakończeniu projektu, za pośrednictwem strony internetowej i cyfrowej gry edukacyjnej PERIEGESIS,

100 profesjonalnych trenerów podniesie swoje kompetencje, a 500 osób wykorzysta grę edukacyjną. Ponadto w tym okresie 5000 osób (w tym trenerzy, odpowiedni profesjonaliści, społeczność lokalna itp.) będzie świadomych projektu PERIEGESIS poprzez działania upowszechniające, które mają być prowadzone zgodnie ze strategią zrównoważonego rozwoju.

IV. Główne wymagania „O2 - Muzealnego Słownika Języka Migowego”

Nadrzędnym celem „O2 - Muzealnego Słownika Języka Migowego” jest zebranie najczęściej używanych zwrotów i dialogów w komunikacji ze zwiedzającymi w muzeum, zgodnie z oferowanymi na miejscu udogodnieniami. Doprowadzi to do powstania katalogu zawierającego główne dialogi w każdym sektorze, na którym będzie opierał się rozwój rezultatów pracy intelektualnej. W tym celu można ponownie zaangażować osoby, z którymi skontaktowano się w sprawie Kompendium (IO1) lub niektórych ich oddziałów lub współpracowników, podając konkretne przykłady wyrażen, których używają w życiu codziennym/zawodowym.

Ten katalog edukacyjny jest innowacyjny, ponieważ:

- obejmuje doświadczenie, podejścia i praktyki z różnych krajów europejskich z udziałem rzeczywistej grupy docelowej słyszących, która ma odnieść korzyści;
- zwrócimy się do różnych wielkości skarbców kulturowych w różnych krajach europejskich;
- ma na celu ułatwienie pracy określonych sektorów w muzeum, które wymagają wzmocnienia umiejętności w zakresie zapewnienia dostępności;
- zawiera konkretne przykłady dialogów/fraz/słów, które będą podstawą dla innych wyników projektu, jak również dla stworzenia „O5 - Cyfrowej gry edukacyjnej”.

Zwroty będą tłumaczone na wszystkie języki partnerskie. W ten sposób zostaną użyte jako napisy w filmach, które mają powstać w ramach rezultatów pracy intelektualnej O3.

V. Główne wymagania „O3 - Katalogu filmów edukacyjnych dla pracowników muzeum”

Aby skarbcze kulturowe mogły działać jako kulturowe, edukacyjne i społeczne środowisko dla osób DHH, musimy zaangażować ludzi faktycznie pracujących w muzeach do współtworzenia katalogu edukacyjnego, ale także nauczyć ich pewnych sposobów komunikowania się z DHH. W związku z powyższym, głównym celem „O3 - Katalogu filmów edukacyjnych dla pracowników muzeum” jest wspieranie integracji społecznej osób niesłyszących i niedosłyszących w muzeach poprzez wzmacnianie umiejętności pracowników muzeów i/lub galerii oraz innych skarbców kulturowych. Dodatkowo O3 stworzy podstawy do digitalizacji materiału, który będzie rozwijany w ramach O5.

Katalog edukacyjny będzie zawierał samouczki wideo, które przemówią do wspomnianego personelu w pięciu językach migowych (partnerskie narodowe języki migowe).

Dokładniej rzecz biorąc, filmy będą zawierać: główne zwroty i dialogi dotyczące przybycia i wyjazdu zwiedzających; dialogi dotyczące transportu i nawigacji w obrębie muzeum i poza nim; dialogi w kawiarni i/lub restauracji muzeum; główne zwroty w sytuacji, gdy ktoś poczuje się źle, jak komunikować się z lekarzem muzealnym itp.; główne informacje dotyczące wydarzeń i dat.

Dialogi będą prowadzone i wykonane przez profesjonalnych tłumaczy narodowych języków migowych. Nagrania wideo zostaną dodane do O3 Katalogu filmów edukacyjnych, a dodatkowo zostaną zamieszczone na portalach społecznościowych projektu, jako swego rodzaju zestaw lekcji/poradników online dla osób pracujących w muzeach.

VI. Główne wymagania „O4 - Planów lekcji dla włączenia osób DHH w muzeach i galeriach”

Głównym zakresem „O4 - Planów lekcji dla włączenia osób DHH w muzeach i galeriach” będzie udostępnienie jako otwartych zasobów edukacyjnych, ustrukturyzowanych i kompleksowych lekcji stanowiących ułatwienie dla dorosłych, którzy chcą pracować lub obecnie pracują w muzeach i/lub galeriach, a nawet w pewnym stopniu w branży gastronomicznej.

Te lekcje, które można znaleźć na platformie PERIEGESIS, mogą być wykorzystane przez samych dorosłych lub w ramach edukacji formalnej lub nieformalnej. Na przykład mogą być wykorzystywane przez trenerów dorosłych i/lub edukatorów lub instytucje języka migowego do nauczania dorosłych słuchaczy. Również jako materiał dodatkowy w już istniejącym programie nauczania. Celem jest podnoszenie umiejętności trenerów i odpowiednich specjalistów, zapewniając kompletne plany lekcji do wykorzystania jako przewodniki dla edukatorów i/lub nauczycieli i/lub trenerów.

Dokładniej, O4 będzie obejmować:

A. Krótkie wprowadzenie do zamysłu PERIEGESIS;

B. Plany lekcji (patrz O4-A2):

Lekcja 1: Różnorodność muzeów i galerii oraz oferowanych przez nie udogodnień/działów/sektorów pracowniczych oraz ich rola w ułatwianiu wizyt wszystkim zwiedzającym;

Lekcja 2: Warsztaty angażujące pracowników muzeów do nauki lokalnego języka migowego;

Lekcja 3: Popularne zwroty w lokalnym języku migowym dotyczące powitania/goszczenia osób DHH (np. Witam, Jak się nazywasz? Jak się masz? itp.);

Lekcja 4: Zwroty dotyczące głównych wytycznych w zakresie rzeczy dozwolonych i zakazanych w muzeum;

Lekcja 5: Główne dialogi dotyczące transportu;

Lekcja 6: Główne dialogi dotyczące rezerwacji (w tym daty, godziny, rozliczenia, wycieczki grupowe itp.);

Lekcja 7: Główne dialogi w restauracji i kawiarni;

Lekcja 8: Inne główne dialogi;

C. Przykłady wdrożenia materiału przez partnerów;

D. Załączniki (w tym wymagane materiały dodatkowe).

VII. Główne wymagania „O5 - Cyfrowej gry edukacyjnej”

Głównym celem „O5 - Cyfrowej gry edukacyjnej” jest motywowanie dorosłych, którzy pracują (lub zamierzają pracować) w muzeach, galeriach, miejscach kultury lub innych odpowiednich branżach turystycznych/kulturowych, aby wzmocnić swoje dotychczasowe umiejętności oraz rozwinąć nowe w zakresie dostępności.

Cyfrowa gra edukacyjna będzie połączeniem całej zdobytej wiedzy oraz materiału z O1, O2, O3 i jako forma ćwiczeń, ułatwi niektóre (jeśli nie wszystkie) plany lekcji O4. W szczególności, gra będzie wymagała od graczy uczenia się głównych dialogów z danego zakresu poprzez granie.

Gry edukacyjne są dziś uważane za jeden z najbardziej innowacyjnych i skutecznych sposobów uczenia się. Są badane w szczególności pod kątem ich potencjału zwiększania zaangażowania użytkowników, co można promować poprzez „zabawowe” i interaktywne podejście do projektowania gier, które dodatkowo zwiększają zainteresowanie graczy nauką danego tematu. Celem gry jest rozkoszowanie się „PERIEGESIS” (=wycieczką) po muzeum.

W grze weźmie udział od 2 do 4 graczy. Każdy gracz w swojej turze przyjmuje rolę osoby DHH. Wchodzi do „Muzeum” i próbuje je zwiedzić. Pracownik słyszący stara się zrozumieć osobę DHH i poprowadzić ją, również postępując zgodnie z symbolami. Następnie ujawniane są konkretne karty dialogowe. Gracze mają określoną ilość czasu, aby ukończyć wycieczkę po muzeum. Zmieniają także role zgodnie z zasadami gry. Mogą też przeszukiwać dane elementy gry i odkrywać nowe wyzwania, animacje i dialogi. Projekt i zasady gry mogą różnić się od przedstawionych w zależności od potrzeb projektów i grupy docelowej.

Dialogi i główne dyskusje zawarte w grze oparte są na materiale z O2 i O3. Rozwój O5 będzie się odbywał zgodnie ze specyfikacjami, informacjami i wytycznymi zawartymi w O1.

VIII. Ocena i zapewnienie jakości produktów i oczekiwanych rezultatów projektu

Specjalna metodologia została opracowana od samego początku projektu, aby zapewnić powodzenie celów projektu i ułatwić osiągnięcie zaplanowanych rezultatów.

Metodologia opracowywania treści każdej wydajności przebiega według podobnego schematu. Obejmowało to równy i sprawiedliwy podział zadań, w oparciu o wiedzę i doświadczenie każdego partnera. Większość wyników zaczyna się od początkowej fazy badań, w której potrzebny jest wkład wszystkich partnerów, ale za każdym razem koordynowany jest przez lidera. Cały materiał otrzymuje wstępne informacje zwrotne od partnerów, a następnie ponownie informacje zwrotne na późniejszym, bliższym końcu etapie. Dalej następuje pierwsza ocena wyników. Na kolejnym etapie IO są poddawane drugiej ocenie, tłumaczeniu treści, podczas gdy w ostatniej fazie konsorcjum opracowuje ostateczną wersję.

Aby wyrazić to jaśniej, proces został ustalony w następujący sposób:

(1) Podział pracy i projekt podstawy dokumentu - Lider etapu zaprojektuje strukturę/szkielet dla każdego O1: Ogólna struktura (w tym kluczowe koncepcje i praktyki/program modułu/struktura lekcji/specyfikacje wideo/wytyczne dotyczące tworzenia przewodników, itp.); Główne zwroty; Podział i dystrybucja pracy dla partnerów; Ostateczna struktura. Szkielet i treść każdego wyniku zostaną dokładnie omówione i zatwierdzone podczas TPM poprzedzającego punkt rozpoczęcia odpowiednich IO.

(2) Poszukiwanie materiałów źródłowych i zasobów - Przeszukane zostaną materiały pod kątem artykułów, najlepszych praktyk, najnowocześniejszych narzędzi audiowizualnych, stron internetowych i dokumentacji graficznej w celu zilustrowania i uzupełnienia materiałów (plany lekcji, przewodniki, metodologia ramowa, filmy, scenariusz gry cyfrowej) przez wszystkich partnerów-współtwórców każdego konkretnego rezultatu pracy intelektualnej.

(3) Tworzenie treści - W oparciu o poprzednie dwa kroki, lider wydajności przydzieli rozdziały/sekcje lub inne rodzaje zadań każdemu z partnerów. Partnerzy będą tworzyć i rozpowszechniać treści następujących typów: 1. Teksty/rozdziały; 2. Określone frazy/dialogi; 3. Samouczki wideo; 4. Badania stacjonarne; 5. Badania terenowe (wywiady); 6. Mapy interaktywne; 7. Grafiki cyfrowe/z gry; 8. Scenariusze/skrypty gry cyfrowej; 9. Plany lekcji.

(4) Pierwszy przegląd treści (przez osoby sprawdzające)

Lider A2 „Zarządzania jakością i oceny treści” ocenia treść według przyjętych kryteriów, np.:

- (i) Zrównoważony rozwój dydaktyczny i pedagogiczny;
- (ii) Jakość treści;
- (iii) Język;
- (iv) Strukturę, organizację i funkcjonalność;
- (v) Estetykę.

Następnie przychodzi czas na edycję treści tworzonych przez wszystkich partnerów, zebranych i złożonych przez lidera nadzorującego dany rezultat pracy intelektualnej.

Na koniec na oficjalnej stronie projektu publikowana jest wstępna wersja w języku angielskim.

(5) Drugi przegląd treści, zgodnie z ustaleniami wstępnymi Rubryk Zarządzania Jakością i Oceny (w oparciu o zewnętrzne informacje zwrotne/ C1/Testy terenowe, które zostaną zorganizowane w kontekście odpowiedniego IO). Na podstawie recenzji dokonanych przez pierwszych użytkowników, partnerzy dokonają przeglądu ich treści i zmodyfikują je w celu poprawy ich jakości i trafności.

(6) Tłumaczenie - Partnerzy przetłumaczą ostateczną wersję tekstu na swoje języki ojczyste.

(7) Stworzenie wersji ostatecznej - Lider wydajności każdego IO będzie edytować i rozpowszechniać ostateczną wersję treści wyprodukowanych przez wszystkich partnerów: 1. Edycja; 2. Układ; 3. Eksport do formatu PDF i formatów cyfrowych (epub, mobi itp.); 4. Dystrybucja w sieci partnerów i na zewnątrz zgodnie z Planami Upowszechniania i Eksploatacji.