



VADLĪNIJAS IEKĻAUJOŠAI MĀKSLAS UN DIZAINA AUGSTĀKAJAI IZGLĪTĪBAI

Dizaina rīki, stratēģijas un pārdomas
iekļaujošu aspektu integrēšanai mākslas un
dizaina augstākajā izglītībā

SATURA RĀDĪTĀJS

I) Iekļaušana (Inclusivity) un iekļaujošais dizains (Inclusive Design)

1. Par projektu un aplūkotajām tēmām
2. Jēdziena "Iekļaujošais dizains" (Inclusive Design) tvērums un nozīme
3. "Dizains visiem" (Design for All) process kā darbības pieeja
4. Termina "Kopdizains" (Co-design) tvērums un nozīme
5. Mūsdienu labā prakse: nozīmīgākie Eiropas Savienības un nacionālie normatīvie akti
6. Pieklūstamības izaicinājumi mākslas un kultūras pieredzēs

II) Iekļaujoša izglītība

1. Iekļaušanas jēdziena sistēmiska izpratne augstākajā izglītībā
 2. Galvenie jautājumi un dizaina pieeja iekļaušanas veicināšanā
 3. Galveno jomu apskats: augstskolu piedāvātie pakalpojumi
4. Iekļaujoša studiju programma: principi, darbības mērķi un rīki pielāgojamiem risinājumiem

III) DESIG*ness projekts

1. Mērķi
2. Akadēmiskā personāla apmācību kurss
3. Vasaras skolu programma 2024
4. Labā prakses piemēri
5. Komunikācija un informācijas izplatīšana

IV) Rīku kopums iekļaujošam kopdizainam

1. Dizaina rīku kopums kopdizaina atbalstam.
2. Praktiski ieteikumi kopdizaina darbnīcu īstenošanai
3. Kā darīt ar esošajiem resursiem

Secinājumi | Ierobežojumu filozofija iekļaujošajā dizainā: ceļš uz patiesu harmoniju

Literatūras saraksts

I) Iekļaušana (Inclusivity) un iekļaujošais dizains (Inclusive Design)

1. Par projektu un aplūkotajām tēmām

DESIG*ness projekts, kura vadošais partneris ir **NABA – Nuova Accademia di Belle Arti**, sadarbībā ar **Latvijas Mākslas akadēmiju** (Latvija), **Viļņas Mākslas akadēmiju** (Lietuva), **Cerpa Italia Onlus**, **Design For All Italia** un **BAM! Strategie Culturali** (Itālija), ir vērsts uz būtisku pārmaiņu veicināšanu Eiropas augstākās izglītības sistēmā, koncentrējoties uz iekļaušanas jēdzienu un pārmaiņu dizainu. Tā mērķis ir radīt izglītības vidi, kurā pieklūstamība un daudzveidība ir pamatelements, atbilstoši sabiedrības augošajām prasībām attiecībā uz iekļaušanu.

DESIG*ness projekta galvenais mērķis ir radīt apstākļus būtiskām augstākās izglītības sistēmas pārmaiņām - izpratnes veidošanai par iekļaušanu, kā arī akadēmiskā personāla un studentu iepazīstināšanai ar tēmas pamatmetodoloģijām un paņēmieniem. Tādējādi projekts kalpo kā pilotprojekts iekļautības veicināšanai mākslas un dizaina akadēmiju studiju programmās, un jaunu mācīšanas un mācīšanās metodoloģiju strukturēšanai, lai radītu ilgtermiņa ietekmi. Izmantojot jaunas prakses un metodes, pasniedzēji un studenti attīsta jaunu izpratni par darbu ar konkrētu mērķgrupu vajadzībām, kas kļūs par neatņemamu viņu studiju procesa sastāvdaļu un vēlāk – par daļu no viņu profesionālās dizaina pieejas.

Šī projekta mērķis ir nākotnes profesionāļu domāšanas veida maiņa – virzienā uz dizaina praksēm, kuru pamatā būs jaunas metodoloģijas un stratēģijas. Šo procesu varam sākt no Eiropas augstākās izglītības sistēmām, no mūsu mākslas un dizaina akadēmijām, no mūsu studentiem un mācībspēkiem, lai radītu plašākas pārmaiņas.

Šim nolūkam kā atskaites posmi ir noteiktas **5 galvenās projekta darbības:**

1. Akadēmiskā personāla un studentu apmācība: projekta centrā ir akadēmiskā personāla un studentu padziļināta apmācība, lai efektīvi ieviestu iekļaujošas prakses Eiropas mākslas un dizaina akadēmijās, nodrošinot galvenos izglītības dalībniekus ar nepieciešamajām prasmēm un rīkiem.

2. Starptautiskas apmācības programmas izstrāde: tiek izstrādāta inovatīva starptautiska apmācību programma, kas pārvar ģeogrāfiskos un kultūras šķēršļus, nodrošinot augstskolu akadēmiskajam personālam kopīgu zināšanu bāzi un pedagoģiskās pieejas iekļaušanas veicināšanai.

3. Vadlīnijas iekļaujošai mākslas un dizaina augstākajai izglītībai: projekta ietvaros tiek izstrādātas praktiskas vadlīnijas, kas mākslas un dizaina augstskolām nodrošina skaidru ietvaru iekļaušanas integrēšanai studiju procesos – gan konceptuālā, gan praktiskā līmenī.

4. Inovatīvi mācību formāti un kopīgas izvērtēšanas metodes: DESIG*ness projekta ietvaros izstrādātas inovatīvas mācību un novērtēšanas metodes, kas balstītas noteiktā teorētiskā un praktiskā ietvarā, lai pārvarētu tradicionālās metodoloģiskās barjeras.

5. Ieinteresēto pušu iesaiste un stratēģiskā attīstība: projekts aktīvi iesaista iekļaušanas un invaliditātes politikas ekspertus, lai pilnveidotu projekta stratēģijas un veidotu daudzpusīgu, Eiropas kontekstam atbilstošu iekļaujošu perspektīvu.

2.Jēdziena "Iekļaujošais dizains" tvēruma un nozīme

Iekļaujošais dizains ir dizaina process, kurā produkts, pakalpojums vai vide tiek veidota tā, lai to varētu izmantot pēc iespējas vairāk cilvēku, īpaši grupas, kuras tradicionāli tiek izslēgtas no digitālo saskarņu lietošanas vai pārvietošanās fiziskajā vidē. Tā uzmanības centrā ir pēc iespējas vairāku lietotāju vajadzību apmierināšana, nevis vienkārši pēc iespējas lielāka lietotāju skaita sasniegšana.

1. Vēsturiski iekļaujošais dizains tiek saprasts kā dizains, kas domāts cilvēkiem ar fiziskiem traucējumiem, taču mūsdienās šī jēdziena izpratne ir visa veida piekļūstamība - viens no iekļaujošā dizaina galvenajiem rezultātiem.
2. Tā vietā, lai koncentrētos uz dizaina risinājumu veidošanu cilvēkiem ar invaliditāti, iekļaujošais dizains ir metodoloģija, kas ņem vērā daudzveidības aspektus, kas var ietekmēt personas spēju izmantot produktu, pakalpojumu vai vidi – piemēram, spējas, kuras ietekmē valoda, kultūra, dzimums vai vecums.
3. Iekļaujošā dizaina pētniecības centrs (Inclusive Design Research Center) formulē invaliditāti kā neatbilstību starp lietotāja vajadzībām un produkta vai sistēmas dizainu, uzsverot, ka kādu no invaliditātēm savas dzīves laikā var piedzīvot jebkurš cilvēks.
4. Šāds skatījums piešķir iekļaujošam dizainam perspektīvu, kas neaprobežojas tikai ar digitālajām saskarnēm, tehnoloģijām vai fizisko vidi, bet var tikt piemērots arī dizaina stratēģijai un infrastruktūrai.

Jebkuram dizaina risinājumam pēc savas būtības ir jābūt iekļaujošam un uz cilvēka vajadzībām un vēlmēm vērstam. Tieši vajadzību un vēlmju dažādībā slēpjas liels potenciāls un iespējas dizaina inovācijām.

3. “Dizains visiem” (DfA) process kā darbības pieeja

“Dizains visiem” (Design for All) nav ne metodoloģija, ne arī specializētu paņēmieni kopums, kas jāpiemēro. Tas ir process — veids, kā uztvert dizainu, atzīstot cilvēku daudzveidību funkcionēšanas, valodas un konteksta ziņā par pašu dizaina būtību. „Dizains visiem” pieeja balstās tajā, kā tiek definētas vajadzības, kā tiek iesaistīti lietotāji, kā tiek izstrādāti risinājumi un kā tiek novērtēti rezultāti. Šāda dizaina pieeja ir nevis individuāla darbība, bet uz sadarbību vērsts process, kurā iekļaušana nav papildu ierobežojums, bet gan kvalitātes pamatnosacījums.

“Dizains visiem” pieeja veidojas caur strukturētu, taču elastīgu procesu, kas spēj pielāgoties izglītības, kultūras, sociālajiem un organizatoriskajiem kontekstiem. Viss sākas ar klausīšanos: ieinteresēto pušu atlase un iesaistīšana nav simboliska, bet gan neatņemama paša projekta definēšanas daļa. Vajadzību analīze tiek veikta, izmantojot kvalitatīvus un novērošanas rīkus – intervijas, darbnīcas, simulācijas, lauka izpēti, kas ļauj apkopot sarežģītus un daudzslāņainus datus. Šie dati ne tikai tiek aprakstīti, bet arī organizēti pēc jomas un nozīmīguma, ļaujot veikt stratēģisku analīzi, kas virzīs visu procesu. Iesaistītās personas nav pasīvi "vajadzību nesēji", bet gan aktīvi sarunu biedri, kas spēj pārdefinēt dizaina prioritātes caur savu perspektīvu.

Kad process pāriet kopdizaina fāzē, “Dizains visiem” pieeja prasa kultūras maiņu: mērķis vairs nav atbildēt uz iepriekš definētu jautājumu, bet kopīgi vienoties par pareizo jautājumu. Izstrādātie risinājumi nekad nav abstrakti, bet gan dziļi kontekstuāli — balstīti reālo lietotāju pieredzē un apstiprināti, izmantojot testēšanu, prototipēšanu, simulācijas un nepārtrauktu atgriezenisko saiti. Pārbaude nav pēdējais solis, bet gan nepārtraukta darbība, kas pavada katru fāzi. Šajā procesā novērtēšanai ir arī transformējoša loma: tā ne tikai mēra projekta efektivitāti, bet arī fiksē tā sociālo, kultūras, izglītības un pieredzes ietekmi.

„Dizains visiem“ metodoloģijas piemērošana izglītības jomā — jo īpaši mākslas un dizaina augstskolās — piedāvā iespēju sagatavot jaunu dizaineru paaudzi, kas ir apzinīgāka, spējīgāka interpretēt pasaules sarežģītību un labāk sagatavota radīt risinājumus, kuri sniedz iespējas,



nevis izslēdz. Tas nozīmē arī nodrošināt pasniedzējus ar praktiskiem un reflektējošiem rīkiem, lai pārveidotu studiju programmas, mācību vidi, mācību materiālus un mijiedarbības veidus.

„Dizains visiem” neprasa veidot dizainu „visiem” vispārīgā nozīmē, bet gan izstrādāt risinājumus, kas spēj pielāgoties daudzveidībai. Tas ir process, kura pamatā ir kopīga atbildība, patiesa uzmanība, šķēršļu paredzēšana, darbības analīze un kvalitātes meklējumi pieredzē — ar mērķi atjaunot cieņu un vērtību visiem iesaistītajiem.

Šajā kontekstā „Dizains visiem” kļūst par praktisku pieeju visplašākajā nozīmē: tā ietekmē lēmumu pieņemšanu, atbalsta projektu izstrādi, virza lēmumu pieņemšanas procesus un ļauj īstenot patiesi iekļaujošus risinājumus. Tā veido vidi, kurā iekļaušana ir strukturāls dizaina elements, nevis tā pārveidojums. Tas ir atvērts, dinamisks un radošs process, kas attīstās kopā ar cilvēkiem, kuri tajā iesaistās.

4. Termina "Kopdizains" (Co-design) tvērums un nozīme

Kopdizains ir kultūras un darbības pieeja, kas no jauna definē to, kā tiek izstrādāti, attīstīti un novērtēti dizaina procesi — it īpaši, ja mērķis ir iekļaušana. Tā nav līdzdalības metode konkrētiem gadījumiem, nedz arī iepriekš noteikta rīku un darbnīcu secība. Mākslas un dizaina augstskolās kopdizains piedāvā veidu, kā pārskatīt lomas, kompetences un attiecības, atzīstot, ka dizaina zināšanas nav tikai ekskluzīva profesionāļu sfēra, bet rodas kolektīvi, mijiedarbojoties ar studentiem, lietotājiem, kopienām un kontekstiem.

Runāt par kopdizainu nozīmē atsaukties uz procesu, kurā visi dalībnieki jēgpilni piedalās problēmu formulēšanā, ideju ģenerēšanā, risinājumu izstrādē un rezultātu novērtēšanā. Tā nav simboliska dalība, bet gan transformatīva, kurā iespaidi, pieredze un netiešās zināšanas kļūst par neatņemamu dizaina procesa daļu. Atšķirībā no tradicionālā dizaina, kopdizains nesākas ar iepriekš definētu risināmu problēmu, bet apšaubā pašas problēmas formulējumu. Tas novērtē sarežģītību, perspektīvu daudzveidību un domstarpību bagātību.

Izglītības kontekstos kopdizains kļūst par kopīgu atbildību: studenti un docētāji kopīgi veido gan studiju ceļa karti, gan pašu projektu. Process nav lineārs, bet gan iteratīvs un atvērts, un tas ietvert sarunu, nenoteiktību un pārorientēšanos. Tā virsmērķis nav tikai efektivitāte, bet gan iesaistīto pušu attiecību kvalitāte un pieredzes nozīmīgums.

Kopdizaina būtība ir lēmumu pieņemšanas varas pārdale un līdzatbildības princips. Tas nenozīmē lomu likvidēšanu, bet gan horizontālu attiecību veicināšanu, kurās ikviens jūtas tiesīgs sniegt savu ieguldījumu, izteikt ierosinājumus un ietekmēt darba virzību. Izšķiroša ir moderatoru loma, radot drošu vidi, pārvaldot laiku un valodu, kā arī atbalstot grupas dinamiku. Piekļuve — gan kognitīvā, gan fiziskā, gan valodas, gan emocionālā — nav papildu elements, bet gan priekšnoteikums nozīmīgai līdzdalībai.



Ja kopydizains ir labi strukturēts, tas rada vidi, kurā daudzveidība nav šķērslis, bet gan radošs resurss. Tas veido uzticību, dod iespēju izpaust neaizsargātību un pieņemt konfliktus kā procesa sastāvdaļu. Galīgais rezultāts ir ne tikai produkts vai pakalpojums, bet arī kopīgs nozīmju kopums, līdzāspastāvēšanas kultūra un atjaunota dizainera profesijas vīzija.

Izglītības jomā kopydizains kļūst par instrumentu, kas pārveido ne tikai studiju programmas, bet arī izglītības iestādes. Tas veicina aktīvu mācīšanos, kritisko domāšanu un kolektīvo atbildību.

Studentiem tas piedāvā pieredzi, kurā daudzveidība tiek uztverta kā konkrēts resurss; docētājus tas aicina izpētīt nenoteiktību kā telpu pedagoģiskām un metodoloģiskām inovācijām. No šāda skatu punkta kopydizains nav metode, ko izmantot tikai reizēm, bet gan domāšanas veids, kas balstās uz tādām vērtībām kā vienlīdzība, pieejamība un sociālais taisnīgums.

5. Mūsdienu labā prakse: nozīmīgākie Eiropas Savienības un nacionālie normatīvie akti

Terminoloģijas un jēdzienu saskaņošana iekļaujošā dizaina jomā prasa vispirms kritiski izvērtēt spēkā esošos normatīvos aktus, tai skaitā nepilnības, iekšējās pretrunas kā arī jomas, kurās konceptuālā skaidrība vēl nav sasniegta.

Rūpīga Eiropas Savienības un DESIG*ness projekta partnervalstu (Itālijas, Latvijas un Lietuvas) tiesiskā regulējuma analīze pieejamības jomā, ļauj identificēt vairākas būtiskas tendences:

1. Pastāv kopīgs normatīvais kodols. ES un nacionālie tiesību akti, kuri siastīti ar iekļaušanu, taisnīgumu un nediskriminēšanu, praktiskā interpretācijā iezīmē vērā ņemamas atšķirības;
2. Spēkā esošais normatīvais regulējums galvenokārt koncentrējas uz digitālās un fiziskās vides pieejamību, atstājot plašāku sociālo un izglītības dimensiju otrajā plānā;
3. Aspekti, kas pārsniegtu taisnīguma un nediskriminēšanas principus un atbalstītu sistēmisku iekļaujošas izglītības īstenošanu, joprojām ir nepietiekami.

Tikpat būtiska ir dominējošo priekšstatu kritiska izvērtēšana. Neskatoties uz esošo normatīvo regulējumu, piekļūstamība joprojām tiek interpretēta šauri, gandrīz reducējoši, kā fiziska piekļuve cilvēkiem ratiņkrēslos. Šis ir ne tikai plaši izplatīts, bet arī konceptuāli ierobežojošs priekšstats, kas kavē visaptverošas iekļaujošas prakses attīstību un norāda uz nepieciešamību pēc dziļākas paradigmas maiņas gan politikas, gan izglītības jomā.

6. Pieklūstamības izaicinājumi mākslas un kultūras pieredzēs

Ko mēs saprotam ar pieklūstamību, kad runājam par mākslu un kultūru? Šo jēdzienu nevar sašaurināt tikai līdz fiziskai kultūrtelpas pieejamībai, jo māksla un kultūra lielākoties ir personiska, subjektīva un emocionāla pieredze. Pastāv divi galvenie izaicinājumi - fiziska vietas pieejamība un piedāvātā satura izpratne: ar to ir domāta nokļūšana gala mērķī un mākslas izbaudīšana uz vietas, kā arī iegūtās pieredzes kvalitāte atbilstoši katra personīgajām spējām. Joprojām bez fiziskajiem ir arī citi šķēršļi, kas liedz cilvēkiem iegūt pilnvērtīgu mākslas un kultūras pieredzi, īpaši cilvēkiem ar sensoriem traucējumiem (redzes, dzirdes) un kognitīvajām grūtībām (mācīšanās grūtības, demence utt.).

Pirmais un bieži vien fundamentālākais izaicinājums skar **sensoro uztveri**. Kā vizuālo mākslu padarīt pieejamu cilvēkiem ar redzes traucējumiem? Kā skaņā balstītu pieredzi - saprotamu cilvēkiem ar dzirdes traucējumiem? Šie jautājumi atklāj dziļas strukturālas nepilnības ekspozīciju veidošanas vidē- uzraksti sīkā drukā vai vizuāli nepieejami tekstu skaidrojumi, nepietiekams apgaismojums, aprakstu trūkums Braila rakstā, nepielāgoti audiogidi, kā arī video saturs bez subtitriem vai zīmju valodas interpretācijas. Katrs no šiem šķēršļiem nav nejaušs aizmāršības rezultāts, tie liecina par sistēmisku pieklūstamības aspektu nerespektēšanu ekspozīciju veidošanas procesā.

Otrais izaicinājums aptver **kognitīvās uztveres un komunikācijas dimensiju**. Pārlietu sarežģīti teksti, nozares žargons, mulsinošas norādes vai nepārskatāmi telpu izkārtojumi rada būtiskus šķēršļus apmeklētājiem ar kognitīvām grūtībām vai orientācijas traucējumiem. Tikpat problemātiska ir pārmērīga sensorā stimulācija (piemēram, spilgta gaisma, skaļas skaņas un pārpildītas telpas), kas apmeklētājiem ar mentālās veselības traucējumiem vai personām ar paaugstinātu sensoro jutību var izraisīt ievērojamu diskomfortu vai pat fiziskas ciešanas. Šie



aspekti liecina, ka izstāžu vide nereti tiek veidota, ignorējot kognitīvās pieejamības pamatprasības.

Būtisks šķērslis ir arī personāla apmācības trūkums- kultūras darbiniekiem būtu nepieciešams izprast dažādas invaliditātes veidus (ne tikai fiziskās) un būt gataviem veidot mākslas un kultūras notikumus, organizēt pasākumus un mācīt studentus, domājot par plašu funkcionēšanas spektru, nevis tikai par konkrētiem invaliditātes veidiem, pārejot uz integrētu dizaina pieeju.

Mēs esam pieraduši domāt un strādāt stereotipiskās un nošķirtās kategorijās, piemēram, cilvēki ar kustību, redzes, dzirdes invaliditāti, ārvalstu studenti vai tml.- un mēs adresējam savus risinājumus atsevišķām kategorijām, bet tai būtu jābūt universālai, metodiskai un iekļaujošai pieejai, kas nevis nošķir, bet apvieno dažādās funkcionēšanas spējās un vajadzībās, ir efektīva un palīdz augstskolu pasniedzējiem, studentiem un personālam veiksmīgāk veidot iekļaujošu vidi.

II) Iekļaujošā izglītība

1. Iekļaušanas jēdziena sistēmiska izpratne augstākajā izglītībā

Pasaules Veselības organizācijas Starptautiskā funkcionēšanas, nespējas un veselības klasifikācija (ICF, 2001) piedāvā būtisku konceptuālu pavērsienu: invaliditāte tiek definēta nevis kā indivīda īpašība, bet gan kā mijiedarbības rezultāts starp cilvēka veselības stāvokli un apkārtējo vidi. Tā rodas brīdī, kad fiziskā, sociālā vai institucionālā vide rada šķēršļus, kas ierobežo cilvēka iespējas pilnvērtīgi piedalīties sabiedriskajā dzīvē. Šī perspektīva novirza uzmanību no indivīda uz sistēmu, un liek uzdot jautājumu nevis par to, kas cilvēkam "nav," bet gan par to, kādus šķēršļus rada vide. Tādējādi runa ir par cilvēkiem un viņu apkārtējo vidi neatkarīgi no viņu funkcionēšanas īpatnībām (acīmredzamām vai mazāk pamanāmām).

Šādā skatījumā kādu izglītību veidojošu sastāvdaļu, vai tas būtu studiju kurss, lekcijas formāts vai telpa, uzskatām par pieejamu tad, ja tas vienlaikus ir sasniedzams, izmantojams, baudāms un saprotams pēc iespējas plašākam dažādu funkcionēšanas veidu cilvēku lokam.

Pieklūstamība šajā izpratnē nav minimālais standarts, bet gan kvalitātes rādītājs.

2. Galvenie jautājumi un dizaina pieeja iekļaušanas veicināšanā

Šī mērķa sasniegšana prasa dažādu rīku, pieeju, procesu un pakalpojumu mērķtiecīgu integrāciju daudzpusīgā risinājumā. Katra vide, telpa, process un pakalpojums jāaplūko no to cilvēku skatu punkta, kuri tos izmantos, ņemot vērā viņu specifiskās vajadzības, lietošanas veidus un mērķus. Katrai studiju telpai, tāpat kā jebkurai publiskai telpai, piemīt savas unikālas sociālās, kultūras vai arhitektoniskās īpatnības, kas balstās tās lietotāju daudzveidībā (studenti, docētāji un administratīvie darbinieki) un vajadzībās, kuri, piemēram, tajās mācās, strādā vai vienkārši tās apmeklē. Tieši tāpēc rūpīga konteksta izpēte un analīze ir neaizstājama, tā ļauj ne tikai apzināt dažādās vajadzības, bet arī nodrošināt, ka nepieciešamā informācija tiek iegūta no kompetentiem un uzticamiem avotiem.

Dizains ir visaptverošs. Dizaineram nav iespējams risināt iekļaušanas jautājumus bez citu iesaistīto pušu līdzdalības.

Iekļaujošs dizains prasa daudzdimensionālu pieeju, kas apvieno:

- **fizisko, sensorisko un kognitīvo pieejamību** jau dizaina procesa sākuma posmā (universālais dizains);
- **palīgtechnoloģijas un multimediju risinājumus** – dažādas valodas, lai atbalstītu cilvēkus ar maņu traucējumiem, kā arī dažādus mācīšanās stilus (universālais dizains apmācībai);
- **visaptverošu personāla apmācību**, lai attīstītu iekļaušanas zināšanas, prasmes un izpratni;
- **cilvēku ar invaliditāti tiešu līdzdalību** kopīgā pieredzes veidošanā, ne tikai kā lietotājiem, bet kā koprades dalībniekiem;
- **politikas veidošanu, finansējuma piesaisti, normatīvo regulējumu**, kas prasa vai veicina iekļaujošas prakses augstākajā izglītībā.

3. Galveno jomu apskats: augstskolu piedāvātie pakalpojumi

Viens no būtiskiem iekļaujošas augstskolas pamatnosacījumiem ir spēcīga un apņēmīga vadība, kas veicina iekļaujošas vērtības un nodrošina nepieciešamos resursus un atbalstu. Iekļaujošai augstskolai pirmkārt jāveicina iekļaujoša domāšana akadēmiskā personālā, administratīvo darbinieku un studentu vidū. Vienlaikus iekļaujošai augstākās izglītības iestādei jānodrošina pakalpojumu kopums, kas būtiski atbalsta iekļautību, piemēram:

- pieejama tiešsaistes informācija, piemērota dažādām vajadzībām (t.i., pieejama tīmekļa vietne, vienkārša valoda, intuitīva saskarne u.c.);
- mentoringa tīkls, kas nodrošina kompetentu atbalstu visos līmeņos, lai efektīvi reaģētu uz katru pieprasījumu.

Iekļaušana darbojas tad, kad viss augstskolas personāls apzinās un tiek iesaistīts iekļaujoša studiju procesa, satura un vides veidošanā, nodrošinot nepārtrauktu dialogu starp augstskolas vadību, akadēmisko personālu, administratīvo personālu, studentiem un ekspertiem.

Ēku un infrastruktūras pieejamība

Pieejamība tradicionāli tiek uzskatīta par ēku raksturojošu lielumu. Iekļaujošas ēkas ir pieejamas, kas nozīmē, ka tās ir sasniedzamas, saprotamas un lietojamas.

Kā?

- Vajadzētu pastāvēt iespējai augstskolu viegli un patstāvīgi sasniegt tajā studējošajiem un strādājošajiem, izmantojot sabiedrisko transportu, kur vien tas iespējams;

- Visiem jāizmanto viens un tas pats ieejas punkts, ja tas nav iespējams — piemēram, vēsturiska mantojuma ēkas gadījumā — alternatīva ieeja jāpadara pieejama visiem un tā nav jāapzīmē kā "ieeja cilvēkiem ar invaliditāti";
- Orientēšanās telpā ir būtiska — zīmēm, tāfelēm un kartēm, kā arī norādēm ar telpu un nodaļu nosaukumiem vai numuriem, jāizmanto teksts, simboli un vienkārša valoda; skaņas signāliem (piemēram, trauksmes sirēnām) jābūt papildinātiem ar gaismas un cita veida brīdinājumiem;
- Personālam jābūt apmācītam darbam ar nedzirdīgiem, neredzīgiem un neirodažādiem cilvēkiem;
- Bibliotēkām un laboratorijām jānodrošina vienlīdzīga piekļuve un lietošana jebkura veida studentiem ar vienādu drošības līmeni.

Auditoriju un mācību telpu iekārtojums

a) Galvenais princips telpas projektēšanā ir tās lietojamības multifunkcionalitāte un variabls lietojums (*Universal Design for Learning - UDL*)

Studiju telpas, kas ļauj ātri mainīt iekārtojumu (kustīgi sēdekļi, regulējami krēsli, modulāri galdi, daudzfunkcionālas zonas), atbalsta trīs UDL principu īstenošanu (daudzveidīgi prezentācijas veidi, darbības un izpausmes formas, iesaistes līdzekļi). Zonu veidošana (piemēram, prezentāciju zona, sadarbības zona, klusā individuālā zona, darbnīcu zona, laboratorijas zona) veicina vienlaicīgi gan līdzdalību, gan vajadzības gadījumā arī autonomiju.

Piemērs: dizaina laboratorijā var tikt izmantoti mobili ratiņi dažādu studiju materiālu pārvadāšanai (sensori, prototipēšanas materiāli), kurus var pārvietot, piemēram, uz nodarbību zonu. Savukārt, galdi uz riteņiem ļauj nemanāmi pārslēgties no individuālā uz grupu darbu.

b) Fiziskā pieejamība un sensoro faktoru dizains (apgaismojums, akustika, vizuālais kontrasts) mazina neredzamos šķēršļus.

Salīdzinoši lēti uzlabojumi (regulējams apgaismojums, akustiskie paneļi, skaidras kontrastējošas norādes, ceļa vadulas cilvēkiem ar un bez redzes traucējumiem, u.c.) uzlabo komfortu un pieejamību studentiem ar dažādām kognitīvām, dzirdes un redzes vajadzībām. Pētījumi liecina, ka uzmanība un līdzdalība uzlabojas, kad šie elementi tiek ņemti vērā.

Piemērs: Laboratorijas, darbnīcas un darba vietas tiek aprīkotas ar dimmējamu (gaismas intensitāti regulējamu) apgaismojumu; prezentācijām tiek izmantoti portatīvi mikrofoni vai pastiprinātāji; var tikt izveidotas tā saucamās "klusuma kabīnes" ar pārvietojamām starpsienām tādiem studentiem, kuriem nepieciešams samazināt dažādu sensoru stimulu daudzumu.

c) Iebūvētas multimodālas tehnoloģijas atbalsta alternatīvus prezentācijas un izpausmes veidus.

Kopīgu displeju, video/audio ierakstīšanas staciju, pieejamas datu uztveršanas programmatūras un alternatīvu ievades ierīču integrēšana ļauj studentiem demonstrēt apgūtās zināšanas dažādos veidos (vizuāli, mutiski, praktiski). Pētījumi par laboratorijām un simulācijām liecina, ka uz UDL balstītas praktiskās aktivitātes uzlabo rezultātus un samazina individuālu pielāgojumu nepieciešamību.

Piemērs: Radošajā vai pētnieciskajā laboratorijā tiek apvienoti praktisko darbību nodrošinoši materiālu un instrumentu komplekti ar planšetdatoriem balss piezīmju veikšanai, ekrānlasītājam draudzīgām datu tabulām un ierakstīšanas iekārtu, lai dokumentētu eksperimentus kā mācīšanās pierādījumu.

d) Telpu un aktivitāšu kopīga dizainēšana ir efektīvāka nekā atsevišķas intervences.

Ilgspējīgu un kontekstam atbilstošu risinājumu veiksmīga īstenošana attiecas gan uz telpisko izmaiņu veikšanu, gan personāla profesionālo pilnveidi, gan uz kopīgu dizainēšanas procesu, iesaistot arī studentus (tostarp tos ar invaliditāti).

Piemērs: Sākotnēji var tikt rīkotas darbnīcas, kurās studenti veic praktisko vajadzību (piemēram, aprīkojuma izvietojums, vizuālās norādes) kartēšanu, tiek apmācīti pasniedzēji un personāls par to, kā izveidot un lietot multifunkcionālus telpu iekārtojumus UDL aktivitātēm.

Drošība un atbilstība: procedūru pielāgošana, neierobežojot piekļuvi

Drošības protokolu pielāgošana - individuālie aizsardzības līdzekļi dažādos izmēros, vizuālas instrukcijas *solī-pa-solim*, pieejami pirmās palīdzības līdzekļi, izstrādātas metodes studentiem ar kustību traucējumiem, nodrošinot viņu līdzdalību, vienlaikus saglabājot atbilstību drošības noteikumiem. Dažādi pētījumi uzsver, ka daudzi šķēršļi ir procedurāla, nevis tehniska rakstura.

Piemērs: Individuālie aizsardzības līdzekļi tiek nodrošināti dažādos izmēros un konfigurācijās; tiek izstrādāti alternatīvi un droši protokoli (piemēram, ar ierakstīta vai reāllaika video palīdzību) uzdevumiem, kas prasa sarežģītas manuālās prasmes.

Atbalsts akadēmiskajam un administratīvajam personālam. Studiju materiāli un studiju programmu veidošana un pielāgošana.

Iekļaujoša prakse augstākajā izglītībā aizvien biežāk tiek atzīta kā būtiska vienlīdzīgas mācību vides veidošanā. Tā ietver esošās situācijas izvērtēšanu - kā kursi tiek veidoti, pasniegti un vērtēti, lai nodrošinātu visiem studentiem vienlīdzīgas iespējas gūt panākumus neatkarīgi no viņu iepriekšējās pieredzes vai mācīšanās vajadzībām.

Iekļaujoša prakse augstākajā izglītībā aptver plašu stratēģiju klāstu: no studiju programmu dažādošanas, lai atspoguļotu dažādas perspektīvas un pieredzes, līdz studiju metožu izmantošanai, kas atbilst dažādiem mācīšanās stiliem un spējām.

Iekļaujoša izglītība prasa domāšanas veida maiņu – no invaliditātes un daudzveidības uztveršanas kā trūkuma uz visu studentu dažādo stipro pušu un vajadzību atzīšanu.

KĀ?

1. **Būtisks priekšnosacījums ir atvērtība un dialoga veicināšana** ar studentiem un studentu starpā, viņu uzklausišana, programmas un uzdevumu elastīga pielāgošana (*ieklausīšanās*);
2. **Apzināšanās, ka iekļautība attiecas uz visiem studentiem**, nevis tikai uz tiem, kuriem ir redzama invaliditāte, jo valoda, dzimums, kultūras izcelsme, pārejošas psiholoģiskas grūtības un ieradumi nelabvēlīgā vidē var kļūt par situatīviem šķēršļiem;
3. **Dažādu invaliditātes veidu, kultūru un dzimumu/ dzimtes jautājumu iekļaušana** studiju un pētnieciskajos uzdevumos un diskursos vairo studējošo spēju atpazīt, novērtēt un risināt ar daudzveidību saistītus jautājumus kā profesionālus izaicinājumus, tā ir iespēja iepazīt tiešā saskarsmē arī savas nākotnes profesionālās darbības potenciālos klientus un lietotājus.

Studiju programmās izmantotajām metodēm un vērtēšanas kritērijiem jābūt izstrādātiem tā, lai tie būtu pielāgoti, atbilstoši un saprotami studentiem ar atšķirīgām psihoemocionālām un fiziskām vajadzībām visā studiju procesa gaitā. Tie var ietvert diferencētu mācību metožu piemērošanu, universālā mācīšanās dizaina (UDL) principu izmantošanu, kā arī studiju rezultātu novērtēšanas veidu dažādošanu, lai visi studenti atbilstoši savām spējām varētu līdzvērtīgi demonstrēt savas zināšanas.

Būtiski paturēt prātā, ka iekļaujošu studiju programmu raksturo ne tikai pielāgotas mācību metodes un rīki, kas atbilst pēc iespējas vairāk cilvēku vajadzībām un vēlmēm, bet galvenokārt iekļaujošs studiju saturs. Studiju kursos, kuros tiek skarti arhitektūras, izstāžu plānošanas, mākslas un dizaina pieredzējuma jautājumi, ir būtiski motivēt studentus - nākamos profesionāļus, kuri būs galvenie iekļaujošas vides veidotāji, domāt un veidot risinājumus reāliem

cilvēkiem, nevis balstīties uz stereotipiem vai noteiktām kategorijām. Visā akadēmisko studiju laikā studentiem nepieciešams iepazīt un pieredzēt dažādus fiziskās un kognitīvās funkcionēšanas veidus, lai izglītotu iekļaujošus nākotnes profesionāļus.

Iekļaujošas prakses īstenošana ļauj augstskolām radīt tādu studiju vidi, kas patiesi atbalsta visu studentu panākumus un labklājību.

4. Iekļaujoša studiju programma: principi, darbības mērķi un rīki pielāgojamiem risinājumiem

Universālā mācīšanās dizaina metodoloģija un “Dizains visiem” principi motivē veidot iekļaujošu studiju programmu, kuras galvenais mērķis ir – kā es varu atbalstīt katra sava studenta mācīšanos? Katrs students ir atšķirīgs: saskaņā ar pieejamiem pētījumiem, pastāv daudzi veidi, kā klasificēt dažādus mācīšanās stilus, pamatojoties uz psiholoģiskām, attieksmes vai sensorām pieejām. Iekļaujošas studiju programmas izstrāde sākas ar pēdējo no minētajiem aspektiem, jo tas ir visvieglāk identificējams, savukārt psiholoģiskie un attieksmes aspekti kļūst viegli atpazīstami, kad kursa gaitā palielinās studentu zināšanas; tādējādi tie var novest pie programmas pielāgojumiem pēc pārejas perioda, kamēr sensorā pieeja ir ļoti noderīga izstrādes posmā. Trīs visbiežāk sastopamie mācīšanās stili ir:

- Vizuālais
- Auditīvais
- Kinestētiskais

Dažiem studentiem var būt vairāku stilu kombinācija, citiem dominē viens. Jebkurā gadījumā, iepazīstot studentus, mēs varam vieglāk atrast labākās stratēģijas konkrētajai grupai, paturot prātā, ka mācību materiālu prezentēšana dažādos veidos vienmēr ir noderīga.

Eiropas izglītības telpā tiek lietots termins **Speciālās izglītības vajadzības**, kas ietver trīs apakškategorijas: invaliditāti, specifiskus attīstības traucējumus un sociālekonomiskus, valodas un kultūras nepilnvērtību. Specifiskie attīstības traucējumi ietver mācīšanās traucējumus, valodas deficītu, neverbālo prasmju deficītu, motorikas koordinācijas deficītu, uzmanības deficītu un hiperaktivitāti.

Aprakstot trīs galvenos mācīšanās veidus, kļūst skaidrs, kā daži traucējumi var ietekmēt konkrētu mācīšanās un mācīšanas formātu - īpaši tie, kas saistīti ar neirodažādību, piemēram, autisms un specifiski mācīšanās traucējumi, kā disleksija. Kopumā studentiem ir savs mācīšanās stils, kas nav tieši atkarīgs no invaliditātes veida. Nedzirdīgs students, piemēram, var paļauties uz redzi, lai uzmanītos, taču var būt "praktiskais apmācāmais", tas ir kinestētiskais.

Vizuālais studenta tips dod priekšroku informācijas uztverei vizuāli, ar karšu, grafiku, diagrammu, shēmu un citu vizuālu elementu palīdzību. Vizuālais tips var izmantot attēlus un fotogrāfijas labākai uztverei un iegaumēšanai, taču viņu mācīšanās ir vairāk saistīta ar modeļiem un formām. Viņiem nepieciešams redzēt dažādas attiecības un sakarības starp datiem un faktiem. No šādas vizuālas informācijas pasniegšanas var gūt labumu studenti ar disleksiju, daži autistiski studenti, kā arī ārzemju studenti, kuri nepietiekami pārvalda valsts valodu.

Noderīgi rīki vizuālā tipa studentam:

- runas atpazīšana (*runa uz tekstu - lietotnes*)
- piezīmju atpazīšana (*digitālās pildspalvas*) - ļauj augšupielādēt rokraksta piezīmes datorā
- lietotnes karšu un diagrammu izveidei
- lietotnes plānošanai, organizēšanai un grafiku veidošanai, izmantojot balss ievadi (*UDHS gadījumā*) un attēlus kā izvadi.

Cilvēkiem ar redzes traucējumiem runas pārvēršanas tekstā lietotnes var apvienot ar teksta palielināšanas rīkiem.

Mācību metodes, kas var palīdzēt vizuālā tipa studentiem: digitālā stāstniecība - stāstu veidošana, izmantojot multivides programmatūru vai prezentācijas. Aktīvi iesaistoties digitālajā stāstniecībā un nodrošinot vizuālu atbalstu, studenti iegūst priekšrocību radīt ar saviem vārdiem, zīmējumiem un fotogrāfijām. Šo stratēģiju var izmantot arī uzdevumiem un esejām.

Audiāli apmācāmie studenti apgūst zināšanas labāk, kad informācija tiek sniegta klausāmā vai mutiskā formā. Tas nav vienkārši jautājums par dzirdēšanu - viņi mācās labāk, kad tēma tiek apspriesta, piemēram, dialogā ar pasniedzējiem vai citiem studentiem. Viņu domāšanas process raisās labāk runāšanas laikā nekā iepriekš plānojot. Šiem studentiem ļoti piemērots risinājums ir diskusijas, nodarbību ierakstīšana vai audio grāmatu pieejamība, kā arī izdales materiālu un drukātā satura pārvēršana runā. Ir acīmredzams, ka cilvēki ar redzes traucējumiem un kognitīvām invaliditātēm, kā arī ārzemju studenti, var gūt labumu no jebkura nodrošinājuma, kas ietver dzirdēšanu un atkārtotāšanu.

Noderīgi rīki audiālā tipa studentiem

Ekrānlasītājus galvenokārt izmanto neredzīgi cilvēki, taču gan PC, gan Mac datoros ir pieejamības funkcijas, kas var palīdzēt ikvienam. Turklāt daži *pildspalvas funkciju* veidi ļauj atskaņot lekcijā dzirdētā teksta audio ierakstu.

Ja nepieciešamais teksts nav pieejams elektroniskā formātā (piemēram, pasniedzēja sastādīta kursa lasāmviela), tas jāpārveido elektroniskā tekstā no drukātā materiāla, izmantojot skeneri un OCR (*optiskās rakstzīmju atpazīšanas*) programmatūru. Nepieciešamais rediģēšanas apjoms, lai iegūto elektronisko tekstu padarītu lietojamu, ievērojami atšķiras atkarībā no oriģinālā materiāla drukas kvalitātes un studenta spējas ievērot datora nepareizi atpazītas rakstzīmes.

Ir arī lietotnes, kas palīdz pārvaldīt laiku un plānot grafiku, izmantojot balss ievadi - tās var būt noderīgas audiāli apmācāmiem studentiem.

Rīki var palīdzēt, taču tie nevar aizstāt visaptverošu iekļaujošu mācīšanās stratēģiju, kas aptver dažādus mācīšanās stilus.

Zemāk ir sniegts aktivitāšu un metožu piemēru saraksts, kas piemērots audiālā tipa studentiem:

- **mentorings vai vienaudžu mentorings** — studentam tiek piedāvāt strādāt kopā ar citu studentu (vienu audzi) vai vecāku studentu, vai tikko absolvējušu, lai kopā veiktu dažas aktivitātes, īpaši atkārtojot un apspriežot apgūtos tematus;
- **debates un diskusijas;**
- **apgrieztā klase:** studenti iepazīstas ar mācību materiālu pirms nodarbības, lai jau iepriekš gūtu priekšstatu un varētu plānot laiku un ieguldījumu atbilstoši savām vajadzībām un spējām; nodarbībā tiek īstenoti praktiski uzdevumi un/vai diskusijas, lai pasniedzējs varētu pārskatīt un padziļināt nepieciešamo;
- **kooperatīvā mācīšanās.**

Kinestētiskais studenta tips ir persona, kura dod priekšroku mācīties darot. Viņiem patīk praktiska pieredze. Parasti viņi ir ciešāk saistīti ar realitāti, tādēļ viņiem nepieciešama taktiā pieredze, lai labāk izprastu kādu jautājumu.

Labākais veids, kā kinestētiskā tipa studentam prezentēt jaunu informāciju, ir personīgā pieredze, prakse, piemēri vai simulācijas. Kustība prasa koncentrēšanos, taču var būt piemērota dažiem studentiem ar UDHS (Uzmanības deficīta un hiperaktivitātes sindroms).

Kinestētiskā studenta tipa apmācības rīki ir tie, kas stimulē praktisko darbu, kas ir viņu galvenais mācīšanās avots. Piemēram, 3D printeris ātrai prototipēšanai vai laboratorijas, kas aprīkotas maketēšanai un dizainēšanai.

Mācību metodes, kas tieši integrē praktisko mācīšanos, balstās uz simulācijām un plašu strukturētu gadījumu izpēti praktisku piemēru izmantošanu teorētiskajosursos, kā arī modelēšanu, zīmēšanu un prototipēšanu vairāk uz rezultātu orientētosursos.

Uz jautājumiem balstīta pieeja izaicinājumu un iespēju apzināšanai

Studiju programmas izstrāde, tās īstenošana un pilnveidošana, lai nodrošinātu visu studentu vajadzībās balstītu mācīšanās procesā, nav statisks process. Tai nav iespējamās gatavas receptes, padomi un risinājumi, jo tās konteksts ir daudzšķautņains un prasa elastību. Tādēļ, veidojot studiju kursu, pasniedzējam jāatbild uz zemāk minētajiem jautājumiem, nevis, lai sevi pārbaudītu, bet lai rosinātu citus jautājumus un dziļāku domāšanu.

Daži no šiem jautājumiem, kas iedalīti plašākās jomās, rada nepieciešamību pēc informācijas no citām augstskolas struktūrvienībām (uzņemšana, iekļaušana), savukārt uz citiem precīzāku un detalizētāku atbildi spēs sniegt tikai pēc kursa sākuma un koprades aktivitāšu norises.

Studentu mācīšanās vajadzību un stilu izpratne

- a.** Kādi ir manu studentu dominējošie un atšķirīgie mācīšanās stili (vizuālais, audiālais, kinestētiskais, lasīšana/rakstīšana utt.)?
- b.** Vai manos studijuursos/moduļos piedalās studenti ar kādu no neiroloģiskiem traucējumiem (piemēram, UDHS, autisms, disleksija), kuru vajadzības būtu jāņem vērā, diferencējot studiju procesu?
- c.** Kā es varu veidot studentu izpratni mākslas un dizaina jomā, izmantojot dažādus mācīšanās veidus, nodrošinot iesaisti studentiem ar atšķirīgiem mācīšanās stiliem?
- d.** Vai es nodrošinu iespējas gan individuālajam, gan grupu darbam, ņemot vērā introvertus un ekstravertus studentus?

e. Kā es varu dažādot studentu vērtēšanu, lai katrs students varētu parādīt savas zināšanas dažādos veidos (piemēram, portfolio, prezentācijas, rakstiskas pārdomas, uzstāšanās)?

Dažādu spēju un piekļuves vajadzību nodrošināšana

- Kādi fiziski, kognitīvi vai emocionāli traucējumi varētu būt studentiem, un kādi pielāgojumi ir nepieciešami viņu pilnvērtīgai līdzdalībai?
- Vai visas studiju telpas, materiāli un rīki ir fiziski pieejami studentiem ar kustību ierobežojumiem?
- Vai es izmantoju iekļaujošu valodu un pieejamus resursus mācību materiālos (piemēram, subtitri video materiālos, ekrānlasītājam draudzīgi PDF)?
- Kā es sadarbojos ar studiju atbalsta personālu (piemēram, ekspertiem, konsultantiem), lai pielāgotu studiju kursus studentu individuālajām spējām?
- Kādas stratēģijas esmu izstrādājis, lai radošajā procesā risinātu jautājumus, kas saistīti ar paaugstinātu jutīgumu vai uzmanības problēmām?

Dzimuma identitātes un izpausmes apsvērumi

- Vai manā studiju kursā nav dzimuma stereotipu attiecībā uz lomām, medijiem un tēmām?
- Vai es izmantoju iekļaujošu valodu, uzrunājot vai atsaucoties studentiem (piemēram, vietniekvārdi, tituli, vārdi)?
- Vai es studiju saturā nodrošinu dažādu dzimuma identitāšu un izpausmju mākslinieku pārstāvību, tostarp transpersonu un nebināro dzimumu mākslinieku pārstāvību?

- Vai es monitorēju studentu grupas dinamiku, lai nodrošinātu dzimumu līdztiesību dalībā, vadībā un kritikas izteikšanā?
- Kā radīt drošu un atbalstošu vidi, kurā studenti ar jebkādu dzimuma identitāti varētu izpausties mākslinieciskā veidā?

Kultūras izcelsmes un uzskatu respektēšana

- Vai studiju kursa saturs atspoguļo plašu kultūras mākslas formu, tradīciju un perspektīvu klāstu no visas pasaules?
- Vai es esmu objektīvs, aplūkojot kultūras kontekstu, autortiesības un nozīmi?
- Vai es ļauju studentiem savos mākslas projektos pētīt un paust savas kultūras identitātes?
- Vai es esmu jutīgs pret reliģiskiem vai garīgiem uzskatiem, kas varētu ietekmēt studenta iesaisti noteiktā saturā, materiālos vai praksē?
- Vai ir kādi svētki, gavēņa periodi, kas varētu ietekmēt studentu līdzdalību, un kā es varu būt elastīgs attiecībā uz tiem?

Studentu balss un atgriezeniskās saites veicināšana

- Vai es aicinu studentus iesaistīties projektu tēmu izstrādē vai mākslinieku izvēlē?
- Kā es nodrošinu, ka katrs students jūtas uzklauts un novērtēts grupas diskusijās un kritikās?
- Kādi mehānismi ir ieviesti, lai studenti varētu dalīties bažās vai sniegt atgriezenisko saiti par studiju kursu vai studentu grupas kultūras iekļaušanu?

Aizspriedumu un pārstāvības pārdomāšana

- Kas ir mana studiju kursa centrā (vēstures fakti, viedokļi, prakses) un kas iztrūkst?

- Vai es apstrīdu eirocentriskus vai koloniālus naratīvus mākslas izglītības vēsturē?
- Vai es regulāri izvērtēju un atjauninu studiju kursa saturu, lai atspoguļotu mūsdienu jautājumus un dažādas pieredzes?
- Vai, izvēloties māksliniekus, tēmas un kritiķus, esmu ņēmis vērā (rases, dzimuma, invaliditātes u. c. faktoru pārklāšanos)?

Vienlīdzības un izaugsmes plānošana

- Kā es strukturēju studiju kursu/ moduli, lai nodrošinātu, ka visi studenti neatkarīgi no izcelsmes vai iepriekšējās pieredzes var gūt panākumus un attīstīties?
- Vai es nodrošinu vienlīdzīgu piekļuvi kvalitatīviem materiāliem un rīkiem visiem studentiem?
- Kāda profesionālā pilnveide man nepieciešama, lai labāk atbalstītu dažādību, vienlīdzību un iekļautību savā pedagoģiskajā praksē?

III) DESIG*ness projekts

1. Mērķi

DESIG*ness projekta galvenais mērķis ir radīt apstākļus augstākās izglītības sistēmu nozīmīgai pilnveidei. Panākot ilgtspējīgas kultūras pārmaiņas ar dizaina palīdzību, veicinot iekļautību augstākās izglītības sistēmās, integrējot un ieviešot jaunu studiju saturu par iekļautību mākslas un dizaina akadēmiju programmās, šis projekts liek pamatus augstākās izglītības iestāžu tīklam, kas nodarbojas ar praksē balstītu pētniecību iekļaušanas jomā. Šis projekts ir vērsts uz nākotnes profesionāļu domāšanas maiņu, attīstot dizaina praksi, kas balstīsies jaunās metodoloģijās un stratēģijās.

DESIG*ness projekts apmāca mācībspēkus un studentus, lai veicinātu iekļaušanu un pārmaiņas Eiropas augstākajā izglītībā, veidojot starpvalstu pasniezēju apmācības



programmu un vadlīnijas par iekļaujošu pieeju mākslas un dizaina augstākajā izglītībā. Izmantojot mūsdienīgas mācību metodes un kopīgas novērtēšanas metodes, DESIGNESS īsteno apmācību stratēģijas, iesaistot gan mērķauditorijas pārstāvjus, gan ekspertus, kuriem ir pieredze iekļaušanas un invaliditātes jautājumu politikas veidošanā un aizstāvībā.

2. Akadēmiskā personāla apmācību kurss

Apmācību programma, kas paredzēta mākslas un dizaina augstskolu docētājiem, tika izveidota, lai veicināt lielāku izpratni un operatīvo kapacitāti saistībā ar iekļaušanu, piekļūstamību un kopdizainu. Tā nav mērķēta uz jaunām tehniskām zināšanām vai rīkiem, bet gan uz iespēju mainīties, veidojot telpu, kur pārdomāt savu lomu kā izglītotājam un pārmaiņu veicinātājam. Kursi palīdz dalībniekiem pakāpeniski izvērtēt savas mācību metodes un kultūru, vienlaikus piedāvājot stratēģijas, kā integrēt iekļaujošas perspektīvas izglītības procesos, saturā un vidē.

Tā vietā, lai ievērotu stingru formātu, apmācību programma īsteno pakāpenisku mācīšanās pieredžu secību, kas veicina pārdomas, pieredzes apmaiņu un eksperimentus. Dalībnieki pēta galvenos jēdzienus, kas saistīti ar cilvēku dažādību, pieejamību un "Dizains visiem" pieeju; viņi tiek aicināti kritiski analizēt līdzšinējās prakses savās augstskolās un identificēt iespējamus šķēršļus — gan redzamos, gan sistēmiskos —, kas ietekmē piekļūstamību, līdzdalību vai pārstāvētību. Tāpat viņi tiek iedrošināti iztēloties un izstrādāt jaunas didaktiskas darbības, kas varētu veicināt iekļaušanu reālās mācību situācijās.

Akadēmiskā personāla apmācību kurss tiek īstenots tiešsaistes formātā, lai nodrošinātu plašu pieejamību un starptautisku līdzdalību. Tomēr, iespēju robežās paredzēti arī klātienē vai hibrīda formāti. Sesijas apvieno teorētisko ieguldījumu ar praktiskām aktivitātēm, darba grupām un dialogu. Metodoloģija balstās aktīvas mācīšanās principos, ar lielu uzsvāri uz pieredzes apmaiņu, kontekstuālo novērošanu un kritisko domāšanu. Lai atbalstītu mācīšanos nelineārā un iekļaujošā veidā, tiek izmantotas simulācijas, stāstniecība, gadījumu analīze un pašnovērtēšanas rīki. Tā vietā, lai piedāvātu iepriekš definētus modeļus vai standartizētus mācību plānus, apmācības veicina atklātu un pārdomātu pieeju. Apmācību lektori netiek pozicionēti kā risinājumu īstenoņi, bet gan kā iekļaujošu izglītības ekosistēmu līdzdalībnieki. Programmas noslēdzošā fāze aicina katru dalībnieku izstrādāt konkrētu projekta piedāvājumu,



kas jāisteno viņu pašu akadēmiskajā kontekstā. Šis piedāvājums kalpo gan kā mācīšanās rezultāts, gan kā potenciāls pamats plašākām pārmaiņām augstskolā.

Akadēmiskā personāla apmācību kursa mērķis ir panākt pārmaiņas: no iekļaušanas kā teorētiska jautājuma uz iekļaušanu kā ikdienas atbildību. Tas sagatavo docētājus spējai orientēties sarežģītās situācijās, pieņemt nenoteiktību un ieviest jaunas iesaistīšanās formas, kas nāk par labu visiem studiju dalībniekiem — nevis ar pielāgojumiem, bet gan ar sistēmisku, prognozējošu un radošu dizaina domāšanu.

3. Vasaras skolu programma 2024

Vasaras skolu programma tika strukturēta intensīvās darbnīcās (8 stundas dienā, 5 dienas nedēļā), kas tika organizētas Milānā, Rīgā un Viļņā.

Radošās darbnīcās piedalījās:

- 3 vadošie profesori + 11 darbnīcu vadītāji + 11 mobilitātes profesori no 3 augstskolām;
- 31 students (67 studentu pieteikumi) no 7 valstīm un 3 kontinentiem, 11 studiju programmām, 3 ar īpašām vajadzībām;
- 3 vietējās asociācijas/kopienas, kas apvieno cilvēkus ar invaliditāti un/vai īpašām vajadzībām 3 dažādās pilsētās.

Vasaras skolas programma Milānā bija ļoti intensīva un spēcīga pieredze, kuras laikā studenti strādāja kopā ar nedzirdīgiem cilvēkiem. Dalībnieki izmantoja kopskaita pieeju, kas balstījās uz izpratni par to, cik liela nozīme ir tuvumam starp mūsu ķermeņiem, vajadzībām, vēlmēm un emocijām. Šī dizaina pieeja sniedz iespēju ikvienam studentam, neatkarīgi no viņa spējām vai invaliditātes, līdzdarboties savas studiju vides veidošanā. Projekta „Play with Me” mērķis bija izmantot neverbālu attiecību veidošanu, lai radītu kopienas un uz attiecībām balstītus objektus.

Vasaras skolas programma Rīgā bija īpaši vērsta uz cilvēcisko saskarsmi, strādājot ar neredzīgo un vājredzīgo cilvēku kopienā. Programmas „Seeing Beyond Sight” (kas sastāvēja no trim darbnīcām) mērķis bija izmantot dažādas pieejas un kontekstus, lai kopā ar mērķauditoriju veidotu mākslas darbus, kā arī testētu dažādus veidus, kā uztvert un nodot informāciju par māksliniecisko procesu.

Vasaras skolas programma Viļņā „Try Walking in My Shoes” bija dažādību veicinoša, starpdisciplināra un multikulturāla pieredze, kura mērķis bija veicināt izpratni par indivīdu

vajadzībām, vienlaikus dokumentējot un analizējot vēsturiskā konteksta vidi (Trakai pils Lietuvā). Šī bija kopdizaina prakse, kur sadarbība un empātija klātesoša visās dalībnieku aktivitātēs.

Atgriezeniskās saites analīze un ieguvumi

Vasaras skolu un to rezultātu novērtēšana balstījās uz dizaina un mākslas studentu anketēšanu, kā arī daļēji strukturētām intervijām ar neredzīgiem un vājredzīgiem dalībniekiem no Rīgas radošām darbnīcām. Savās atsauksmēs vairāki intervējamie atzīmēja, ka viņu līdzdalība šajā projektā atšķīrās no iepriekšējām pieredzēm, kur iekļaušana bijusi formāla. Viņi apstiprināja, ka mākslas un dizaina studenti demonstrēja patiesu rūpību un empātiju visas darbnīcas garumā, gan dodoties sagaidot un pavadot viņus, gan darbnīcu, pusdienas pārtraukuma un neformālo aktivitāšu laikā.

Dalībnieki ieteica saīsināt vasaras skolu darbnīcu teorētisko daļu, atstājot vairāk laika praktiskajam darbam. Viens no dalībniekiem (ar daļēju redzes zudumu) norādīja, ka aktivitāšu intensitāti varētu palielināt. Tika apstiprināts, ka darbnīcu saturs bijis iesaistošs un visi dalībnieki guvuši jaunas zināšanas. Lai gan grupu darbi ir neatņemama studiju kursu sastāvdaļa, vasaras skolu darbnīcās tas tika īpaši novērtēts.

Pēc vasaras skolas dalībnieki atgriezeniskās saites analīzes organizatori un darbnīcu vadītāji guva apliecinājumu, ka visi dalībnieki jutuši pilnīgu iesaisti procesā. Neskatoties uz laika trūkumu, kuru studenti atzīmējuši savās anketās, tika prezentēti pārdomāti un konceptuāli risinājumi izvirzītajām problēmām. Dalībnieki izcēlās ar ideju oriģinalitāti, kas var būt noderīgas nākotnē. Starpdisciplinārā un starptautiskā sadarbība ievērojami paplašina visu iesaistīto redzesloku. Darbnīcu tēmas un problēmu veidi bija jauna pieredze visiem studentiem. Tā veicināja viņu personīgo izaugsmi, empātiju un iedvesmu tālāk izpētīt iekļaujošo dizainu. Tā nostiprināja nozīmīgu sadarbību un radošu iesaisti.

Pieredzes pārnese uz ikdienas studiju procesu

Pateicoties DESIG*ness projektam, tika gūtas jaunas zināšanas un prasmes satura un metodoloģijas strukturēšanā, studiju vides un resursu pielāgošanā, iesaistot studentus ar invaliditāti (redzes, dzirdes un kustību traucējumiem u.c.).

Studiju kursu tēmas un praktiskās pētniecības uzdevumi tiek strukturēti trīs dažādos virzienos:

1. Dizaina uzdevumi tiek risināti ar maksimālu fokusu uz konkrētās mērķgrupas vajadzībām, vēlmēm un iespējām, lai padarītu kādu viņu dzīves procesu ērtāku, saprotamāku un izmantojamu. Prototipi tiek testēti kopā ar mērķgrupu; tiek identificēti trūkumi un veikti uzlabojumi.
2. Dizaina uzdevumi tiek risināti koprades procesā ar mērķauditoriju, iesaistot viņus ideju ģenerēšanā, risinājumu meklēšanā un prototipu testēšanā.
3. Dizaina uzdevumi tiek identificēti kopā ar studentiem, kuriem ir kāds no invaliditātes veidiem, pieņemot, ka viņi ir eksperti un balstās uz personīgo pieredzi, vislabāk pārzinot problēmu jomu, ar ko saskaras ikdienā. Tādējādi studiju vides un satura auditus veic pats students. Viņš/viņa kļūst par dalībnieku studiju satura radīšanā noteiktas tēmas ietvaros.

Studiju procesa ietvaros ir iespēja īstenot darbus dažādos formātos, kuri attiecīgi ir izmērāmi dažādos laika periodos:

1. Ir iespēja risināt noteiktu tēmu viena studiju semestra ietvaros (atbilstoši trīs mēnešu periodam), ko sauc par kursa darbu, kas nozīmē, ka mācības notiek viena studiju kursa vai moduļa ietvaros.
2. Plašāks studiju un pētniecības process var tikt īstenots diplomdarba ietvaros. Bakalaura studiju programmā tam var veltīt vienu studiju gadu vai divus mācību semestrus, savukārt maģistra studiju programmā šim darbam tiek atvēlēts pusotrs gads vai trīs mācību semestri.

3. Intensīvajos studiju moduļos (radošajās darbnīcās vai vasaras skolās) iespējams īstenot elastīgu studiju saturu (dažreiz atšķirīgu no tiešā studiju procesa). Tas ļauj studentiem un akadēmiskajam personālam īsākajā iespējamajā laikā koncentrēti aplūkot konkrētu problēmu. Rezultātam ne vienmēr jābūt īstenojamam, tas var būt spekulācija, impulss vai uzdevums tālākai padziļinātai radošai darbībai.

Dažādas sadarbības formas ir ārkārtīgi svarīgas sociālajām inovācijām. Tās var īstenot konkrētā kopradīšanas darbā ar publisko sektoru (ministrijām, valsts iestādēm, pašvaldībām), dažādām izglītības un kultūras iestādēm (augstskolām, skolām, muzejiem, teātriem u.c.), nevalstiskajām organizācijām (invaliditātes biedrībām). Mūsdienīga radošā izglītība nav iedomājama bez starpdisciplināritātes jaunu risinājumu un inovāciju radīšanā, tāpēc katrā sociāli orientētā studiju uzdevumā ir svarīgi nodrošināt līdzsvaru starp iesaistītajām pusēm, laika ietvaru, sadarbības formu, mērķi, metodēm, sasniedzamiem rezultātiem un ietekmi uz sociālo labklājību.

Skaidra institucionāla komunikācija ir ļoti būtiska, lai apmaiņas procesā veidotos nozīmīgas pieredzes un zināšanas. Iepriekšēja vienošanās un kopīga izpratne par projekta mērķiem var stiprināt galīgo rezultātu. Vasaras skolā iesaistītie docētāji ir snieguši savu ieguldījumu, kas tiks izmantots, nākotnē pilnveidojot studiju programmas un piemērojot tādus ieteikumus un metodes kā:

1. scenāriju izstrāde mērķauditorijām;
2. prezentāciju simulācijas un atgriezeniskās saites cikliskums;
3. kopīga refleksija un vizuālās stāstīšanas tehnikas;
4. prezentāciju un piedāvājumu kopumi;
5. pašnovērtēšanas kritēriji;
6. izstrādāts procesa ceļš ar pielāgojamiem formātiem.

Laika gaitā studenti iegūs lielāku pārliecību vizuāli un verbāli paust un aizstāvēt savus projektus. Iekļaujošās prakses, piemēram, multimodālā prezentācija (verbāla, vizuāla, telpiska),



palīdzēs paplašināt līdzdalību. Studentiem būtu nepieciešami vairāk praktisko uzdevumu, kas saistīti ar empātiju un iekļaujošo domāšanu.

4. Labās prakses piemēri

Labās prakses apzināšanai tika iesaistīti docētāji no DESIGNESS projekta trīs partneraugstskolām – NABA (Milāna), LMA (Rīga) un VDA (Viļņa), lai apkopotu un kopīgi analizētu divdesmit pieredzes stāstus. Katrs prakses piemērs dokumentē izglītības pieredzi, kas saistīta ar iekļaušanu, pieejamību, līdzdalības dizainu un sociālajām inovācijām augstākajā izglītībā. Daži no tiem tika izstrādāti jau pirms 2023. gada, citi, gluži pretēji, kļuva iespējami pateicoties pārmaiņu procesam, ko aktivizēja DESIGNESS aktivitātes, kā arī pateicoties akadēmiskā personāla apmācību pieredzei, bet galvenokārt vasaras skolu programmai. Tā bija pirmā reālā iespēja pārbaudīt studentu un pasniedzēju domāšanas veida iespējamās pārmaiņas virzienā uz labāku, iekļaujošāku pasauli.

Izmantojot salīdzinošo novērtējumu ar trīspadsmit kritērijiem, izdevās identificēt kopīgas tendences, nozīmīgas prakses un virkni praktisku ieteikumu, kurus var piemērot citos kontekstos. Pirmais secinājums attiecas uz pieredžu dažādību: sākot no kopsdizaina ar studentiem ar īpašām vajadzībām līdz invaliditātes simulācijām kā empātijas veidošanas praksi; no pieejamu digitālu rīku izmantošanas darbnīcās līdz multisensoru pieredžu dizainam muzejiem un/vai pilsētvides telpām. Nevienam no labās prakses piemēriem nav fiksēts modelis vai atkārtojama formula, bet tiem ir spēja aktivizēt uz pārmaiņām vērstu izglītības vidi, kur dažādība kļūst gan par izejmateriālu, gan virzītājspēku. Visvairāk tiek novērtētās studiju aktivitātes, kas veicina autentiskas mijiedarbības, mācīšanos no pieredzēm un sarežģītības izpēti caur cilvēciskām un iesaistošām dimensijām.

Būtisks jautājums, kas izkristalizējās pieredzes stāstu analizē, ir laika nozīmīgums. Daudzas iniciatīvas, lai gan ļoti daudzsološas, cieta no nepietiekama laika ietvara vai darba posmu nevienmērīgas sadales. Tas akcentē, cik svarīga izglītības procesos ir rūpīga laika plānošana, veltot laiku eksperimentiem vai sadarbībai ar ārējām kopienām. Vairākos gadījumos strukturētas atgriezeniskās saites un kolektīvās novērtēšanas trūkums ierobežoja studiju aktivitāšu

potenciālu. Pretstatā tam atgriezeniskās saites sesija un kritiska diskusija izrādījās viens no visvairāk novērtētajiem un vērtīgākajiem aspektiem turpmākai atkārtojamībai.

No ilgtermiņa perspektīvas analizētās pieredzes parādīja, ka tās var pakāpeniski integrēt akadēmiskajā studiju procesā, nevis kā atsevišķs notikums vai ārpus studiju darbnīcas, bet kā formālās izglītības strukturējošas komponentes. Dizaina uzdevums, kas balstīts uz reālām dzīves vajadzībām, ārējo ieinteresēto pušu iesaisti, starpdisciplināritātes pieņemšanu un pieejamu valodu izmantošanu, ir konkrēta prakse, ko var pielāgot dažādām institucionālām un nacionālām vidēm.

Lai šāda integrācija būtu iespējama, augstskolām jāizveido atbalstoši apstākļi: pieejamu materiālu un digitālo resursu nodrošināšana, nepārtraukta apmācība docētājiem par iekļaujošanu, atbalsta personu klātbūtne studentiem ar invaliditāti, infrastruktūra, kas atbalsta kopdizaina procesus un horizontālo sadarbību. Tas arī prasa nopietnu visu pušu iesaisti, veidojot iekļaujošu augstskolu: iekļaušana tiek uzverta nevis kā juridisks pienākums, bet kā būtiska ētiskas un profesionālā kompetence.

Šajā projektā apkopotie labās prakses piemēri parāda, ka atzīstami rezultāti ir sasniedzami salīdzinoši īsā laikā, ja vien pārmaiņas tiek apgūtas nevis kā ārēja pielāgošanās, bet kā iekšēja augstskolas pārmaiņu nepieciešamība. Iekļaujoša augstskola nenozīmē tikai satura pilnveidi; tā nozīmē mācīšanas, metožu, rīku un attiecību sistēmiskas pārmaiņas.

Praktiski ieteikumi integrācijai studiju programmās

1) Dizaina empātija caur simulāciju

Vairākos labās prakses piemēros (NABA, VDA, LMA) simulāciju izmantošana — piemēram, pārvietošanās ratiņkrēslā, redzi traucējošu briļļu vai tausti apgrūtinošu cimdu valkāšana radīja spēcīgu un tūlītēju empātijas ietekmi. Ieteicams šos vingrinājumus integrēt studiju moduļos, lai veicinātu studentu izpratni par dažādām spējām, ierobežojumiem un funkcionēšanas veidiem.

2) Multisensorialitāte kā iekļaujoša valoda

Tika atzīts, ka vairāku maņu kanālu – taustes, skaņas, smaržas, kustības – aktivizēšana uzlabo pieejamību un iedvesmo jaunas dizaina idejas. Šādu prakšu iekļaušana dizaina studijās var bagātināt gan stāstījuma, gan iekļaujošo potenciālu.

3) Pieejamu digitālu rīku sistemātiska izmantošana

Daži docētāji savos studiju kursus integrē Tīmekļa satura pieejamības vadlīnijas (WCAG) un dažādus digitālus sadarbības rīkus, piemēram, Figma, Canva un Google Suite, demonstrējot, kā digitālo pieejamību var iekļaut dizaina prasmju paaugstināšanā. Ir ļoti ieteicams organizēt plašu apmācību par pieejamiem digitālajiem rīkiem.

4) Reāls, nevis simulēts kopydizains

Studentu ar invaliditāti vai reālo lietotāju tieša iesaiste radīja autentiskus, kontekstuālus dizaina procesus. Kopydizains nedrīkst būt simulācija, bet gan prakse, kas balstīta uz aktīvu klausīšanos, savstarpējību un pakāpenisku eksperimentēšanu.

5) Strukturēta atgriezeniskā saite un atklāta kritika

Vairāki gadījumu pētījumi izcēla laika trūkumu atgriezeniskās saites sniegšanai. Jāgarantē strukturēts laiks kritiskām diskusijām, pašnovērtējumam un rezultātu refleksijai. Vājredzīgiem studentiem atklāta verbāla atsauksme ir ne tikai pedagoģiski efektīva, bet arī pamatota tiesība.

6) Telpu un materiālu pieejamība

Dažos piemēros tika uzsvērta piekļūstamas vides, atbilstošu materiālu, palīgīdzekļu un pedagoģisko rīku izmantošanas nozīme. Augstskolām jānodrošina pietiekami resursi, lai atbalstītu studentu ar invaliditāti reālu līdzdalību.

7) Progresīva integrācija studiju programmā

Vislielāko ietekmi atstājušas tās pieredzes, kas integrētas vidēja termiņa vai ilgtermiņa akadēmiskajos plānos (piemēram, diplomdarba izstrāde, padziļinātie moduļi, semestra studiju

kursi). Būtu jāplāno elastīgas studiju process, kas ļautu veikt iekļaujošus eksperimentus, savukārt īstermiņa studiju aktivitātes (piemēram, darbnīcas) var kalpot par katalizatoriem strukturālām pārmaiņām.

5. Komunikācija un informācijas izplatīšana

Šīs vadlīnijas atspoguļo DESIG*ness projekta atklāto, iekļaujošo un uz sadarbību vērsto pieeju. Tās ir izstrādātas, lai atbalstītu gan apmācību aktivitātes, gan caurskatāmu, pieejamu projektu mērķu un rezultātu izplatīšanu plašai mērķauditorijai.

Vadlīniju mērķis ir:

- atbalstīt studiju procesu: veicināt akadēmisko studiju, pētniecības un kopdzaina aktivitāšu redzamību un ietekmi;
- veicināt izpratni: projekta vērtību, procesu un rezultātus pieejamība un izklāsts visām ieinteresētajām pusēm.

Komunikācijas kanāli un saturs

DESIG*ness projektā tika īstenota vienkāršota komunikācijas kanālu stratēģija, komunikācijai izveidojot divas galvenās platformas: projekta tīmekļa vietni un YouTube kanālu. Papildu informācijas izplatīšanai tiek izmantoti partnerorganizāciju sociālie tīkli, tostarp Facebook, Instagram, LinkedIn un e-pasta kampaņas. Komunikācijas saturs tika strukturēts divās galvenajās kategorijās:

- apmācību saturs (publicējams): ietver pētniecības un datu apkopošanas rezultātus, ar mērķi veicināt izpratni, pieejamība un satura izmantošanu;

- komunikācijas saturs (dokumentējams): uzsvēr cilvēcisko iesaisti apmācībās, kopdizainā un prototipēšanā. Fotografijas un video tiek izmantoti stāstu, emociju un izaugsmes fiksēšanai, uzsverot uz cilvēkiem centrēto projekta raksturu.

Vizuālā identitāte un mājaslapa

Projekta vizuālo identitāti raksturo vienkāršība un skaidrība. DESIGNESS mājaslapa piedāvā intuitīvu un pieejamu saskarni, kas pielāgota dažādiem lietotājiem. Komunikācijas ceļa karte ilustrē projekta posmus un atvieglo projekta attīstības un mērķu izpratni.

Komunikācijas stils (*tone of voice*)

DESIGNESS uztur vienotu komunikācijas stilu, pielāgojot to dažādām platformām un auditorijām: formālu un informatīvu mājaslapā; neformālu un dinamisku sociālajos tīklos. Elastīga komunikācijas pieeja nodrošina komunikācija rezonansi gan ar profesionāļiem, gan plašāku sabiedrību, vienlaikus saglabājot atbilstību projekta identitātei.

Uzraudzība (monitorings) un novērtēšana

DESIGNESS komunikācijas efektivitāti novērtē, izmantojot trīs galvenos rādītājus:

- atpazīstamība, ko mēra pēc tīmekļa vietnes apmeklējumu skaita, sociālo tīklu apmeklējuma skaita un efektivitātes;
- iesaistīšanās: mijiedarbības līmenis, piemēram, “patīk”, dalīšanās, komentāri un laiks, kas veltīts ar saturam;
- konkrēti rezultāti, tostarp reģistrācija pasākumos.

IV) Rīku kopums iekļaujošam kopdizainam

1. Dizaina rīku kopums kopdizaina atbalstam

Kas ir rīku kopums?

Kam tas paredzēts?

A pielikumā ir mēģinājums atspoguļot projekta pieredzi no to cilvēku perspektīvas, kuri to piedzīvoja — tiem, kuri trīsdesmit sešus mēnešus pavadīja sadarbības partnerībā. Tas ir vizuāls attēlojums, kas strukturēts tā, lai būtu iekļaujošs un sasniegtu plašāku auditoriju, sākot no mākslas un dizaina augstskolām, kas ir daļa no Eiropas augstākās izglītības sistēmas (bet ar iespēju sasniegt arī citas akadēmiskās realitātes), ar mērķi nodot DESIG*ness mantojumu plašākai mērķauditorijai: asociācijām, akadēmiskajiem partneriem, lai īstenotu nozīmīgas pārmaiņas augstākās izglītības sistēmā un veicinātu nākotnes pārmaiņas. Tas nav manifests, gluži pretēji – tas ir stāstījums, kas veidots tā, lai rādītu galvenos varoņus krīzes situācijās. Tāpēc stāstā ir iekļauta ārēja balss, kas apzināti radīta, lai apšaubītu projekta pieņēmumus un metodes.

DESIG*ness pats par sevi ir rīku kopums. Tas kļūst par pieredzes stāstījumu, papildus nepieciešamajam šaubu, jautājumu un iespējamo variāciju sarakstam, kas radās šī starptautiskā projekta ietvaros.

Vai jūs esat gatavi kļūt par nākamā DESIG*ness projekta partneri nākamajā posmā?

2. Praktiski ieteikumi kopdzaina darbnīcu īstenošanai

Kopdzaina jeb līdzestīgā dizaina process prasa papildu resursu ieguldījumus neatkarīgi no tā, kādā formā (studiju kurss, diplomdarbs vai vasaras skola) projekts tiek īstenots un, vai tas notiek vienas vai vairāku augstskolu ietvaros, vai starpinstitucionālas sadarbības formātā. Ja tam ir arī starptautiska dimensija, tad organizatoriskais process kļūst par papildu pienākumu iesaistītajam akadēmiskajam un/vai administratīvajam personālam. Jo īpaši tas attiecas uz sadarbību ar atšķirīgām mērķauditorijām un kopienām, jo dažādām sociālām grupām ir atšķirīgs spēju, vajadzību un uztveres konteksts, kā arī pieeja uzdevumu vai problēmu risināšanai. Vienlaikus jāvērs uzmanība uz to, ka starpdisciplinārā sadarbībā nevajadzētu būt nejaušībām, vai balstītai vienīgi uz empātijas, sociālā aktīvisma vai labdarības principiem. Tai ir jābūt laicīgi plānotai un sagatavotai, un jākļūst par inovatīvu kognitīvo prakšu kopumu, transformējot visu iesaistīto pušu gūto pieredzi par piekļūstamības rīku ne tikai jaunām zināšanām, bet arī darba tirgū un sociālajā integrācijā.

Kopdzaina procesa dažādās stadijas:

1. Sagatavošanās posms — iesaistīto pušu definēšana un uzaicināšana, dalības apstiprinājuma iegūšana un sadarbības dokumentācijas sagatavošana;
2. Starpdisciplinārā un integrētā kopdzaina definēšana — horizontāla vai vertikāla, atbildību sadale;
3. Koprades vide, informācijas un iekļaušanās nodrošinājums visiem dalībniekiem neatkarīgi no veselības stāvokļa vai profesionālā statusa. Atbilstošu metožu, aprīkojuma, materiālu un tehnoloģiju izmantošana;
4. Satura, formu un metožu plānošana visam koprades procesam;
5. Atbilstoša akadēmiskā personāla un/vai ekspertu piesaiste;
6. Iesaistītā akadēmiskā personāla iepazīstināšana ar saturu un, ja nepieciešams, apmācība;

7. Iesaistīto studentu iepazīstināšana ar dažādiem invaliditātes un cilvēku dažādības veidiem. Iepazīstināšana ar uzdevumu, pietiekams laiks ideju ģenerēšanai;
8. Skaidrs laika grafiks ar 40–50 minūšu darba sesijām, pietiekami daudz laika atpūtai, socializācijas iespējām, pusdienu un atspirdzinājumu pauzēm;
9. Skaidrs satura apraksts izmantojot dažādu mediju un kanālu sniegtās iespējas, lai veicinātu informācijas apriti un vienlīdzīgu izpratni visām iesaistītajām pusēm. Vizuālā komunikācija tiek lietota kā iekļaujošs nevis tikai kā prezentācijas rīks;
10. Vienlīdzīga uzdevumu un atbildību sadale, atbilstoši dalībnieku spējām. Vienmērīga struktūra, laiks eksperimentēšanai un secinājumiem.

Iekļaujošu projektu izaicinājums ir saprast - kā tieši sadarbība un/ vai kopdizains var sniegt labumu sadarbībā ar cilvēkiem ar citādību (dažādi invaliditātes veidi), kā funkcionālie vai garīgie traucējumi var kļūt par īpašu vērtību dizaina scenāriju, pakalpojumu vai produktu izstrādē? Neatkarīgi no koprades satura dalībnieku attieksmei ir jābūt atvērtai, cilvēciski laipnai un iekļaujošai, lai neradītu pārpratumus un blakus efektus.

Laika faktors ir ļoti būtisks aspekts gan procesa plānošanā, gan īstenošanā, jārēķinās ar lielāku laika ieguldījumu gan sagatavošanas procesa, gan projekta laikā, gan gala rezultāta prezentēšanā un izvērtēšanā. Sadarbībā ar katram konkrētajam projektam nepieciešamajiem ekspertiem ieteicams veidot laika grafiku, ievērtējot nepieciešamo papildus laiku sadarbībai ar cilvēkiem ar dažādiem invaliditātes veidiem.

Ieteicams izmantot vairāk sociālās un/vai dizaina prakses un metodoloģijas pieejas, ņemot vērā mērķauditorijas dažādās diagnozes, atšķirīgo mentalitāti un kultūras kontekstu, nevienādās reakcijas uz vienu un to pašu tematu, un atšķirīgo darba tempu, vienlaikus veltot pietiekamu uzmanību arī citiem studējošajiem.

3. Kā to darīt pašam

Finansējums

Izpētiet atbilstoša finansējuma iespējas, piemēram, Erasmus+ (KA2 Sadarbības partnerattiecības), Radošā Eiropa (Creative Europe) Apvārsnis, (Horizon Europe) vai vietēja mēroga finansējuma iespējas. Skaidri iezīmējiet projekta atbilstību izvēlētajās programmas stratēģiskajām prioritātēm – piemēram, inovācijām iekļaujošā izglītībā vai dizaina studiju programmu pilnveide. Piemēram, Erasmus+ programma piešķir finansējumu DESIG*ness projektam tāpēc, ka tas piedāvāja inovatīvu pieeju piekļūstamības integrēšanai augstākās izglītības studiju programmās. Apsveriet projektu vadības ekspertu iesaisti pieteikuma pilnveidošanai un konkurētspējas palielināšanai.

Laika plānošana

Skaidri definējiet katru posmu: sākotnējās ieinteresēto pušu konsultācijas, partneru izvēle, projekta satura koprade, īstenošana, uzraudzība, novērtēšana un komunikācijai. Piemēram, DESIG*ness projekts sešus mēnešus veltīja ieinteresēto pušu koprades darbnīcām un ieinteresētu partneru iesaistei. Iekļaujiet novērtēšanas posmus (piemēram, ceturkšņa pārskatus), lai veiktu nepieciešamu pielāgošanu un uzlabojumus.

Partneru izvēle

Partneru izvēle ir izšķiroša: efektīva projekta partnerība nodrošina vērtīgu pieredzes pārnesi, resursu sadalījumu, uzticamību, nopietnu projekta ietekmi un ilgtspējīgas inovācijas.

Ieteikums trīs ieinteresēto pušu grupām:

1. augstskolas: pieejamība

Identificējiet un apziniet māksla un dizaina izglītības iestādes, kuras ir ieinteresētas

iekļaujošas izglītības integrācijā, izpētiet to kompetenci un uzsāciet komunikāciju ar lēmumu pieņēmējiem.

2. **partneri: pieredze, atvērtība**

Rūpīgi izvēlieties partnerus, balstoties uz viņu pieredzi iekļaujošajā dizainā, piekļūstamībā, izglītības inovācijās un Eiropas projektu vadībā. Novērtējiet viņu iepriekšējo sadarbības pieredzi un pielāgošanās spēju jaunām izglītības formām. Efektīviem partneriem jābūt proaktīviem, sadarbīgiem un komunikabliem.

3. **asociācijas: pieredze**

Sadarbojieties ar asociācijām, kas aktīvi iesaistās piekļūstamības uzlabošanā vai iekļaušanas praksēs, nodrošinot autentisku gadījumu izpēti un reālas perspektīvas. Izmantojiet viņu zināšanas un sadarbības, lai validētu un pilnveidotu studiju programmu aktualitāti un efektivitāti.

4. **komunikācija**

Veidojiet skaidras, pieejamas un iekļaujošas komunikācijas prakses. Lietojiet komunikācijas stilu, kas atspoguļo projekta vērtības:

- iekļaujošs: izmantojiet vienlīdzīgu, skaidru un cieņpilnu valodu;
- uz sadarbību vērsts: dodiet priekšroku kopīgai atbildībai un atklātībai;
- profesionāls, bet empātisks: precīzs, pārdomāts un kultūras atšķirības iekļaujošs.

Secinājumi

Ierobežojumu filozofija iekļaujošajā dizainā: Ceļš uz autentisku harmoniju

Iekļaujošā dizaina būtība, ar tās cēlo mērķi likvidēt barjeras un aizstāvēt vienlīdzību, saskaras ar dziļu paradoksu. Literatūras avoti un prakse rāda, ka jebkura iekļaujoša dizaina definīcija sevī ietver arī neiekļaušanas risku. Dažādu mērķauditoriju neapdomīga grupēšana bieži noved pie pašas daudzveidības neitralizēšanas. Spriedze starp vēlmi vispārināt un nepieciešamību respektēt dziļu individualitāti veido mūsdienīga izaicinājuma kodolu.

Kontekstuālo un konceptuālo šķēršļu pārvarēšana dizaina praksē

Akadēmiskajā diskursā pastāvīgi tiek uzsvērts fundamentāls konflikts starp indivīda „morālo autonomiju un pašleģitimāciju” un neaizstājamo nepieciešamību nodrošināt efektīvu atbalstu personām ar invaliditāti. Tajā dominē gan tirgus loģika, kas bieži neņem vērā iekļaujošās vajadzības, gan dizaina pētniecības un attīstības iekšējā dinamika, ko bieži ierobežo stingri projektu uzdevumi un ierobežoti budžeti. Šie strukturālie faktori ievērojami kavē patiesi iekļaujošu projektu īstenošanu. Tāpēc izšķiroša iejaukšanās plašākā kontekstā ir ne tikai ieteicama, bet arī nepieciešama - tāda, kas pārsniedz vienkāršu principu piemērošanu un virzās uz pašu iepriekš izveidoto priekšstatu par „spējām” vai „cilvēka cieņas” atcelšanu. Tas prasa radikālu to kategoriju pārskatīšanu, kas pat ar vislabākajiem nodomiem var uzturēt bināro redzējumu, kas nošķir „normālo” no „dažādajam”.

Iekļaujošā dizaina galvenā problēma, kā to bieži formulē literatūras avoti, ir centieni iekļaut tos, kuri tradicionāli ir bijuši izslēgti un marginalizēti, kuri iepriekš bija „normāli”. Šo parādību var saukt par „iekļaušanas paradoksu”. Empīriskie pētījumi, jo īpaši sociālās uzvedības dizaina

pētījumos, liecina, ka, ieviešot izmaiņas, lai iekļautu iepriekš izslēgtās grupas, „tradicionālie” dalībnieki dažkārt atsvešinās no konteksta. Tas nav vienkārši sociāls novērojums, bet gan būtisks dizaina izaicinājums: kā pārveidot sistēmisko līdzdalību, nejauši neradot jaunas atsvešināšanās formas?

Vienīgais dzīvotspējīgais ceļš, kā izkļūt no šī paradoksa, ir „egalitāras” pieejas pieņemšana. Tā aizstāv viedokli, ka iepriekš marginalizēto iekļaušana, pat ja tas nozīmē jau iekļauto cilvēku pārskatīšanu, ir nepieciešams pielāgojošs pasākums, pirms tiek sasniegta de facto līdztiesība. „Dzimumu kvotas” dažādās profesionālajās jomās kalpo kā spēcīgs piemērs: pagaidu un „diskriminējošs” pasākums, kura mērķis ir atjaunot līdzsvaru vēsturiski nelīdzsvarotā sistēmā. No šāda skatpunkta iekļaujošais dizains nav mērķis pats par sevi, bet gan rīks, kas veicina taisnīgāku sabiedrību, kurā atšķirības vairs nav izslēgšanas cēloņi. Tas ir pārejas posms, apzināta ētiska intervence, kuras mērķis ir sistēmiska pārkalibrēšana.

Ārpus simulētas empātijas: Dizaina ekoloģiskais potenciāls

Stratēģisks iekļaujošā dizaina izglītības modelis veicina iekļaušanu izglītības kontekstos, tomēr praktiskajā pielietojumā joprojām pastāv ievērojami ierobežojumi. Lai gan "empātiskā modelēšana" neapstrīdami veicina topošo dizaineru kognitīvo un afektīvo attīstību, tādējādi veicinot iekļaujošo dizaina izglītību, tā būtībā joprojām ir „simulēts” mehānisms. Tā darbojas ar bieži neizrunāto pieņēmumu, ka viena dzīves forma (A) var pilnībā un saprast citu (B). Šāda citas dažādības apropiācija, lai cik labi domāta, pārstāv vismazāk iekļaujošo aspektu pašreizējā dizaina praksē. Tas rada vēl dziļāku paradoksu: iekļaujošais dizains savā metodoloģijā var būt ekskluzīvs, ja tā izpratni par „dažādību” ietekmē neautentiska un nepārbaudīta pieredze. Paradigma „dizains par” nevis „dizains kopā ar” uztur smalku epistēmiskās vardarbības formu, kurā „cita” subjektīvā pieredze tiek filtrēta caur dizainera iepriekš izveidotajiem priekšstatiem.

Vienīgais funkcionējošais mehānisms, lai gan pilnveidojams, ir tāds, kas ļauj dizaina uzdevumu veidot no iesaistīto subjektu puses autentiskos apstākļos. Tas prasa, lai individuālo vajadzību izpratne notiktu bez iepriekšējas strukturēšanas, kategorizēšanas un piespiedu uzspiešanas. Ir svarīgi izvērtēt atšķirības starp spēkā esošajām prāta teorijām), atzīstot, ka pasaules uztvere un interpretācija būtiski atšķiras atkarībā no indivīda. Tikai caur autentisku, netiešu klausīšanos un mērķauditorijas aktīvu līdzdalību var izveidot patiesi iekļaujošus risinājumus — tādus, kurus veido viņu pašu dzīves pieredze un perspektīvas. Tādējādi dizains kļūst par kopradi, kas ir būtiska metodoloģiskās pieejas maiņa.

Trīs līmeņu iekļaujošais dizains: DARE ietvars

Šajā kontekstā viens no priekšlikumiem, kas izriet no plašas literatūras avotu analīzes, piedāvā tādu iekļaujošu dizaina pieeju, kas, balstīta uz pretrunu mazināšanu starp lietotāju un dizainēto objektu. Šis modelis ietver trīs līmeņus:

1. pieejamības nodrošināšana (1. līmenis): pamats, kas koncentrējas uz fizisko, kognitīvo vai sensoru šķēršļu novēršanu, kas traucē produkta, pakalpojuma vai vides izmantošanu. Mērķis ir nodrošināt, ka ikviens, neatkarīgi no viņa spējām, var piekļūt un mijiedarboties. Tas ietver noteiktu standartu (piem., WCAG tīmekļa saturam, ADA vadlīnijas fiziskajām telpām) ievērošanu un universālā dizaina principu pielietošanu pamatfunkcionālajā līmenī.
2. līdzdalības veicināšana caur vienlīdzīgām pieredzēm (2. līmenis): domājot tālāk par vienkāršu pieejamību, šis līmenis rada pieredzes, kas ir ne tikai izmantojamas, bet arī jēgpilnas un vienlīdzīgas visiem. Notiek fokusa maiņa no pamata piekļuves uz pieredzes kvalitāti, lai ikviens justos novērtēts un iesaistīts, aktīvi piedaloties pieredzē, nevis tikai saņemot pieeju. Tas prasa dziļāku izpratni par dažādām lietotāju trajektorijām un

emocionālajām reakcijām, ejot tālāk par tīri funkcionālu izmantojamību. Jāņem vērā dažādi sociāli un kultūras konteksti, kā arī individuālās mācīšanās stili, lai nodrošinātu īstu pieredzes līdzvērtību.

3. veiksmīgāku rezultātu veicināšana, izmantojot „plūduma” pieredzi (3. līmenis): tas ir iekļaujošā dizaina augstākais līmenis, kurā dizains ir ne tikai pieejams un taīsnīgs, bet arī aktīvi veicina sajūtu par pilnīgu iesaistīšanos un darbības izbaudīšanu. Šajā gadījumā dizains ir pielāgots lietotāja vajadzībām un spējām, tas veicina patiesu izcilību un lietotāja potenciāla paplašināšanu. Pieredze pārsniedz vienkāršu lietderību, pārvēršoties par personīgās realizācijas brīdi. Šis līmenis prasa sarežģītu kognitīvo ergonomiku un iekšējās motivācijas izpratni, lai radītu vidi, kurā indivīdi var sasniegt savu maksimālo sniegumu un gūt gandarījumu no mijiedarbības.

Sarežģītos kognitīvos vērtējumus un emocionālās reakcijas, kas raksturīgas katram no trim līmeņiem iespējams skaidrot ar DARE modeli (Design, Appraisal, Response, Experience). Šis modelis ļauj detalizēti analizēt, kā lietotājs novērtē (uztver un izvērtē) dizainu (pašu artefaktu, pakalpojumu vai vidi). Šī novērtēšana savukārt rada konkrētas reakcijas (uzvedības, fizioloģiskas un emocionālas), kas kulminē vispārējā pieredzē. DARE nodrošina strukturētu skatījumu, caur kuru dizaineri var sistemātiski novērtēt savu izvēļu ietekmi visā lietotāja ceļa laikā, sākot no sākotnējās uztveres līdz apmierinātībai, nodrošinot, ka iekļaušana ir integrēta katrā iesaistīšanās posmā.

Iekļaujošais dizains ir efektīvs, ja tas nav tieši vērsts uz konkrētu vajadzību, bet gan vispārēji sniedz labumu ikvienam, kas to izmanto. Ja dizains ir pārdomāts, tas kļūst intuitīvs, funkcionāls un estētiski pievilcīgs plašam cilvēku lokam, sasniedzot augstāko iekļaujoša dizaina formu. Iekļaujošā dizaina nākotne slēpjas spējā ierobežojumus pārvērst auglīgā dizaina augsnē, domājot par dizainu visiem un pārvarot pašu jēdzienu „invaliditāte” kā izslēgšanas kategoriju.

Invaliditātes paradokss un ierobežojumu imperatīvs

Ceļš uz autentisku harmoniju iekļaujošajā dizainā ietver iekšējās spriedzes un paradoksus. Viens no izplatītākajiem izaicinājumiem, ko var saukt par invaliditātes paradoksu - risinot vēsturiskas un sistēmiskas izslēgšanas, mēs nejausi radām ietvaru, kurā atšķirības tiek skatītas caur nelabvēlīgas situācijas prizmu. Tas nemazina reālās grūtības un šķēršļus, ar kuriem saskaras cilvēki ar invaliditāti, bet gan izceļ būtisku konceptuālu disbalansu. Pārlietu liela uzsvāra likšana uz „invaliditāti” kā galveno aspektu var netīši ietekmēt šķēršļus, kurus cenšamies pārvarēt, riskējot indivīdus skatīt pastāvīgā "upura" lomā, kur viņu identitāte kļūst nešķirami saistīta ar trūkumiem, nevis viņa daudzpusīgo un cilvēcisko potenciālu. Šī dinamika var traucēt pašnoteikšanos un iesaisti, jo uzmanība joprojām tiek pievērsta tam, kā trūkst, nevis tam, kas varētu būt.

Tam nepieciešama pārdomāta un līdzsvarota pieeja: atzīt un atbalstīt patiesas vajadzības, kas izriet no būtiskiem funkcionāliem ierobežojumiem, vienlaikus pretoties kārdinājumam katru novirzi no statistiskās normas uzskatīt par patoloģiju. Bez skaidriem invaliditātes definēšanas parametriem ir risks degradēt iekļaujošā dizaina jēdzienu, pārvēršot to par neefektīvu. Ja katra unikāla vēlme, katra individuāla īpatnība kļūst par pamatu īpašiem pielāgojumiem „invaliditātes” vārdā, jēdziens zaudē savu nozīmi un spēju risināt patiesas sistēmiskas barjeras. Kopējās izpratnes neesamība var novest pie stāvokļa, kurā „normālie vērtēšanas parametri” — kas ir būtiski sabiedrības kopējai izpratnei un vispārēji piemērojamu risinājumu izstrādei — kļūst sadrumstaloti un zaudē savu lietderību. Risks slēpjas pastāvīgā „citādības” stāvoklī, kurā pati kopējās cilvēciskās pieredzes ideja ar tās kopīgajiem izaicinājumiem un centieniem tiek aizēnota ar bezgalīgu virkni ļoti individualizētu prasību, padarot patiesi universālu un plaši lietotu dizainu par neiespējamību. Nekontrolēta „invaliditātes” kategorijas paplašināšana rada risku, ka tiek apdraudēti sabiedrības līdztiesības pamatelementi, nevis lai izslēgtu, bet gan lai nodrošinātu, ka patiesās vajadzības tiek efektīvi apmierinātas.

Dažādas universālā dizaina pieejas

Kritiskais līdzsvars netieši atspoguļo dažādajās universālā dizaina pieejas, ko pārstāv, piemēram, CAST Universālais dizains izglītībai (Universal Design for Learning UDL) vai Birmingemas un Ņūkāslas universitātes Apvienotajā Karalistē. CAST izstrādātā Universālā dizaina izglītības sistēma (UDL) ir piemērs proaktīvai, uz stiprajām pusēm balstītai pieejai, kurā mācību pieredze tiek rūpīgi veidota, „novērtējot stiprās puses un novēršot šķēršļus“, lai „ikvienam būtu iespēja attīstīties un gūt panākumus“. Šī ētika lielā mērā balstās uz ideju par sistēmisku šķēršļu novēršanu un individuālo stipro pušu izmantošanu, kas saskan ar trešo iekļaujoša dizaina līmeni — veicināt panākumus, izmantojot pieredzes —, cenšoties panākt optimālu iesaistīšanos un attīstību plašam mācīties gribētāju spektram.

Būtu nepieciešama jau sākotnēja uzmanības pievēršana un koncentrēšanās uz mācību vides un satura dizainēšanu tā, lai tas būtu paredzēts cilvēku fiziskai un mentālai dažādībai, nevis vēlākai pielāgošanai, domājot par vislabāko iespējamo cilvēka (ar un bez invaliditātes) pieredzi visā izglītības procesā, nevis klasificējot katru individuālo atšķirību kā „invaliditāti“, kas prasa pielāgošanās „upuri” apkārtējiem.

Piemēram, Birmingemas un Ņūkāslas universitāšu pieejas, lai gan arī aizstāv universālā dizaina principus, bieži darbojas kontekstā ar dažādām nacionālās likumdošanas prasībām, uzturot skaidru atšķirību starp fizisku invaliditāti un neirodažādību kā atsevišķiem virzieniem iekļaujošā dizaina ainavā. Lai gan nepieciešamība pēc visa veida studiju pieejamības un vienlīdzīgas līdzdalības, kas pazīstama kā DARE kritēriji (Disability access route to education. Educational Impact criteria. DARE Evidence of Disability criteria), kas ir īpaši izstrādāta uzņemšanas sistēma augstskolās tiem skolu absolventiem, kuru invaliditāte ir negatīvi ietekmējusi viņu iepriekšējo izglītības līmeni) ir skaidri, tomēr diskurss par šo tēmu mēdz saglabāt kategorisku un uz diagnozēm balstītu atšķirību formulējumu. Tas ir atšķirīgu prioritāšu

vai praktisko realitāšu atspoguļojums, saskaroties ar izveidotām juridiskām un izglītības klasifikācijām. Šīs pieejas, lai gan tiecas uz iekļaušanu, var netieši atbalstīt ierasto principu "dizains priekš mērķgrupas" nevis "dizains kopā ar mērķgrupu" paradigmu, kas riskē ar epistēmisku vardarbību, kur izglītības pakalpojuma veidotāja vai sniedzēja subjektīvā pieredze tiek balstīta uz iepriekš definētām kategorijām vai stereotipiem, tādējādi nodarot kaitējumu kādai personai vai grupai to identitātes vai statusa dēļ.

Iekļaujošā dizaina galvenais mērķis nav likvidēt visas atšķirības, bet gan padarīt tās nemanāmākas, neradot personas ar invaliditāti izslēgšanas cēloņus. Tas nozīmē veidot vidi, kurā samazinās nepieciešamība pēc „īpašiem” pielāgojumiem, jo labs dizains jau pats par sevi ir elastīgs, pielāgojams un sniedz iespējas visplašākajai cilvēku auditorijai un tās daudzveidībai. Tas prasa nepārtrauktu, niansētu dialogu par to, kur sākas vai beidzas piekļūstamības robežas — nevis lai kādu izslēgtu, bet lai nodrošinātu to, ka ikviena patiesās vajadzības tiek efektīvi apmierinātas, vienlaikus neveicinot tādu kultūru, kurā individuāla atšķirība, lai cik niecīga tā arī būtu, kļūst par prasību pēc neierobežotas, individualizētas pielāgošanās, tādējādi apdraudot universālā dizaina būtību un kopīgās pieņemtās sabiedrības normas. Īsta iekļaujošā harmonija slēpjas dizaina filozofijā, kas vienlaikus atbalsta individuālo unikalitāti un veicina pamatu iekļaujošai kopīgai līdzās pastāvēšanai, izslēdzot upura paradoksu, lai godinātu daudzšķautņainu un daudzveidīgu cilvēci.

Literatūras saraksts

Altay, Burçak, un Halime Demirkan. "Iekļaujošais dizains: studentu zināšanu un attieksmes attīstīšana caur empātisko modelēšanu." *International Journal of Inclusive Education* 18.2 (2014): 196-217.

Cifter, Abdusselam Selami u.c. "Normatīvās izpētes un līdz-dizaina izmantošana iekļaujošā dizaina ieaudzinašanai sociālajā dizaina izglītībā." *The Design Journal* 26.2 (2023): 229-251.

DESIG*ness. Sadarbības partnerība iekļaujoša dizaina un daudzveidības apmācībā un apguvē augstākajā izglītībā. Erasmus+ programma Cooperation Partnership (Sadarbības partnerības). Projekta numurs: 2023-1-IT02-KA220-HED-000166430

Kizilcec, René F., un Andrew J. Saltarelli. "Psiholoģiski iekļaujošais dizains: signāli ietekmē sieviešu līdzdalību STEM izglītībā." *CHI '19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Raksts Nr.: 474, 1.-10. lpp.
<https://doi.org/10.1145/3290605.3300704>.

Giglioli, Daniele. *Critica della Vittima*, notteteempo, Milāna, 2014.

Lopes, I., Filgueiras, E., Guerreiro, A., & Monteiro, J. "Iekļaujošais dizains: mēbeļu dizains autisma vecāku atbalstam." *International Conference on Human-Computer Interaction*. Cham: Springer International Publishing, 2022. (168.-186. lpp.).

Oleson, A., Mendez, C., Steine-Hanson, Z., Hilderbrand, C., Perdriau, C., Burnett, M., & Ko, A. J. "Pedagoģiskās satura zināšanas iekļaujošā dizaina mācīšanai." *Proceedings of the 2018 ACM Conference on International Computing Education Research*. 2018. (69.-77. lpp.).

Patrick, Vanessa M., un Candice R. Hollenbeck. "Dizains visiem: patērētāju reakcija uz iekļaujošo dizainu." *Journal of Consumer Psychology* 31.2 (2021): 360-381.

"Speciālizdevums: Jaunas diskusijas feministes invaliditātes pētījumos." *Hypatia* 30.1 (2015. gada ziema): 132-148.

Zitkus, E., Langdon, P., & Clarkson, P.J. "Iekļaujošā dizaina robežas pašreizējā dizaina praksē.", Cambridge, Apvienotā Karaliste.