



**Co-funded by
the European Union**

GAIRĖS

DIZAINO ĮTRAUKTUMUI

MENO AKADEMIJOSE

*Priemonės, įžvalgos ir strategijos, skirtos
įtraukties integravimui į dizaino studijas*

TURINYS

I) Įtrauktis ir įtraukus dizainas

1. Apie projektą ir nagrinėjamas temas
2. Sąvokos „įtraukus dizainas“ apimtis ir reikšmė
3. „Design for All“ (DfA) procesas kaip veiklos metodas
4. Sąvokos „bendrakūra“ (Co-Design) apimtis ir reikšmė
5. Esama situacija: aktualūs Europos ir nacionaliniai teisės aktai
6. Prieinamumo iššūkiai meno ir kultūros patirtyse

II) Įtraukus ugdymas

1. Įvadas į įtraukties sampratą sisteminiu lygmeniu akademinėse institucijose
2. Pagrindiniai klausimai ir dizaino įtrauktis
3. Pagrindinių sričių analizė: universiteto teikiamos paslaugos
4. Įtrauki studijų programa: principai, veiklos tikslai ir įrankiai dinamiškam bei prisitaikančiu požiūriui

III) DESIG*ness projektas

1. Tikslai
2. Dėstytojų mokymo kursas
3. Vasaros mokyklų programa 2024
4. Gerosios praktikos
5. Komunikacija ir sklaida

IV) Įrankių rinkiniai įtraukiai bendrakūrai

1. Dizaino įrankių rinkinys kaip praktinis bendrakūros palaikymo įrankis
2. Praktinės gairės ir rekomendacijos bendrakūros sesijų organizavimui ir moderavimui
3. Kaip tai įgyvendinti savarankiškai

Išvados | Ribų filosofija įtraukiamo dizaine: kelias į autentišką harmoniją

Literatūra

I) ĮTRAUKTIS IR ĮTRAUKUS DIZAINAS

1. Apie projektą ir nagrinėjamas temas

Projektas DESIG*ness, koordinuojamas **NABA – Nuova Accademia di Belle Arti**, bendradarbiaujant su **Latvijos dailės akademija Rygoje** (Latvija), **Vilniaus dailės akademija** (Lietuva), „**Cerpa Italia Onlus**“, „**Design for All Italia**“ ir „**BAM! Strategie Culturali**“ (Italija), siekia inicijuoti **reikšmingą transformaciją Europos aukštojo mokslo sistemoje**, ypatingą dėmesį skiriant **įtraukčiai ir transformuojančio dizaino srityse**.

Projektu siekiama kurti edukacinę aplinką, kurioje prieinamumas ir įvairovė būtų pamatiniai principai, atitinkantys kintančius visuomenės poreikius įtraukties srityje.

Be sąmoningumo apie įtrauktį ir įvairovę didinimo bei akademinio personalo ir studentų supažindinimo su pagrindinėmis įtraukiojo dizaino metodikomis ir technikomis, pagrindinis projekto DESIG*ness tikslas – **sudaryti sąlygas** esminei transformacijai.

Projektas taip pat veikia kaip eksperimentinis modelis, skirtas integruoti įtraukų dizainą į meno ir dizaino akademijų studijų programas bei kurti naujas mokymo ir mokymosi metodikas, siekiant ilgalaikio poveikio ir įtraukių aukštojo mokslo sistemų formavimo. Projektas grindžiamas prielaida, kad įtrauktis nėra papildomas aspektas, bet esminė kokybės sąlyga šiuolaikiniame ugdyme ir dizaino praktikoje.

Taikant naujas praktikas ir metodus, dėstytojai ir studentai ugdo jautrumą specifiniams socialiniams poreikiams, kurie tampa neatsiejama jų studijų dalimi ir vėliau integruojami į profesinę dizaino praktiką.

Didžiausia šio projekto ambicija – keisti būsimų specialistų mąstyseną, orientuojant ją į dizaino praktikas, grindžiamas naujomis metodikomis ir strategijomis.

Šį procesą galima pradėti Europos aukštojo mokslo sistemose – meno ir dizaino akademijose, įtraukiant studentus ir dėstytojus, siekiant platesnio visuomeninio pokyčio.

Šiam tikslui įgyvendinti buvo numatytos **penkios pagrindinės veiklos kryptys (rezultatai)**:

- 1. Dėstytojų ir studentų mokymas** - Esminė projekto dalis – pažangus dėstytojų ir studentų mokymas, siekiant efektyviai taikyti įtraukties principus Europos meno ir dizaino akademija, suteikiant pagrindiniams švietimo dalyviams reikalingus įgūdžius ir priemones.

- 2. Tarptautinės mokymo programos kūrimas** - Kuriama pažangi tarptautinė mokymo programa, skirta įveikti geografinius ir kultūrinius skirtumus bei suteikti dėstytojams bendrą žinių pagrindą ir inovatyvius pedagoginius metodus įtraukčiai ugdyti.
- 3. Įtraukaus dizaino gairės** - Projektu siekiama sukurti aiškias ir praktiškas įtraukiojo dizaino gaires, kurios taptų konceptuali ir operaciniu orientyru meno ir dizaino akademijoms, integruojant įtrauktį į projektavimo procesus.
- 4. Inovatyvūs mokymo formatai ir bendri vertinimo metodai** - DESIG*ness diegia inovatyvius mokymo būdus ir bendrus vertinimo metodus, grindžiami nuosekliu teoriniu ir praktiniu pagrindu, siekiant įveikti tradicinius metodologinius apribojimus.
- 5. Suinteresuotųjų šalių įtraukimas ir strateginis vystymas** - Aktyvus ekspertų, dirbančių įtraukties ir negalios politikos srityse, įtraukimas padeda tobulinti projekto strategijas ir užtikrinti daugialypį, įtraukų požiūrį, pritaikytą Europos socialiniam ir teisiniam kontekstui.

2. Sąvokos „įtraukus dizainas“ apimtis ir reikšmė

Įtraukus dizainas – tai projektavimo procesas, kurio metu produktai, paslaugos ar aplinkos kuriami taip, kad būtų prieinami ir naudojami kuo platesnio žmonių rato, ypač tų grupių, kurios tradiciškai susiduria su atskirtimi naudojamosi sąsajomis ar aplinkomis. Jo pagrindinis tikslas – patenkinti kuo įvairesnius vartotojų poreikius, o ne vien didinti vartotojų skaičių.

1. Istoriskai įtraukus dizainas buvo siejamas su projektavimu žmonėms, turintiems fizinę negalią, o prieinamumas buvo laikomas vienu pagrindinių šio požiūrio rezultatų.
2. Tačiau įtraukus dizainas neapsiriboja vien negalia –tai sisteminis projektavimo požiūris, apimantis įvairius žmogaus įvairovės aspektus, galinčius turėti įtakos naudojimuisi produktu, paslauga ar aplinka, tokius kaip gebėjimai, kalba, kultūra, lytis ar amžius.
3. Įtraukiojo dizaino tyrimų centrai negalią apibrėžia kaip neatitikimą tarp vartotojo poreikių ir produkto ar sistemos dizaino, pabrėždamas, kad negalia gali būti patiriama bet kurio vartotojo. Šis požiūris leidžia suprasti, kad įtraukus dizainas nėra orientuotas į atskiras grupes, bet siekia

kurti sprendimus, kurie būtų natūraliai pritaikomi kuo platesniam naudotojų spektrui. Tai reiškia perėjimą nuo reaguojančio dizaino prie iš anksto numatančio barjerus projektavimo proceso.

4. Šis požiūris leidžia suprasti, kad įtraukus dizainas nėra ribojamas vien sąsajomis ar technologijomis – jis taip pat gali būti taikomas politikos formavimui ir infrastruktūros kūrimui.

Dizainas iš esmės turi būti įtraukus. Dizainas kuriamas žmonėms, o žmonės pasižymi itin didele poreikių, gebėjimų ir patirčių įvairove.

3. „Design for All“ (DfA) procesas kaip veiklos metodas

„Design for All“ nėra griežtai apibrėžta metodika ar specializuotų technikų rinkinys, kurį reikėtų taikyti. Tai visų pirma yra procesas – dizaino suvokimo būdas, pripažįstantis žmogaus įvairovę – funkcinių gebėjimų, kalbos ir konteksto požiūriu – kaip pačią dizaino esmę. Dirbti vadovaujantis „Design for All“ požiūriu reiškia iš esmės permąstyti, kaip apibrėžiami poreikiai, kaip įtraukiami vartotojai, kaip kuriami sprendimai ir kaip vertinami rezultatai. Tokiu atveju dizainas nebėra individualus veiksmas, bet tampa bendradarbiavimo ir nuosekliai vystomu bendradarbiavimo procesu, kuriame įtrauktis nėra papildomas apribojimas, o esminė kokybės sąlyga.

„Design for All“ požiūris įgauna formą struktūruotame, tačiau lanksčiame procese, kuris gali būti pritaikomas skirtinguose edukaciniuose, kultūriniuose, socialiniuose ir organizaciniuose kontekstuose. Šis procesas prasideda nuo klausymo, kuris tampa pagrindine projektavimo prielaida. Suinteresuotųjų šalių atranka ir įtraukimas nėra simbolinis veiksmas, bet sudaro neatsiejamą projekto apibrėžimo dalį. Poreikių analizė vykdoma pasitelkiant kokybinius ir stebėjimu pagrįstus metodus, tokius kaip interviu, dirbtuvės, simuliacijos ir lauko tyrimai, leidžiančius surinkti sudėtingus ir daugiasluoksnius duomenis. Šie duomenys nėra vien aprašomi – jie sisteminami pagal svarbą ir sritis, taip kuriant strateginį pagrindą visam projektavimo procesui. Procese dalyvaujantys asmenys nėra pasyvūs poreikių nešėjai,

bet aktyvūs dalyviai, gebantys savo patirtimi iš esmės keisti dizaino prioritetus. Kai procesas pereina į bendrakūros etapą, tikslas tampa ne atsakyti į klausimą, bet jį sukurti kartu su dalyviais.

Procesui pereinant į bendrakūros etapą, „Design for All“ reikalauja esminio kultūrinio pokyčio: tikslas nebėra atsakyti į iš anksto suformuluotą klausimą, bet jį sukurti kartu. Tokiu būdu atsirandantys sprendimai nėra abstraktūs, bet glaudžiai susiję su konkrečiu kontekstu, grindžiami realia vartotojų patirtimi ir tikrinami per prototipavimą, testavimą, simuliacijas bei nuolatinį grįžtamąjį ryšį. Vertinimas šiame procese nėra galutinis etapas, bet nuolatinė praktika, lydinti visas jo fazes. Be funkcionalumo vertinimo, analizuojamas ir platesnis poveikis – socialinis, kultūrinis, edukacinis bei patirtinis.

„Design for All“ metodologijos taikymas švietimo srityje, ypač meno ir dizaino akademijose, suteikia galimybę ugdyti naują dizainerių kartą, kuri geba geriau suvokti pasaulio sudėtingumą ir kurti sprendimus, orientuotus į įgalinimą, o ne atskirtį. Toks požiūris taip pat suteikia dėstytojams praktinių ir refleksinių priemonių transformuoti studijų programas, mokymosi aplinkas, mokymo medžiagą ir sąveikos formas. „Design for All“ nesiekia kurti universalių sprendimų visiems vienodai, bet skatina kurti projektus, gebančius prisitaikyti prie įvairovės. Tai procesas, grindžiamas bendra atsakomybe, autentiško klausimo formulavimu, klūčių numatymu, funkcinių aspektų analize ir siekiu užtikrinti kokybišką patirtį, kurio galutinis tikslas – atkurti visų dalyvių orumą ir vertę.

Šioje perspektyvoje „Design for All“ tampa visapusišku veiklos modeliu, kuris formuoja sprendimų priėmimą, palaiko projektų vystymą, struktūruoja projektavimo procesus ir leidžia įgyvendinti iš tiesų transformuojančius sprendimus praktikoje. Jis ne tik kuria prieinamus rezultatus, bet ir formuoja aplinkas, kuriose įtrauktis yra struktūrinė dizaino dalis, o ne vėliau pridedamas elementas. Tai atviras, dinamiškas ir kuriantis procesas, kuris vystosi kartu su jame dalyvaujančiais žmonėmis. Tokiu būdu įtrauktis tampa ne reakcija į problemą, bet iš anksto numatyta projektavimo strategija. Tai leidžia pereiti nuo kompensacinių sprendimų prie sisteminio, į ateitį orientuoto dizaino.

4. Sąvokos „bendrakūra“ (Co-Design) apimtis ir reikšmė

Bendrakūra (Co-Design) yra kultūrinis ir veiklos požiūris, iš esmės keičiantis tai, kaip suvokiami, plėtojami ir vertinami dizaino procesai, ypač siekiant įtrauktis. Tai nėra vien dalyvaujamoji metodika ar konkrečioms atvejams pritaikyta technika, taip pat ne iš anksto apibrėžtas įrankių ar dirbtuvių rinkinys. Meno ir dizaino akademijų kontekste bendrakūra suteikia galimybę iš naujo permąstyti vaidmenis, kompetencijas ir tarpusavio santykius, pripažįstant, kad dizaino žinios nėra išskirtinai profesionalų kompetencija, bet atsiranda kolektyviai per sąveiką su studentais, vartotojais, bendruomenėmis ir platesniu socialiniu bei kultūriniu kontekstu. Šiuo požiūriu bendrakūra apibrėžiama kaip procesas, kuriame visi dalyviai aktyviai ir prasmingai įsitraukia į problemų formulavimą, idėjų generavimą, sprendimų kūrimą ir rezultatų vertinimą. Tai nėra simbolinis dalyvavimas, bet transformuojanti praktika, kurioje asmeninė patirtis ir implicitinės (vadinamosios tyliosios) žinios tampa esmine dizaino proceso dalimi. Skirtingai nei tradicinis dizainas, bendrakūra neprasideda nuo iš anksto apibrėžtos problemos, bet kelia klausimą apie pačios problemos formulavimą, pripažindama sudėtingumą, skirtingas perspektyvas ir netgi nesutarimų kūrybinį potencialą. Edukaciniame kontekste bendrakūra tampa bendra atsakomybe, kurioje studentai ir dėstytojai kartu kuria tiek mokymosi procesą, tiek pačius projektus. Šis procesas nėra linijinis – jis yra iteratyvus, atviras pokyčiams ir nuolat kintantis, dažnai lydimas derybų, neapibrėžtumo ir krypties peržiūros. Tokiu būdu pagrindinis tikslas tampa ne siaurai suprantamas efektyvumas, bet santykių kokybė, patirties prasmingumas ir gebėjimas reaguoti į realius poreikius. Vienas svarbiausių bendrakūros aspektų yra sprendimų priėmimo galios paskirstymas. Tai leidžia pereiti nuo hierarchinių struktūrų prie horizontalių bendradarbiavimo modelių. Tai nereiškia tradicinių vaidmenų panaikinimo, bet reiškia horizontalių santykių kūrimą, kuriose kiekvienas dalyvis turi galimybę siūlyti, dalyvauti ir aktyviai formuoti galutinį rezultatą. Šiame procese svarbų vaidmenį atlieka moderatoriai, kurie kuria saugią ir įtraukią aplinką, koordinuoja komunikaciją, valdo laiką ir palaiko grupės dinamiką. Prieinamumas – kognityvinis, fizinis, kalbinis ir emocinis – čia tampa būtina sąlyga, užtikrinančia prasmingą ir lygiavertį visų dalyvių įtraukimą. Tinkamai įgyvendinta bendrakūra leidžia įvairovę paversti kūrybine jėga, stiprina tarpusavio pasitikėjimą, sudaro erdvę pažeidžiamumui ir

pripažįsta konfliktą kaip natūralią bei produktyvią proceso dalį. Galutinis rezultatas tokiu atveju nėra vien galutinis produktas ar sprendimas, bet ir pats procesas, kuriame kuriama vertė, stiprinami santykiai ir generuojamos naujos žinios. Bendrakūra leidžia pereiti nuo dizaino „vartotojui“ prie dizaino „kartu su vartotoju“, taip kuriant labiau kontekstualius, tvarius ir įtraukius sprendimus. Galutinis rezultatas nėra vien materialus produktas ar paslauga, bet ir bendros prasmės kūrimas, bendradarbiavimo kultūros stiprinimas bei naujo dizaino supratimo formavimas. Švietimo srityje bendrakūra tampa svarbiu įrankiu, galinčiu transformuoti ne tik studijų programas, bet ir pačias institucijas. Ji skatina aktyvų mokymąsi, kritinį mąstymą ir kolektyvinės atsakomybės formavimą. Studentams tai suteikia galimybę patirti įvairovę kaip realų kūrybinį resursą, o dėstytojams – tyrinėti neapibrėžtumą kaip pedagoginės inovacijos erdvę. Šiame kontekste bendrakūra yra ne tik metodas, bet ir laikysena – būdas kurti kartu, grindžiamas lygybės, prieinamumo ir socialinio teisingumo principais. Šie principai atsispindi ir platesniame teisiniame bei politiniame kontekste. Tai rodo, kad teisinė sistema vis dar nepakankamai orientuota į įtraukties integravimą švietimo srityje.

5. Esama situacija: aktualūs Europos ir nacionaliniai teisės aktai šioje srityje

Atitinkamų reglamentų analizė įtraukiojo dizaino srityje yra pirmasis žingsnis siekiant suderinti terminiją ir konceptus, nes būtina išryškinti ne tik tai, kas yra reglamentuojama, bet ir tai, kas lieka neapibrėžta: pilkasis zonas, skirtumus ir spragas.

Įdomiausi išsamios Europos, Italijos, Latvijos ir Lietuvos teisės aktų (ypatingą dėmesį skiriant DESIG*ness partnerystės šalims) prieinamumo srityje tyrimo rezultatai gali būti apibendrinti taip:

1. Egzistuoja Europos Sąjungos ir nacionalinių teisės aktų branduolys, susijęs su įtrauktimi, kurio bendras dėmesys skiriamas lygybei ir nediskriminavimui;
2. Reglamentai daugiausia orientuojasi į skaitmeninį (internetą) ir fizinį prieinamumą;
3. Be lygybės ir nediskriminavimo principų pateikiama nedaug nuorodų, kurios tiesiogiai palaikytų įtraukijį ugdymą.

Taip pat svarbu atsižvelgti į mąstyseną: nepaisant egzistuojančių reglamentų, prieinamumas vis dar dažnai siejamas ir redukuojamas iki fizinės prieigos žmonėms, judantiems neįgaliojo vežimėliu, todėl vyraujantis požiūris išlieka pernelyg siauras ir neapima visų įtraukties aspektų.

6. Prieinamumo iššūkiai meno ir kultūros patirtyse

Prieinamumo samprata meno ir kultūros srityje yra kompleksinė ir daugialypė, nes ji negali būti redukuojama vien į fizinę prieigą prie erdvių ir infrastruktūros. Meninė patirtis iš esmės yra subjektyvi ir individuali, grindžiama individualiu suvokimu, interpretacija ir emociniu atsaku, todėl prieinamumas šioje srityje turi būti suprantamas platesniame kontekste, apimančiame ne tik galimybę patekti į erdvę, bet ir gebėjimą patirti, suprasti bei interpretuoti turinį.

Vienas iš pagrindinių iššūkių susijęs su **sensoriniais aspektais**. Vizualaus meno atveju kyla klausimas, kaip perteikti kūrinį žmonėms su regos negalia, o garso ar performatyvaus meno kontekste – kaip užtikrinti prieinamumą asmenims su klausos negalia. Praktikoje dažnai susiduriama su tokiais trūkumais kaip nepakankami ar netinkamai parengti aprašymai, netinkamai pritaikytas apšvietimas, Brailio rašto informacijos stoka, nepakankamai išvystyti audiogidai ar subtitrų nebuvimas. Šie aspektai riboja galimybę visapusiškai dalyvauti kultūrinėse patirtyse.

Ne mažiau svarbūs yra kognityviniai iššūkiai, kurie reikšmingai veikia informacijos suvokimą. Sudėtinga kalba, profesinis žargonas, neaiški struktūra ar sudėtinga erdvinė navigacija gali apsunkinti orientaciją ir supratimą. Be to, pernelyg intensyvus sensorinis stimuliavimas – ryškios šviesos, garsai ar vizualinė perkrova – gali sukelti nuovargį ar diskomfortą, ypač žmonėms, turintiems sensorinio jautrumo ar kognityvinių ypatumų.

Dar vienas svarbus aspektas yra kultūros sektoriaus **darbuotojų pasirengimas**. Norint užtikrinti tikrą įtrauktį, būtina, kad darbuotojai gebėtų atpažinti skirtingus lankytojų poreikius ir tinkamai į juos reaguoti. Tai apima ne tik techninius gebėjimus, bet ir empatiją, komunikacinius įgūdžius bei supratimą apie įvairovę. Tai reiškia perėjimą nuo kategorinio mastymo, paremto etiketėmis, prie funkciniu požiūriu grindžiamo supratimo, orientuoto į realias situacijas ir individualias patirtis. Daugeliu atvejų šie barjerai



nėra akivaizdūs, tačiau jie daro reikšmingą poveikį dalyvavimui kultūrinėse veiklose.

Todėl prieinamumas turi būti suprantamas kaip visapusiškas procesas, apimantis fizinius, sensorinius, kognityvinius ir socialinius aspektus.

Atsižvelgiant į šiuos iššūkius, tampa akivaizdu, kad prieinamumas meno ir kultūros srityje reikalauja sisteminio ir daugiadisciplinio požiūrio. Tai apima ne tik techninius sprendimus, bet ir komunikacijos, edukacijos bei patirties dizaino transformaciją. Tik tokiu būdu galima sukurti aplinkas, kuriose kiekvienas asmuo galėtų ne tik patekti, bet ir visapusiškai dalyvauti kultūriniame ir socialiniame gyvenime. Tai reiškia perėjimą nuo minimalių prieinamumo reikalavimų prie aktyvaus įtraukties projektavimo. Toks požiūris leidžia kurti patirtis, kurios yra ne tik prieinamos, bet ir prasmingos visiems dalyviams.

II) ĮTRAUKUS UGDYMAS

1. Įvadas į įtraukties sampratą sisteminiu lygmeniu akademiniuose institucijose

Pasaulio sveikatos organizacijos 2001 m. parengta Tarptautinė funkcionavimo, negalios ir sveikatos klasifikacija (ICF) apibrėžia negalią kaip sąveiką tarp sveikatos būklės ir nepalankios aplinkos. Negalia nėra asmens savybė, bet atsiranda dėl santykio tarp žmogaus – turinčio tam tikrą sveikatos būklę, fizinį ir psichologinį funkcionavimą – ir aplinkos, su kuria jis susiduria. Ji pasireiškia tuomet, kai žmogus patenka į aplinką, kuri gali palengvinti jo dalyvavimą gyvenime arba jį riboti, jei aplinka sukuria kliūtis. Šiame kontekste kalbame apie žmones ir jų aplinką, nepriklausomai nuo to, ar jų negalia yra akivaizdi, ar mažiau pastebima.

Todėl galima teigti, kad tam tikras objektas – ar tai būtų studijų kursas, paskaita ar erdvė – yra prieinamas tuomet, kai juo gali vienu metu naudotis, jį pasiekti, suprasti ir patirti kuo įvairesni funkcionavimo būdai.

2. Pagrindiniai klausimai ir įtraukus dizainas

Šio tikslo įgyvendinimas neišvengiamai reikalauja skirtingų priemonių, požiūrių ir paslaugų integravimo, taikant daugiadisciplininę perspektyvą. Kiekviena aplinka, erdvė ir paslauga turi būti vertinama atsižvelgiant į žmonių, kurie ja naudosis, tipą, jų poreikius, naudojimo būdus ir tikslus. Kiekviena auditorija, kiekvienas studijų kursas ir kiekvienas viešasis pastatas pasižymi savitomis socialinėmis, kultūrinėmis ar architektūrinėmis ypatybėmis, kaip ir juose esantys ar besilankantys naudotojai – studentai, dėstytojai ir administracinis personalas. Įtraukties klausimai negali būti sprendžiami individualiai.

Kruopšti konteksto analizė leidžia suprasti ir identifikuoti skirtingus poreikius, siekiant gauti kuo tikslesnę informaciją iš kompetentingų šaltinių. Tai reiškia, kad dizaino sprendimai turi būti grindžiami realių naudotojų poreikių analize, o ne abstrakčiomis prielaidomis.

Dizainas apima visas žmogaus patirties dimensijas.

Įtraukties klausimai negali būti sprendžiami individualiai.

Įtraukus dizainas reikalauja daugiadimensinio požiūrio, apimančio:

1. Fizinį, sensorinį ir kognityvinį prieinamumą nuo pat projektavimo pradžios (universalus dizainas);
2. Pagalbines technologijas ir multimedijos sprendimus bei įvairias komunikacijos formas, padedančias tiek esant sensoriniams sutrikimams, tiek skirtingiems mokymosi stiliams (universalus dizainas mokymuisi);
3. Visapusišką personalo rengimą, siekiant ugdyti įtraukties kompetencijas ir sąmoningumą;
4. Tiesioginį žmonių su negalia dalyvavimą kuriant patirtis bendrakūros būdu – ne tik kaip naudotojų, bet ir kaip bendradarbių;
5. Politikas, finansavimą, praktikas ir reglamentavimą, kurie universitetuose ir akademijose reikalauja arba skatina įtraukties principų taikymą.

3. Pagrindinių sričių analizė: universiteto teikiamos paslaugos

Tvirta ir įsipareigojusi lyderystė, skatinanti įtraukties vertybes ir užtikrinanti reikalingus išteklius bei paramą, yra būtina sąlyga.

Įtraukus universitetas visų pirma turi skatinti įtraukią mąstyseną tarp dėstytojų, neakademinio personalo ir studentų, neakademinio personalo ir studentų.

Tuo pačiu metu universitetas turi užtikrinti konkrečias paslaugas, aktyviai ir konkrečiai palaikančias įtrauktį. Įtrauktis veikia tik tuomet, kai visa akademinė bendruomenė yra įsitraukusi, informuota ir veikia

koordinuotai. Įtraukus dizainas mokymuisi reikalauja nuolatinio dialogo tarp akademinės vadovybės, dėstytojų, administracinio personalo, studentų ir ekspertų, pavyzdžiui:

- Priinama internetinė informacija, pritaikyta skirtingiems poreikiams (priinama svetainė, paprasta kalba, intuityvi sąsaja ir pan.);
- Konsultavimo (tutorystės) tinklas, galintis kompetentingai reaguoti į įvairius poreikius.

Pastatų ir infrastruktūros prieinamumas

Prieinamumas tradiciškai suvokiamas kaip pastatų savybė. Įtrauki aplinka reiškia tai, kad erdvės yra pasiekiamos, suprantamos ir naudojamos visiems.

Kaip tai užtikrinti:

- erdvė turi būti lengvai pasiekama, pageidautina naudojantis viešuoju transportu;
- visi turėtų naudotis tuo pačiu įėjimu; jei tai neįmanoma (pvz., istoriniuose pastatuose), alternatyvus įėjimas turi būti skirtas visiems, o ne pažymėtas kaip „neįgalųjų“;
- erdvinė navigacija turi būti aiški ir intuityvi – ženklai, schemos, simboliai, paprasta kalba;
- garsiniai signalai turi būti dubliuojami vizualiai (šviesomis ir kt.);
- personalas turi būti apmokytas dirbti su skirtingais žmonėmis (pvz., turinčiais klausos, regos ar neuro įvairovės ypatumų);
- bibliotekos ir laboratorijos turi būti prieinamos visiems vienodomis sąlygomis. Tai užtikrina lygiavertes galimybes visiems naudotojams dalyvauti akademinėje veikloje. Prieinamumas turi būti integruojamas projektavimo etape, o ne pridamas vėliau kaip papildomas sprendimas.

Auditorijų ir mokymosi erdvių organizavimas

a) Pagrindinis principas – lankstumas (Universal Design for Learning).

Lengvai per konfigūruojamos erdvės, apimančios mobilius baldus, reguliuojamas kėdes ir skirtingas zonas, leidžia lanksčiai pritaikyti aplinką įvairiems mokymosi scenarijams. Tokiose erdvėse svarbu numatyti skirtingas veiklos zonas, pavyzdžiui, pristatymų, grupinio darbo ir individualaus darbo, kurios padeda užtikrinti tiek bendradarbiavimą, tiek savarankišką mokymąsi. Sensorinis dizainas, įtraukiantis apšvietimo, akustikos ir vizualinio kontrasto sprendimus, prisideda prie komfortiškesnės ir labiau prieinamos aplinkos kūrimo. Multimodalinės technologijos, apimančios vaizdą, garsą ir interaktyvumą, leidžia informaciją pateikti įvairiais būdais, taip atliepian skirtingus suvokimo ir mokymosi poreikius. Esminė sąlyga yra ta, kad tokios erdvės būtų kuriamos kartu su naudotojais, remiantis bendrakūros principais, o ne tik projektuojamos teoriškai.

b) Fizinis prieinamumas ir sensorinis dizainas (apšvietimas, akustika, vizualinis kontrastas) mažina nematomas kliūtis

Santykiškai nedidelės investicijos, tokios kaip reguliuojamas apšvietimas, akustinės plokštės, aiškūs judėjimo keliai ir aukšto kontrasto ženklavimas, pagerina komfortą ir prieinamumą studentams, turintiems įvairių kognityvinių, klausos ir regos poreikių. Tyrimai rodo, kad šių elementų įgyvendinimas didina dėmesio koncentraciją ir dalyvavimą.

Pavyzdys: laboratorinėse darbo vietose įrengti reguliuojamo ryškumo apšvietimą; demonstracijoms naudoti nešiojamus mikrofonus arba garso stiprinimo sistemas; sukurti „ramybės zonas“ su perkeliomomis pertvaromis studentams, kuriems reikalingas sumažintas sensorinis dirgiklių kiekis.

c) Integruotos multimodalinės technologijos palaiko alternatyvias reprezentacijas ir raiškos formas.

Bendrinamų ekranų, vaizdo ir garso įrašymo stočių, prieinamos duomenų fiksavimo programinės įrangos ir alternatyvių įvesties įrenginių integravimas leidžia studentams demonstruoti mokymosi rezultatus įvairiais būdais – vizualiai, žodžiu ar praktiškai. Tyrimai, susiję su laboratorijomis ir simuliacijomis, rodo, kad UDL principais grindžiamos praktinės veiklos gerina mokymosi rezultatus ir mažina individualių pritaikymų poreikį. Tokie sprendimai mažina poreikį individualiems pritaikymams ir skatina universalesnį mokymosi dizainą. Multimodalumas leidžia studentams pasirinkti jiems tinkamiausius mokymosi ir raiškos būdus.

Pavyzdys: kūrybinėje ar mokslinėje laboratorijoje praktinius rinkinius derinti su planšetiniais įrenginiais, skirtais balso užrašams, ekrano skaitytuvams pritaikytomis duomenų lentelėmis ir įrašymo stotimis, leidžiančiomis fiksuoti eksperimentus kaip mokymosi įrodymus.

d) Erdvių ir veiklų bendrakūra yra efektyvesnė nei pavienės intervencijos.

Sėkmingi sprendimai derina erdvinis pokyčius su dėstytojų profesiniu tobulėjimu ir dalyvaujamuoju dizainu, įtraukiant studentus (įskaitant turinčius negalia). Tai leidžia kurti kontekstui pritaikytus ir tvarius sprendimus.

Pavyzdys: organizuoti pradines dirbtuves, kuriose studentai identifikuoja praktinius poreikius (pavyzdžiui, įrangos išdėstymą ar vizualinius orientyrus), ir mokyti dėstytojus, kaip išnaudoti lanksčias erdves UDL veikloms.

Sauga ir atitiktis: procedūrų pritaikymas neribojant priegios.

Saugos protokolų pritaikymas – skirtingų dydžių asmeninės apsaugos priemonės (AAP), nuoseklios vizualinės instrukcijos, prieinamos avarinės stotys, alternatyvūs metodai studentams, turintiems judėjimo apribojimų –leidžia užtikrinti dalyvavimą išlaikant atitiktį saugos reikalavimams. Tyrimai rodo, kad daugelis kliūčių yra procedūrinės, o ne techninės.

Pavyzdys: aprūpinti AAP įvairiais dydžiais ir konfigūracijomis; kurti alternatyvius saugius protokolus (pvz., nuotolinį valdymą arba realaus laiko vaizdo pagalbą) užduotims, reikalaujančioms sudėtingų rankinių įgūdžių.

Dėstytojų ir administracinio personalo pasirengimas ir palaikymas.

Mokymo medžiaga ir studijų programų kūrimas.

Aukštojo mokslo kontekste įtraukios praktikos vis dažniau pripažįstamos esminėmis kuriant lygiavertes mokymosi aplinkas. Tai reiškia būtinybę permąstyti, kaip dėstomi ir vertinami kursai, siekiant užtikrinti, kad visi studentai, nepriklausomai nuo jų patirties ar mokymosi poreikių, turėtų vienodas galimybes pasiekti sėkmę. Tai apima tiek turinio, tiek metodų, tiek vertinimo sistemų peržiūrą. Įtraukus ugdomas reikalauja lankstumo ir gebėjimo prisitaikyti prie skirtingų studentų poreikių.

Įtraukios praktikos aukštajame moksle apima įvairias strategijas – nuo studijų turinio diversifikavimo, atspindinčio skirtingas perspektyvas ir patirtis, iki mokymo metodų, pritaikytų skirtingiems mokymosi stiliams ir gebėjimams. Įtraukus ugdymas reikalauja mąstysenos pokyčio – pereiti nuo negalios ar įvairovės suvokimo kaip trūkumo prie skirtingų visų studentų stiprybių ir poreikių pripažinimo.

KAIP?

- a)** Būti atviriems ir skatinti dialogą su studentais bei tarp jų, būti pasirengusiems jų klausytis ir lanksčiai pritaikyti programas bei užduotis;
- b)** Suvokti, kad įtrauktis apima visus studentus, o ne tik turinčius negalią, nes kalba, lytis, kultūrinė aplinka, laikini psichologiniai sunkumai ar įpročiai gali tapti situacinėmis negaliomis nepalankioje aplinkoje;
- c)** Į diskusijas ir užduotis įtraukti negalios, kultūrinės ir lyčių įvairovės temas, laikant įvairovę profesine kompetencija, t. y. gebėjimu pažinti savo būsimus naudotojus ir klientus.

Studijų turinys, mokymo metodai ir vertinimo praktikos turi būti kuriami taip, kad būtų prieinami ir įtraukiantys studentus, turinčius skirtingus mokymosi poreikius. Tai gali apimti diferencijuoto mokymo taikymą, universalaus dizaino mokymuisi principų taikymą ir įvairių būdų suteikimą studentams parodyti savo žinias. Ypač svarbu pabrėžti, kad studijų programa tampa iš tiesų įtrauki ne tik tada, kai mokymo metodai ir priemonės pritaikomos kuo platesniam žmonių spektrui, bet ir – svarbiausia – kai pats turinys yra įtraukus.

Kalbant apie tokias sritis kaip architektūra, parodų organizavimas, menas ir apskritys srityse, kuriose būsimi specialistai formuoja žmonių aplinką, būtina parengti studentus mąstyti ir projektuoti remiantis realiais žmonėmis, o ne stereotipais ar abstrakčiomis kategorijomis. Tai leidžia kurti sprendimus, kurie atspindi realią visuomenės įvairovę. Tokiu būdu dizainas tampa socialiai atsakinga praktika.

Skirtingi fizinio ir kognityvinio funkcionavimo būdai turi būti pristatomi ir patiriami viso studijų proceso metu, siekiant ugdyti įtraukius specialistus.

Atsižvelgdami į šiuos pagrindinius veiksnius ir įgyvendindami įtraukias praktikas, universitetai gali kurti mokymosi aplinkas, kurios yra prieinamos, įtraukios ir palaikančios bei užtikrina visų studentų sėkmę ir gerovę.

4. Įtrauki studijų programa: principai, tikslai ir įrankiai dinamiškam bei prisitaikančiam požiūriui

Universal Design for Learning metodologija ir „Design for All“ principai nukreipia dizainerius į įtraukių studijų programų kūrimą. Pagrindinis tikslas gali būti suformuluotas vienu esminiu klausimu:

Kaip galima palaikyti kiekvieno studento mokymąsi?

Visi studentai mokosi skirtingai: pagal esamą literatūrą egzistuoja įvairūs mokymosi stilių klasifikavimo būdai, paremti psichologiniais, požiūrio arba sensoriniais aspektais.

Įtraukus studijų programos kūrimas prasideda nuo pastarųjų, nes juos lengviausia identifikuoti, o psichologiniai ir nuostatiniai aspektai tampa aiškesni didėjant studentų pažinimui studijų eigoje, todėl jie gali lemti programos korekcijas pereinamuoju laikotarpiu. Tuo tarpu sensorinis požiūris yra itin svarbus projektavimo fazėje.

Trys dažniausiai pasitaikantys mokymosi stiliai yra:

Vizualinis

Auditorinis

Kinestetinis

Kai kurie studentai gali turėti kelių stilių derinį, kiti – vieną dominuojantį, tačiau bet kuriuo atveju studentų pažinimas leidžia lengviau pasirinkti tinkamiausias strategijas konkrečiai grupei, atsižvelgiant į tai, kad skirtingi mokomosios medžiagos pateikimo būdai visada yra naudingi. Skirtingi informacijos

pateikimo būdai padeda užtikrinti geresnį supratimą ir didesnį studentų įsitraukimą. Tai sudaro pagrindą lankstesniam ir labiau į studentą orientuotam mokymosi procesui.

Europoje vartojama sąvoka „Specialieji ugdymosi poreikiai“, apimanti tris subkategorijas: negalia, specifinius raidos sutrikimus ir socialinę, kalbinę bei kultūrinę atskirtį. Specifiniai raidos sutrikimai apima mokymosi sutrikimus (LD), kalbos sutrikimus, neverbalinių gebėjimų trūkumus, motorinės koordinacijos sutrikimus, dėmesio stoką ir hiperaktyvumą.

Aprašant tris pagrindinius mokymosi stilius tampa aišku, kad tam tikri sutrikimai gali lemti specifinį mokymosi būdą, ypač susijusi su neuroįvairove, pavyzdžiui, autizmu ar disleksija. Tačiau apskritai studentai turi savo mokymosi stilių, kuris nepriklauso nuo negalios tipo. Pavyzdžiui, klausos negalia turintis studentas gali remtis vizualiniu suvokimu, tačiau tuo pačiu būti kinestetinis mokinys, t. y. mokytis per praktiką.

Kalbant apie įrankius ir metodologiją, internete gausu įvairių įrankių ir metodinių pasiūlymų, taip pat galima konsultuotis su asociacijų ekspertais konkrečiais atvejais ir poreikiais.

Vizualinio mokymosi stiliaus studentai yra tie, kurie informaciją geriausiai įsisavina per vaizdinius – žemėlapius, grafikus, diagramas, schemas ir kt. Jie gali naudoti vaizdus ir nuotraukas geresniam įsiminimui, tačiau jų mokymasis labiau susijęs su struktūromis ir formomis. Jiems svarbu matyti ryšius tarp duomenų ir faktų. Tokia informacijos pateikimo forma naudinga studentams su disleksija ar kai kuriems studentams, turintiems autizmo spektro sutrikimų, taip pat studentams iš kitų šalių, kurie nepakankamai gerai moka kalbą.

Vizualiniams mokiniams būtina turėti tekstą arba vaizdinį nagrinėjamos temos atvaizdą. **Naudingi įrankiai apima:** balso atpažinimo programas (kalba į tekstą), užrašų skaitmeninimo įrankius, programėles minčių žemėlapiams ir schemoms kurti, taip pat planavimo ir organizavimo įrankius, naudojančius balso įvestį ir vaizdinį išvesties formatą (ypač naudinga ADHD atveju). Regos sutrikimų turintiems studentams šios priemonės gali būti derinamos su teksto didinimo ir ekrano skaitymo įrankiais. Silpnaregystę turintiems studentams šios priemonės gali būti derinamos su teksto didinimo ir ekrano skaitymo įrankiais. Vizualinės strategijos padeda geriau suvokti informaciją ir struktūruoti mokymosi turinį.

Taip pat naudinga metodika yra **skaitmeninis pasakojimas (digital storytelling)** – istorijų kūrimas naudojant multimediją. Tai leidžia studentams aktyviai kurti turinį pasitelkiant tekstą, piešinius ir nuotraukas, o ši strategija gali būti taikoma ir atsiskaitymams.

Auditoriniai mokiniai geriausiai mokosi klausydami. Jiems svarbus dialogas su dėstytojais ir kitais studentais. Jie dažnai geriau mąsto kalbėdami nei iš anksto planuodami. Todėl diskusijos, paskaitų įrašai, audioknygos ir tekstą į kalbą konvertuojančios programos yra labai veiksmingos priemonės. Tokie metodai taip pat naudingi regos ar kognityvinių sutrikimų turintiems studentams bei užsienio studentams.

Auditorinio mokymosi stiliaus studentams skirti įrankiai apima ekrano skaitytuvus, kurie plačiai naudojami neregųjų, tačiau prieinamumo funkcijos kompiuteriuose gali padėti visiems. Taip pat egzistuoja rašikliai, atkuriantys paskaitos metu girdėtą garsą.

Jei tekstas nėra skaitmeniniu formatu, jis gali būti nuskenuotas ir apdorotas naudojant OCR technologiją. Tačiau rezultatų kokybė priklauso nuo pradinio teksto kokybės ir vartotojo tolerancijos klaidoms. Taip pat yra programėlių, padedančių planuoti laiką naudojant balsą.

Svarbu suprasti, kad įrankiai padeda, tačiau jie negali pakeisti visapusiškos įtraukios mokymosi strategijos. Todėl būtina derinti technologinius sprendimus su pedagoginėmis strategijomis. Įtraukus mokymasis grindžiamas ne vien įrankiais, bet ir metodu lankstumu.

Tinkamos metodikos auditorinio mokymosi stiliaus studentams: individualus arba porinis mokymas, diskusijos, „apverstos klasės“ metodas, bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis.

Kinestetinio mokymosi stiliaus studentai mokosi veikdami. Jie vertina praktinę patirtį ir geriau supranta per tiesioginę sąveiką su medžiaga.

Geriausias būdas jiems pateikti informaciją yra per patirtį, praktiką ar simuliacijas. Judėjimas padeda išlaikyti dėmesio koncentraciją ir gali būti naudingas kai kuriems ADHD studentams.

Kinestetinio mokymosi stiliaus studentams skirti įrankiai – tai praktinį darbą skatinančios priemonės, pavyzdžiui, 3D spausdintuvai ar modeliavimo laboratorijos.

Mokymo metodai remiasi simuliacijomis, atvejo analize, prototipavimu ir praktinėmis užduotimis.

Klausimais pagrįstas požiūris iššūkiams ir galimybėms nustatyti

Studijų programos kūrimas ir jos tobulinimas nėra statiškas procesas. Standartizuoti sprendimai nėra veiksmingi tokioje sudėtingoje aplinkoje, kur reikalingas lankstumas.

Todėl dėstytojas turėtų reflektuoti atsakydamas į šiuos klausimus ne kaip į kontrolinį sąrašą, bet kaip į refleksijos pradžią.

Studentų mokymosi poreikių ir stilių supratimas

Kokie yra dominuojantys ir įvairūs studentų mokymosi stiliai?

Ar yra neuroįvairovei priklausančių studentų?

Kaip pateikti turinį skirtingais būdais?
Ar sudaromos galimybės individualiam ir grupiniam darbui?
Kokie vertinimo metodai naudojami?

Skirtingų gebėjimų ir prieigos poreikių užtikrinimas

Kokius fizinius ar kognityvinius iššūkius patiria studentai?
Ar erdvės yra prieinamos?
Ar naudojama įtrauki kalba?
Kaip bendradarbiaujama su specialistais?

Lyčių tapatybės ir raiškos įtraukimas

Ar programa be stereotipų?
Ar naudojama įtrauki kalba?
Ar atstovaujamos įvairios tapatybės?

Kultūrinės įvairovės gerbimas

Ar programa atspindi skirtingas kultūras?
Ar išvengiama kultūrinio pasisavinimo?
Ar studentai gali išreikšti savo identitetą?

Studentų balsas įtraukimas

Ar studentai dalyvauja sprendimuose?
Ar jų nuomonė išgirsta?

Šališkumo refleksija

Kieno balsai dominuoja?

Ar kvestionuojami eurocentriniai naratyvai?

Lygybės ir augimo planavimas

Ar visi studentai gali tobulėti?

Ar suteikiamos vienodos galimybės?

Kokio profesinio tobulėjimo reikia dėstytojams siekiant užtikrinti įtrauktį?

III) DESIG*ness projektas

1. Tikslai

DESIG*ness projektas buvo sukurtas siekiant skatinti sisteminius pokyčius aukštojo mokslo srityje, ypatingą dėmesį skiriant įtraukties integravimui į meno ir dizaino studijas. Pagrindinis projekto tikslas – sukurti bendrą metodinį ir edukacinį pagrindą, leidžiantį akademinėms institucijoms efektyviai taikyti įtraukiojo dizaino principus tiek studijų programose, tiek kasdienėje praktikoje.

Projektas siekia ugdyti naujas kompetencijas tarp studentų ir dėstytojų, stiprinant jų gebėjimą atpažinti įvairovę, suprasti skirtingus poreikius ir kurti sprendimus, orientuotus į realius žmones. Šiuo požiūriu DESIG*ness neapsiriboja vien teorinėmis žiniomis, bet skatina praktinį, patirtimi grįstą mokymąsi, integruojant įtraukties principus į projektavimo procesą.

Svarbus projekto tikslas yra ir tarptautinio bendradarbiavimo stiprinimas, siekiant sukurti bendrą Europos mastu taikomą požiūrį į įtrauktį dizaino edukacijoje. Tai apima žinių, metodų ir gerosios

praktikos mainus tarp skirtingų šalių ir institucijų. Tokiu būdu projektas prisideda prie ilgalaikių pokyčių aukštojo mokslo sistemoje.

2. Dėstytojų mokymo kursas

Meno ir dizaino akademijų dėstytojams skirta mokymo programa buvo sukurta siekiant stiprinti sąmoningumą ir praktinius gebėjimus įtraukties, prieinamumo ir bendrakūros srityse. Ji nėra skirta kaip techninis atnaujinimas ar naujų įrankių pristatymas, bet kaip transformuojanti galimybė – erdvė permąstyti savo, kaip dėstytojo, dizainerio ir pokyčių kūrėjo, vaidmenį. Kursas padeda dalyviams palapsniui permąstyti ir iš naujo įvertinti savo pedagoginę praktiką ir dizaino kultūrą, kartu siūlydamas strategijas, kaip integruoti įtraukią perspektyvą į ugdymo procesus, turinį ir aplinkas.

Programa nėra grindžiama griežta struktūra – ji plėtojama kaip nuosekli mokymosi patirčių seka, skatinanti refleksiją, mainus ir eksperimentavimą. Dalyviai supažindinami su pagrindinėmis sąvokomis, susijusiomis su žmogaus įvairove, prieinamumu ir „Design for All“ požiūriu; jie kviečiami kritiškai analizuoti savo institucijose taikomas praktikas ir nustatyti galimas kliūtis – tiek matomas, tiek sisteminės, – darančias įtaką prieigai, dalyvavimui ar reprezentacijai. Kartu jie skatinami įsivaizduoti ir prototipuoti naujus didaktinius veiksmus, galinčius skatinti įtrauktį realiose mokymo situacijose.

Kursas daugiausia numatytas vykdyti nuotoliniu ir sinchroniniu būdu, siekiant užtikrinti platų prieinamumą ir tarptautinį dalyvavimą. Tačiau, jei įmanoma, numatomi ir kontaktiniai arba mišrūs formatai. Užsiėmimuose derinamas teorinis turinys, bendradarbiavimo veiklos, darbas mažose grupėse ir kolegialus dialogas. Edukacinė metodika grindžiama aktyvaus mokymosi principais, ypatingą dėmesį skiriant patirties dalijimuisi, kontekstiniam stebėjimui ir taikomajam kritiniam mąstymui. Simuliacijos, pasakojimo metodai, atvejų analizė ir įsivertinimo priemonės naudojamos siekiant palaikyti nuoseklų ir įtraukų mokymąsi.

Užuot siūliusi iš anksto apibrėžtus modelius ar standartizuotus pamokų planus, ši mokymo programa skatina atvirą ir refleksyvią laikyseną. Dėstytojai čia matomi ne kaip parengtų sprendimų įgyvendintojai, bet kaip įtraukiojo ugdymo ekosistemų bendrakūrėjai. Baigiamajame programos etape kiekvienas

dalyvis kviečiamas parengti ir pristatyti savo įtraukios praktikos projektą, pritaikytą konkrečiam akademiniam kontekstui. Tai leidžia praktiškai pritaikyti įgytas žinias ir reflektuoti jų taikymą realiose situacijose. Šis pasiūlymas veikia ir kaip mokymosi rezultatas, ir kaip galimas atspirties taškas platesnei institucinei transformacijai.

Galutinis kurso tikslas – paskatinti poslinkį nuo įtraukties kaip teorinės temos prie įtraukties kaip kasdienės dizaino atsakomybės. Jis padeda dėstytojams veikti sudėtingose situacijose, priimti neapibrėžtumą ir kurti naujas įsitraukimo formas, naudingas visiems besimokantiesiems – ne per pavienį pritaikymą, bet per sisteminį, iš anksto numatantį ir kūrybišką dizaino mąstymą.

3. Vasaros mokyklų programa 2024

2024 m. vasaros mokyklų programa buvo organizuota kaip intensyvioji dirbtuvė (po 8 valandas per dieną, 5 dienas per savaitę), vykusios Milane, Rygoje ir Vilniuje.

Dirbtuvėse dalyvavo:

- 3 pagrindiniai profesoriai, 11 tutorių ir 11 mobilumo programoje dalyvavusių dėstytojų iš 3 institucijų;
- 67 studentų paraiškos;
- 31 studentas iš 7 šalių ir 3 žemynų, atstovaujantys 11 studijų programų, iš jų 3 turėjo specialiųjų poreikių;
- 3 vietinės asociacijos / žmonių su negalia ir (arba) specialiaisiais poreikiais bendruomenės 3 skirtinguose miestuose.

Milane vykusio vasaros mokyklos programa buvo itin intensyvi ir transformuojanti patirtis, kurios metu studentai dirbo kartu su kurčiaisiais. Dalyviai taikė bendrakūros požiūrį, paremtą suvokimu apie artumą tarp kūnų, poreikių ir siekių ir emocijų galią. Tai buvo dizaino požiūris, įgalinantis kiekvieną studentą – turintį skirtingus gebėjimus ir poreikius – bendrakūros būdu kurti savo mokymosi aplinką. Programa „Play with Me“ siekė pasitelkti neverbalinių santykių kūrimą kolektyvinių ir santykiais grindžiamų

objektų dizainui. Ši patirtis leido studentams praktiškai taikyti įtraukaus dizaino principus realiame kontekste.

Rygoje vykusio vasaros mokyklos programa ypač daug dėmesio skyrė žmogiškam kontaktui, dirbant su neregijų ir silpnaregių bendruomene. Programa „Seeing Beyond Sight“, sudaryta iš trijų dirbtuvių, siekė pasitelkti skirtingus bendrakūros su auditorija būdus ir kontekstus, leidžiančius patirti skirtingus meninio proceso suvokimo ir informacijos pateikimo būdus.

Vilniuje vykusio vasaros mokyklos programa „Try Walking in My Shoes, You Stumble in My Footsteps“ buvo įvairovė, tarpdisciplininį požiūrį ir daugiakultūriškumą orientuotos dirbtuvės, kurių tikslas buvo didinti sąmoningumą apie individualius poreikius, kartu žymint, dokumentuojant ir analizuojant istorinės aplinkos kontekstą (Trakų pilį Lietuvoje). Tai buvo dar viena bendrakūros praktika, grindžiama bendradarbiavimu ir empatija, kurioje veiklas formavo bendradarbiavimas ir empatija.

Gauto grįžtamojo ryšio analizė ir pasiekti rezultatai

Vasaros mokyklų ir jų rezultatų vertinimas buvo grindžiamas dizaino ir meno studentams pateiktu klausimu bei pusiau struktūruotais interviu su Rygoje vykusio dirbtuvių neregijų ir silpnaregių dalyviais. Keletas pašnekovų pripažino, kad jų dalyvavimas šiame projekte skyrėsi nuo ankstesnių patirčių, kuriose jų įtrauktis buvo labiau formali. Jie patvirtino, kad meno ir dizaino studentai visų dirbtuvių metu demonstravo nuoširdų rūpestį ir empatiją – tiek lydėdami juos judant, tiek dirbtuvių, maitinimosi ir neformalių veiklų metu.

Buvo paminėta, kad galbūt teorinė dalis galėjo būti trumpesnė, paliekant daugiau laiko praktiniam darbui. Vienas iš dalyvių, turintis dalinį regos sutrikimą, teigė, kad veiklų intensyvumas galėjo būti didesnis. Taip pat buvo patvirtinta, kad dirbtuvių turinys buvo įtraukiantis ir kad dalyviai įgijo naujų žinių. Grupinis darbas buvo įvertintas teigiamai, nors jis nebuvo visiškai nauja patirtis, nes su juo jie jau buvo susidūrę mokymosi procese.

Išanalizavus grįžtamąjį ryšį, organizatoriams ir dirbtuvių vadovams susidarė įspūdis, kad visi dalyviai procese jautėsi visiškai įsitraukę, dirbo susidomėję ir atsidaavę. studentai skundėsi laiko stoka, tačiau nepaisant to pateikė stiprius konceptualius sprendimus. Dalyvių idėjos ir mintys buvo originalios ir

išskirtinės, todėl gali būti itin naudingos ateityje. Gauti rezultatai patvirtina, kad bendrakūra ir patirtinis mokymasis yra veiksmingi įtraukties ugdymo metodai. Tarpdisciplininis požiūris ir tarptautinis darbas ženkliai praplėtė visų dalyvių akiratį. Dirbtuvių temos ir sprendžiamos problemos daugeliui studentų buvo nauja patirtis. Ši patirtis paskatino asmeninį augimą, empatiją ir įkvėpimą toliau gilintis į įtraukų dizainą. Ji taip pat padėjo užmegzti prasmingą bendradarbiavimą ir kūrybinį įsitraukimą.

Perkeliami ir atkartojami elementai kasdieniam mokymui

DESIG*ness projekto dėka įgyta reikšmingų naujų žinių ir įgūdžių, susijusių su turinio ir metodikos struktūravimu, studijų aplinkos ir išteklių prieinamumu bei darbu su studentais, turinčiais negalią (regos, klausos, judėjimo ir kt.).

Svarbios studijų temos ir praktinio tyrimo užduotys struktūruojamos trimis kryptimis:

- dizaino užduotys sprendžiamos maksimaliai orientuojantis į konkrečios tikslinės grupės poreikius, lūkesčius ir galimybes, siekiant padaryti tam tikrus jų gyvenimo procesus patogesnius, suprantamesnius ir lengviau naudojamus. Prototipai testuojami kartu su tiksline grupe, nustatomi trūkumai ir atliekami patobulinimai;
- dizaino užduotys sprendžiamos bendrakūros procese kartu su tiksline auditorija, įtraukiant ją į idėjų generavimą, sprendimų paiešką ir prototipų testavimą;
- dizaino užduotys identifikuojamos kartu su studentais, turinčiais tam tikrą negalios formą, laikant juos ekspertais dėl asmeninės patirties ir geriausiai pažįstančiais problemas, su kuriomis jie susiduria kasdieniame gyvenime. Tokiu būdu studijų aplinka ir studijų tema yra analizuojama ir vertinama paties studento, o jis tampa studijų turinio kūrimo dalyvių pasirinktos temos rėmuose.

Studijų procese taip pat yra galimybė įgyvendinti skirtingų formatų darbus, kurių apimtis ir trukmė skiriasi:

- tam tikra tema gali būti nagrinėjama vieno semestro laikotarpiu (atitinkančiu maždaug trijų mėnesių trukmę), kaip kursinis darbas, vykdomas vieno dalyko ar modulio ribose; Toks lankstumas leidžia pritaikyti mokymosi procesą prie skirtingų studijų tikslų ir kontekstų.

- platesnis studijų ir tyrimo procesas gali būti įgyvendinamas rengiant kvalifikacinį arba baigiamajam darbui prilygstantį projektą. Bakalauro studijose tam gali būti skiriami vieneri studijų metai arba du semestrai, o magistrantūroje – pusantrų metų arba trys semestrai;
- trumpalaikis ir lankstus turinys, kartais nesutampantis su tiesioginiu studijų procesu, gali būti įgyvendinamas intensyvių studijų kursų, kūrybinių dirbtuvių ar vasaros mokyklų metu. Tai leidžia studentams ir dėstytojams per trumpą laiką susitelkus analizuoti **konkrečią problemą**. Rezultatas nebūtinai turi būti tiesiogiai įgyvendinamas produktas – tai gali būti idėjinės spekuliacijos, kūrybiniai impulsai ar užduotys tolimesniam kūrybiniam darbui.

Įvairios bendradarbiavimo formos yra itin svarbios socialinėms inovacijoms. Jos gali būti įgyvendinamos bendrakūros pagrindu bendradarbiaujant su viešuoju sektoriumi (ministerijos, valstybinėmis institucijomis, savivaldybėmis), įvairiomis švietimo ir kultūros institucijomis (universitetais, mokyklomis, muziejais, teatrais ir kt.) bei nevyriausybinėmis organizacijomis (žmonių su negalia asociacijomis). Šiuolaikinis kūrybinis ugdymas neatsiejamas nuo tarpdisciplininio požiūrio kuriant naujus sprendimus ir inovacijas, todėl kiekvienoje socialiai orientuotoje studijų užduotyje svarbu kurti subalansuotą sąjungą tarp įsitraukusių šalių, laiko apimties, bendradarbiavimo formos, tikslų, metodų, siekiamų rezultatų ir poveikio socialinei gerovei.

Aiški institucinė komunikacija yra būtina prasmingam patirties ir žinių vietos bei tarptautiniu lygmeniu dalijimosi procesui. Išankstiniai susitarimai ir bendras projekto tikslų supratimas gali sustiprinti galutinį rezultatą. Dėstytojai taip pat prisideda savo indėliu, kuris ateityje bus taikomas tobulinant studijų programas, pasitelkiant tokius siūlymus ir metodus kaip tikslinės auditorijos scenarijų kūrimas, pristatymų simuliacijos ir grįžtamojo ryšio ciklai, bendros refleksijos ir vizualinio pasakojimo technikos, pristatymo ir pasiūlymų rinkiniai, įsivertinimo kriterijai bei parengtos instrukcijos su adaptyviais formatais.

Ilgainiui studentai įgis daugiau pasitikėjimo vizualiai ir žodžiu pristatydami bei gindami savo projektus. Įtraukios praktikos, tokios kaip multimodalinis pristatymas (žodinis, vizualinis, erdvinis), padės išplėsti dalyvavimo galimybes. Studentams taip pat reikėtų daugiau praktinių užduočių, susijusių su empatija ir

įtraukiu mąstymu. Tokie metodai padeda ugdyti ne tik profesines, bet ir socialines bei komunikacines kompetencijas.

4. Gerosios praktikos

Toliau pateikiamos įžvalgos kilo iš bendros dvidešimties atvejų studijų analizės, surinktos iš trijų DESIG*ness projekto partnerinių universitetų dėstytojų: NABA (Milanas), LMA (Ryga) ir VDA (Vilnius). Kiekviena studija, pasitelkdama skirtingus formatus ir naratyvus, dokumentavo edukacines patirtis, susijusias su įtrauktimi, prieinamumu, dalyvaujamoju dizainu ir socialinėmis inovacijomis aukštajame moksle. Kai kurios iš jų buvo plėtojamos dar iki 2023 metų, o kitos tapo įmanomos dėl DESIG*ness veiklų paskatinto pokyčių proceso partnerių akademija bei dėl dėstytojų mokymų ir ypač vasaros mokyklų programos. Tai buvo pirmoji tikra proga išbandyti galimą studentų ir dėstytojų mąstysenos pokytį link geresnio, įtraukesnio pasaulio per labiau kryptingą dizaino praktiką.

Remiantis šia medžiaga, papildyta lyginamąja trylikos kriterijų analize, leido nustatyti bendrus modelius, ypač reikšmingas praktikas ir, svarbiausia, operacines rekomendacijas, kurias galima perkelti į kitus kontekstus.

Pirmoji svarbi įžvalga susijusi su patirčių įvairove: nuo bendrakūros su studentais, turinčiais specialiųjų poreikių, iki negalios simuliacijų kaip empatiją ugdančių pratimų; nuo prieinamų skaitmeninių įrankių naudojimo dirbtuvėse iki multisensorinių patirčių muziejuose ar miesto erdvėse kūrimo.

Veiksmingiausias praktikas vienija ne fiksuotas modelis ar pakartojama formulė, bet gebėjimas kurti transformuojančias edukacines aplinkas, kuriose įvairovė tampa ir žaliava, ir kūrybinė dizaino jėga. Studentai labiausiai vertino veiklas, kurios sudarė galimybę autentiškai sąveikai, patirtiniam mokymuisi ir dizaino sudėtingumo tyrinėjimui per žmogiškąją ir dalyvaujamąją perspektyvą.

Kita reikšminga iš atvejų studijų išryškėjusi problema yra laiko svarba. Daugelis patirčių, nors ir labai perspektyvių, nukentėjo dėl per trumpos trukmės arba netolygaus darbo etapų paskirstymo. Tai parodė, kaip svarbu kruopščiai planuoti laiką edukaciniuose moduluose, kuriuose siekiama integruoti bendrakūrą, įtraukius eksperimentus ar bendradarbiavimą su išorinėmis bendruomenėmis. Kai kuriais

atvejais struktūruoto grįžtamojo ryšio ir kolektyvinio vertinimo stoka apribojo edukacinį veiklų potencialą. Tuo tarpu grįžtamojo ryšio sesijų, kritinių diskusijų ir bendros dokumentacijos kokybė pasirodė esanti viena iš labiausiai vertinamų ir ateityje lengviausiai perkeliamų praktikų.

Žvelgiant ilgalaikėje perspektyvoje, daugelis analizuotų patirčių parodė, kad jos gali būti palapsniui integruojamos į akademinės studijų programas ne kaip pavieniai renginiai ar papildomos dirbtuvės, bet kaip formaliojo ugdymo struktūriniai komponentai. Šiuo požiūriu projektinių užduočių, paremtų realiais gyvenimo poreikiais, išorinių suinteresuotųjų šalių įtraukimo, tarpdisciplininio požiūrio ir prieinamų kalbų taikymo praktikos tampa konkrečiais sprendimais, kuriuos galima pritaikyti įvairiose institucijose ir nacionaliniuose kontekstuose.

Kad tokia integracija būtų įmanoma, universitetai turi sudaryti palankias sąlygas: užtikrinti materialių ir skaitmeninių išteklių prieinamumą, nuolatinį dėstytojų mokymą įtraukiojo dizaino srityje, specializuotų pagalbos asmenų buvimą studentams su negalia ir infrastruktūrą, būtiną bendrakūros procesams ir horizontaliam bendradarbiavimui. Tam taip pat reikalingas stiprus kultūrinis ir organizacinis įsipareigojimas, pripažįstant įtrauktį ne kaip teisinę prievolę, bet kaip pagrindinę dizaino, etinę ir profesinę kompetenciją.

Šiame projekte surinktos gerosios praktikos rodo, kad visa tai yra įgyvendinama net ir per trumpą laiką, jei pokytis suvokiamas ne kaip išorinė adaptacija, bet kaip vidinė edukacinio projekto transformacija. Įtraukimų mokymosi veiklų kūrimas nereiškia vien turinio papildymo – tai reiškia sisteminių mokymo, metodų, priemonių ir santykių per mąstysenos pokytį. Tai yra vienas svarbiausių indėlių, kurį šios patirtys gali pasiūlyti kitoms aukštosios mokykloms: galimybę iš naujo aktyvuoti dizainą kaip lygybės, tyrinėjimo ir kolektyvinės žinių kūrybos priemonę.

Operacinės rekomendacijos perkėlimui ir integracijai į studijų programas

- 1) Remiantis atlikta analize, galima išskirti šias pagrindines rekomendacijas:** Keliose atvejų studijose (NABA, VDA, LMA) simuliacijų naudojimas – pavyzdžiui, judėjimas vežimėliu, akių užrišimas ar judesius ribojančių pirštinių dėvėjimas – turėjo stiprų ir tiesioginį edukacinį

poveikį. Rekomenduojama šiuos pratimus integruoti į studijų modulius, siekiant skatinti gilesnį skirtingų gebėjimų, ribotumų ir funkcionavimo būdų supratimą.

- 2) Multisensorika kaip įtrauki kalba.** Kelių jutiminių kanalų – lietimo, garso, kvapo, judesio – aktyvinimas sustiprina prieinamumą ir skatina naujų dizaino idėjų atsiradimą. Tokių praktikų integravimas į dizaino studijas gali praturtinti tiek pasakojimo, tiek įtraukties potencialą.
- 3) Sisteminis prieinamų skaitmeninių įrankių naudojimas.** Kai kurie dėstytojai integravo WCAG gaires ir bendradarbiavimo įrankius, tokius kaip „Figma“, „Canva“ ir „Google Workspace“, parodydami, kad skaitmeninis prieinamumas turėtų būti laikomas pagrindine dizaino kompetencija. Plačiai taikomas mokymas dirbti su prieinamais skaitmeniniais įrankiais yra itin rekomenduotinas.
- 4) Tikra, o ne simuliuojama bendrakūra.** Tiesioginis studentų su negalia ar realių naudotojų įtraukimas leido kurti autentiškus, kontekstualius dizaino procesus. Bendrakūra neturėtų būti simuliacija – ji turėtų būti praktika, grindžiama aktyviu klausymu, abipusiškumu ir nuosekliu eksperimentavimu.
- 5) Struktūruotas grįžtamasis ryšys ir atvira kritika.** Keletas atvejų studijų išryškino laiko stoką grįžtamajam ryšiui. Būtina užtikrinti struktūruotą laiką kritinei diskusijai, savivertinimui ir rezultatų refleksijai. Studentams su regos negalia atviras žodinis grįžtamasis ryšys yra ne tik pedagogiškai veiksmingas, bet ir esminė teisė.
- 6) Erdvių ir medžiagų prieinamumas.** Kai kurie atvejai pabrėžė prieinamų aplinkų, tinkamų medžiagų ir pagalbinių priemonių bei tiflopedagoginių įrankių svarbą. Universitetai turėtų užtikrinti pakankamus, net ir laikinus, išteklius, kad studentai su negalia galėtų realiai dalyvauti.
- 7) Palaipsnė integracija į studijų programas.** Didžiausią poveikį turėjo patirtys, integruotos į vidutinės ir ilgos trukmės akademinis procesus, pavyzdžiui, baigiamuosius darbus, pažangius modulius ar ištikus kursus. Turėtų būti numatytos lanksčios studijų programų erdvės įtrauktiems eksperimentams, o trumpalaikės veiklos, pavyzdžiui, dirbtuvės, gali veikti kaip struktūrinių pokyčių katalizatoriai.

5. Komunikacija ir sklaida

Šios gairės atspindi atvirą, įtraukią ir bendradarbiavimu grįstą DESIGN*ness projekto požiūrį. Jos sukurtos tam, kad paremtų tiek mokymo veiklas, tiek skaidrų ir prieinamą projekto tikslų bei rezultatų sklaidą plačiajai auditorijai.

Gairėmis siekiama:

- palaikyti mokymą – stiprinti mokymo, tyrimų ir bendrakūros veiklų matomumą ir poveikį;
- skatinti supratimą – padaryti projekto vertybes, procesus ir rezultatus prieinamus, aiškius ir prasmingus visoms suinteresuotoms šalims.

Komunikacijos kanalai ir turinys

Projektas pasirinko aiškiai apibrėžtą komunikacijos kanalų strategiją. Projekto DESIGN*ness mastu buvo sukurtos dvi pagrindinės platformos: projekto interneto svetainė ir „YouTube“ kanalas. Visa papildoma sklaida buvo vykdoma per partnerinių organizacijų socialinius tinklus ir naujienlaiškius, įskaitant „Facebook“, „Instagram“, „LinkedIn“ ir el. pašto kampanijas.

Komunikacijos turinys buvo suskirstytas į dvi pagrindines kategorijas:

- **mokymų turinys (skelbiamas)** – tai tyrimų ir duomenų rinkimo rezultatai, skirti sąmoningumui didinti ir supratimui stiprinti ir prieinamumo kultūrai stiprinti;
- **komunikacijos turinys (dokumentuojamas)** – tai žmonių įsitraukimo į mokymus, bendrakūrą ir prototipavimo veiklas atspindžiai. Nuotraukos ir vaizdo medžiaga naudojamos istorijoms, emocijoms ir augimui perteikti, sustiprinant į žmogų orientuotą projekto pobūdį.

Vizualinis identitetas ir interneto svetainė

Projekto vizualinis identitetas, sukurtas NABA konsultuojant „BAM! Strategie Culturali“, pasižymi paprastumu ir aiškumu. Ryški žalia spalva pasirinkta dėl stipraus kontrasto su juoda ir energingo

vizualinio poveikio. Vizualinis identitetas padeda užtikrinti nuoseklų projekto atpažįstamumą visose komunikacijos priemonėse. Svetainė, kurią kūrė VDA bendradarbiaudama su BAM!, remiasi šiuo vizualiniu identitetu. Joje sukurta intuityvi ir prieinama sąsaja, pritaikyta įvairių naudotojų poreikiams. Komunikacijos gairės taip pat padeda stiprinti skaidrumą, aiškiai pristatydamos projekto etapus ir palengvindamas jo raidos bei tikslų supratimą.

Komunikacijos tonas

DESIGN*ness visuose komunikacijos kanaluose išlaiko vieningą balsą, kartu pritaikydamas toną skirtingoms platformoms ir auditorijoms: formalesnį ir informatyvų svetainėje bei naujienlaiškiuose, neformalų ir dinamišką socialiniuose tinkluose. Toks lankstus požiūris leidžia komunikacijai būti aktualiai tiek profesionalams, tiek plačiajai visuomenei, išlaikant nuoseklų projekto identitetą.

Stebėseną ir vertinimas

DESIGN*ness komunikacijos veiksmingumas vertinamas pagal tris pagrindinius rodiklius:

- **žinomumą** – pasiekiamumą ir matomumą, matuojamą svetainės lankomumu, socialinių tinklų peržiūrų rodikliais ir naujienlaiškių atidarymo ir paspaudimų rodikliais;
- **įsitraukimą** – sąveikų lygį, pavyzdžiui, patiktukus, pasidalijimus, komentarus ir laiką, praleistą peržiūrint turinį;
- **konversiją** – apčiuopiamus rezultatus, tokius kaip registracijos į renginius ir pateiktos formos. Tokiu būdu komunikacija tampa svarbia priemone projekto poveikiui plėsti ir įtraukties principams skleisti.

IV) Įrankių rinkinys įtraukiai bendrakūrai

1. Dizaino įrankių rinkinys kaip praktinis bendrakūros palaikymo įrankis

Kas yra įrankių rinkinys?

Kam skirtas šis įrankių rinkinys?

A priedas yra bandymas perteikti projekto patirtį iš tų, kurie ją išgyveno, perspektyvos – tų, kurie 36 mėnesius dalyvavo bendradarbiavimo partnerystėje.

Tai yra vidinė patirties refleksija ir apibendrinimas..

Be to, tai yra vizualinė reprezentacija, struktūruota taip, kad būtų prieinama ir pasiektų platesnę auditoriją, pirmiausia meno ir dizaino akademijas, kurios yra Europos aukštojo mokslo sistemos dalis, tačiau kartu išlaikoma galimybė kreiptis ir į kitus akademinis kontekstus. Tuo siekiama kurti DESIG*ness palikimą, kuriam neišvengiamai reikės daugiau institucijų, asociacijų ir akademinų partnerių, kad būtų galima įgyvendinti esminį pokytį aukštojo mokslo sistemoje, permąstyti, kaip mokome ir mokomės dizaino, o kartu ir tai, kaip ateityje kursime savo pasaulį.

Tai nėra manifestas; priešingai, tai pasakojimas, sukurtas taip, kad nuolat vestų jo dalyvius į kritinę refleksiją. Dėl šios priežasties pasakojime atsiranda išorinis balsas, sąmoningai įtrauktas tam, kad kvestionuotų projekto prielaidas ir veikimo būdus.

Pats DESIG*ness yra įrankių rinkinys.

Projekto įgyvendinimo mėnesiais supratome, kad iš tiesų neįmanoma pateikti universalių ir visiems atvejams tinkančių instrukcijų. Todėl šis įrankių rinkinys tampa ne tik patirties pasakojimu, bet ir būtinu abejonių, klausimų bei galimų variacijų, iškilusių projekto metu, rinkiniu. Šis įrankių rinkinys kviečia naudotojus ne tik taikyti pateiktas idėjas, bet ir jas kritiškai permąstyti bei pritaikyti savo kontekste.

Ar esi pasirengęs tapti kitu partneriu kitame DESIGNESS projekto etape?

2. Praktinės instrukcijos ir rekomendacijos

bendrakūros sesijų organizavimui ir moderavimui

Bendrakūros procesas reikalauja papildomų išteklių, nepriklausomai nuo to, kokia forma projektas yra įgyvendinamas – ar tai būtų studijų kursas, baigiamasis darbas, ar vasaros mokykla – ir ar jis vyksta viename universitete, tarp universitetų, ar kaip tarpinstitucinis bendradarbiavimas. Jei projektas turi tarptautinį matmenį, koordinavimo procesas tampa papildoma užduotimi akademiniam personalui, dalyvaujančiam procese ir (arba) administracijai. Tai ypač aktualu bendradarbiaujant su skirtingų patirčių asmenimis, nepriklausomai nuo jų statuso akademinėje aplinkoje – ar jie būtų studentai, dėstytojai ar partneriai, – nes skirtingos tikslinės grupės ir (arba) skirtingos šalys remiasi nevienodais kontekstais ir požiūriais.

Kartu svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad tarpdisciplininis bendradarbiavimas neturėtų būti atsitiktinis ir grindžiamas vien empatišku socialiniu aktyvumu ar labdaringu požiūriu. Kadangi jis tiesiogiai susijęs su dizaino, meno ir kitomis kultūros sritimis, jis turi tapti novatoriška pažinimo praktika ir potencialia profesinės veiklos forma. Visų dalyvaujančių pusių įgyta patirtis turi virsti priemone tiek darbo rinkoje, tiek socialinės integracijos srityje.

Bendrakūros proceso etapai yra šie:

išankstinis pasirengimas – dalyvaujančių šalių apibrėžimas ir kvietimas, jų susitikimo gavimas bei dokumentacijos parengimas;

tarpdisciplininės ir integruotos bendrakūros apibrėžimas – horizontali arba vertikali struktūra, atsakomybių pasiskirstymas;

bendrakūros aplinkos, informacijos ir gerovės užtikrinimas visiems dalyviams, nepriklausomai nuo jų sveikatos būklės ar profesinio statuso; tam būtina naudoti tinkamas technikas ir technologijas,

kompiuterinio projektavimo priemonės ir ranka pieštus eskizus, padedančios geriau suvokti užduotį ir metodus;

viso bendros kūrybos proceso turinio, formų ir metodų planavimas;

tinkamas akademinio personalo ir (arba) moderatorių įtraukimas;

išankstinis akademinio personalo supažindinimas su turiniu ir, jei reikia, mokymas;

išankstinis studentų auditorijos supažindinimas su įvairovę patiriančių asmenų dalyvavimu; labai svarbu, kad visi su užduotimi susipažintų iš anksto ir turėtų laiko generuoti idėjas;

aiškiai apibrėžtas darbo grafikas, numatant 40–50 minučių darbo sesijas ir pakankamai laiko poilsiui, socialinei sąveikai bei maitinimui;

aiškus turinio aprašymas skirtingose medijose ir kanaluose, siekiant palengvinti informacijos sklaidą ir vienodą visų dalyvių supratimą; vizualinė komunikacija turi būti integruojama anksti, kaip įtraukties priemonė, o ne tik kaip pristatymo įrankis;

būtina paskirstyti darbą tolygiai, atsižvelgiant į kiekvieno galimybes. Ilgalaikiuose kursuose nuosekli struktūra, refleksijos taškai ir mišrių medijų eksperimentavimas padeda kurti bendrą dizaino viziją.

Įprastas tokių įtraukių projektų iššūkis yra klausimas, kaip bendradarbiavimas gali pasinaudoti kitoniškumu ir kaip funkciniai ar psichosocialiniai ar kognityviniai skirtumai gali tapti kaip stiprybė šalia žmogaus gebėjimų. Kartu dalyvių laikysena turi būti žmogiškai pagarbi ir įtrauki, kad nesukurtų priešingo efekto – išskirties.

Laikas yra vienas svarbiausių tiek proceso planavimo, tiek įgyvendinimo komponentas.

Rekomenduojama laiko poreikį planuoti bendradarbiaujant su žmonėmis, turinčiais įvairių negalių, taip pat konsultuojantis su specialistais.

Galimas ir labiau rekomendacinis požiūris: skirtingos šalys, skirtingi mentalitetai, skirtingos reakcijos į tą pačią temą, net skirtingas pristatymo tempas, kartu išlaikant maksimalų studentų dėmesį. Būtina laikytis vietinių rekomendacijų, iš dalies perimant tai, kas geriausia ir lengviausiai pritaikoma iš partnerių patirties.

3. Kaip tai įgyvendinti savarankiškai

Finansavimas

Pradėkite nuo išsamaus galimų finansavimo šaltinių tyrimo, pavyzdžiui, „Erasmus+“ (KA2 bendradarbiavimo partnerystės), „Creative Europe“, „Horizon Europe“ ar nacionalinių / vietos įtraukties ir švietimo dotacijų (pvz., nacionalinių negalios agentūrų ar meno tarybų). Svarbu aiškiai parodyti savo projekto atitiktį jų strateginiams prioritetams, pavyzdžiui, inovacijoms įtraukiojo švietimo srityje arba dizaino studijų programų stiprinimui. Pavyzdžiui, DESIG*ness buvo finansuotas pagal „Erasmus+“ būtent dėl inovatyvaus požiūrio į prieinamumo integravimą į aukštojo mokslo studijų programas. Taip pat rekomenduojama apsvarstyti galimybę bendradarbiauti su dotacijų rengimo ekspertais, kad paraiška būtų stipresnė ir konkurencingesnė.

Laiko planavimas

Parenkite tikslų projekto grafiką. Aiškiai apibrėžkite kiekvieną etapą: pradinės konsultacijas su suinteresuotosiomis šalimis, partnerių pasirinkimą, studijų programos bendrakūrą, įgyvendinimą, stebėseną, vertinimą ir sklaidą. Pavyzdžiui, DESIG*ness skyrė maždaug šešis mėnesius pradinėms dirbtuvėms su suinteresuotosiomis šalimis ir partnerių įtraukimui. Numatykite periodinius vertinimo taškus, pavyzdžiui, ketvirtinius peržiūros etapus, kad būtų galima laiku prisitaikyti ir tobulinti procesą. Papildomų rezervinių laikotarpių įtraukimas padeda užtikrinti sklandžią projekto eigą nenumatytų vėlavimų atveju.

Partnerių pasirinkimas

Tinkamų partnerių pasirinkimas yra esminis. Veiksmingos partnerystės reikšmingai padidina projekto sėkmės tikimybę, suteikdamos vertingą ekspertinę patirtį, išteklius ir patikimumą. Geri partneriai užtikrins sklandesnį bendradarbiavimą, didesnį poveikį ir tvaresnes inovacijas.

Žemiau siūloma klasifikacija į tris pagrindines, nors ši klasifikacija nėra baigtinė, suinteresuotųjų šalių grupes, suskirstytas pagal jų vertę projektui. Kiekviena iš šių grupių atlieka skirtingą, tačiau vienodai svarbų vaidmenį projekto įgyvendinime.

Mokyklos / meno akademijos: prieinamumas ir pasirengimas

Nustatykite ir kreipkitės į meno akademijas ar mokyklas, kurios jau teikia prioritetą įtraukčiai ir prieinamam švietimui arba rodo aktyvų susidomėjimą šia sritimi. Įvertinkite jų administracinį įsipareigojimą, išteklių paskirstymą ir kalendorinį pasirengimą, kad integracijos procesas vyktų sklandžiai. Ankstyvas dialogas su pagrindiniais sprendimų priėmėjais padeda užtikrinti institucinį palaikymą.

Partneriai: kompetencija ir atvirumas

Atidžiai rinkitės partnerius pagal jų įrodytą kompetenciją įtraukiojo dizaino, prieinamumo, edukacinių inovacijų ir Europos projektų valdymo srityse. Įvertinkite jų atvirumą remdamiesi ankstesnio bendradarbiavimo patirtimi, pasirengimu dalytis žiniomis ir gebėjimą prisitaikyti prie naujų edukacinių modelių. Veiksmingi partneriai turi būti iniciatyvūs, bendradarbiaujantys ir komunikabilūs.

Asociacijos: tiesioginė patirtis

Bendradarbiaukite su asociacijomis, kurios aktyviai veikia negalios atstovavimo, prieinamumo stiprinimo ar įtraukties praktikų srityse. Tokios organizacijos turėtų turėti praktinės, tiesioginės patirties, galinčios pateikti vertingų įžvalgų, autentiškų atvejų studijų ir realaus pasaulio perspektyvų. Pasitelkite jų tinklus ir žinias, kad sustiprintų edukacinių programų praktiškumą, aktualumą ir veiksmingumą.

Komunikacija

Nuo pat pradžių nustatykite aiškia, prieinamą ir įtraukia komunikacijos praktiką. Naudokite bendradarbiavimo priemones, tokias kaip „Google Workspace“, „Slack“ ir „Zoom“, užtikrindami, kad visos komunikacijos priemonės būtų prieinamos ir suprantamos visiems dalyviams. Nuosekli ir įtrauki komunikacija yra esminė sėkmingo bendradarbiavimo ir projekto rezultatų sklaidos sąlyga.

Pasirinkti toną, atspindintį projekto vertybes:

įtraukus – vartokite lyčiai neutralią, aiškią ir pagarbią kalbą;

bendradarbiaujantis – teikite pirmenybę bendrai atsakomybei ir atvirumui;

profesionalus, bet empatiškas – būkite glausti, dėmesingi ir kultūriškai jautrūs.

Dėl komunikacijos normų susitarkite anksti ir reguliariai jas peržiūrėkite, kad jos palaikytų sklandų ir pagarbų bendradarbiavimą.

Išvados | Ribų filosofija įtraukiame dizaine: kelias į autentišką harmoniją

Pati įtraukiojo dizaino esmė, su savo kilniu siekiu panaikinti kliūtis ir ginti lygybę, susiduria su giliu paradoksu. Tiek specializuotoje literatūroje, tiek praktinio įgyvendinimo patirtyje tampa akivaizdu, kad bet kuris vienas, apibrėžtas įtraukiojo dizaino apibrėžimas savaime rizikuoja tapti neįtraukus. Nepaisant geriausių ketinimų, nediferencijuotas skirtingų kategorijų sugrupavimas dažnai lemia tų pačių įvairovių, kurias siekiama pripažinti ir vertinti, neutralizavimą. Ši vidinė įtampa tarp troškimo pasiekti universalumą ir būtinybės gerbti gilią individualybę sudaro šiuolaikinio iššūkio branduolį.

Dominuojanti kritika nuosekliai išryškina esminį konfliktą tarp individo „moralinio autonomiškumo ir savęs legitimavimo principų“ ir būtinybės užtikrinti veiksmingą paramą negalios atvejais. Skubus imperatyvas, ypač švietimo kontekstuose, bet taip pat ir gerokai už jų ribų, yra perkelti dėmesį nuo paprasto kliūčių katalogavimo prie tokių teigiamų sprendimų kūrimo, kurie aktyviai skatintų kiekvieno žmogaus savarankiškumą ir prigimtinių orumą. Tai nėra vien kliūčių pašalinimo klausimas; tai yra aplinkų kūrimas taip, kad jos įgalintų individualius gebėjimus ir pasirinkimus, pripažįstant visapusišką, daugybišią kiekvieno žmogaus žmogiškąją vertę. Todėl įtraukus dizainas turėtų būti suprantamas ne kaip galutinis tikslas, bet kaip nuolat besivystantis procesas, reikalaujantis refleksijos, dialogo ir kontekstinio jautrumo. Tik tokiu būdu galima kurti tvaresnes, teisingesnes ir iš tiesų įtraukias ateities aplinkas.

Kontekstinių ir konceptualių kliūčių įveikimas dizaino praktikoje

Mokslinis diskursas didele dalimi sutaria dėl kelių esminių kliūčių, trukdančių plačiai taikyti iš tiesų įtraukų dizainą, identifikavimo. Tarp jų ryškiausios yra vyraujančios rinkos logikos, kurios dažnai nepakankamai atsižvelgia į įtraukties poreikius, ir vidinės dizaino tyrimų bei plėtros dinamikos, dažnai suvaržytos griežtų projektinių užduočių ir ribotų biudžetų. Šie struktūriniai veiksniai reikšmingai apsunkina tikrai įtraukių projektų materializavimą. Šiuo požiūriu ryžtinga intervencija į platesnį kontekstą yra ne tik pageidautina, bet ir būtina; tokia intervencija turi peržengti vien paprastą principų taikymą ir siekti išardyti pačias išankstines „gebėjimo“ ar „žmogiškojo orumo“ sampratas. Tai reiškia radikaliai permąstyti tas kategorijas, kurios net ir vedamos geriausių ketinimų gali palaikyti binarinį pasaulio matymą, skiriant jį „normalų“ nuo „skirtingo“.

Pagrindinė problema, kurią įtraukus dizainas dažnai atskleidžia dabartinėje literatūroje, yra ta, kad savo uoliame siekyje įtraukti tuos, kurie tradiciškai buvo atskirti, jis paradoksaliai linkęs marginalizuoti tuos, kurie iki tol buvo „įprastai“ įtraukti. Šis reiškinys, kurį galima įvardyti kaip „įtraukties paradoksą“, yra pasikartojanti problema, būdinga moraliniams koregavimams įvairiose srityse. Empiriniai tyrimai, ypač socialinio elgesio dizaino tyrimuose, rodo, kad kai įvedami pokyčiai, skirti anksčiau atmestoms grupėms įtraukti, „tradiciniai“ dalyviai kartais atsitraukia nuo dalyvavimo. Tai nėra vien socialinis pastebėjimas, bet ir esminis dizaino iššūkis: kaip pertvarkyti sisteminių dalyvavimą taip, kad netyčia nesukurtume naujų atskirties formų?

Vienintelis veiksmingas kelias šiam paradoksui įveikti, kaip siūlo kai kurios metaetinės teorijos, yra „egalitarinio“ požiūrio taikymas. Ši laikysena gina mintį, kad anksčiau marginalizuotų įtraukimas, net ir laikinai „kainuojantis“ prisitaikymą ar persiderinimą tiems, kurie jau buvo įtraukti, yra būtina korekcinė priemonė, kol pasiekama faktinė lygybė. „Lyčių kvotos“ įvairiose profesinėse srityse yra ryškus tokio modelio pavyzdys: laikina ir „diskriminuojanti“ priemonė, suprantama teigiama, afirmatyvia prasme, kurios tikslas – subalansuoti istoriškai iškreiptą sistemą. Iš šios perspektyvos įtraukus dizainas nėra galutinis tikslas savaime, bet esminė priemonė kuriant teisingesnę visuomenę, kurioje skirtumai nebėra atskirties vektoriai. Tai pereinamasis etapas, sąmoninga etinė intervencija, nukreipta į sisteminių persiderinimą. Šiame kontekste įtraukus dizainas tampa ne tik metodologine prieiga, bet ir etine

laikysena, reikalaujančia nuolatinio kritinio mąstymo ir atsakomybės. Tik nuosekliai reflektuojant ir adaptuojant šias praktikas galima kurti tvarią, lygiavertę ir iš tiesų įtraukią visuomenę.

Anapus simuliuojamos empatijos: ekologinis dizaino potencialas

Strateginis įtraukus dizainas švietimui (SIDE) modelis, nors ir siekia palengvinti įtrauktį ugdymo kontekstuose, praktiniame taikyme vis dar atskleidžia reikšmingus ribotumus, o jį palaikančių empirinių tyrimų tebėra mažai. Nors „empatinis modeliavimas“ neabejotinai prisideda prie pradedančiųjų dizainerių kognityvinio ir afektinio vystymosi ir taip palaiko įtraukiojo dizaino ugdymą, vis dėlto iš esmės jis lieka „simuliaciniu“ mechanizmu. Jis remiasi dažnai neišsakoma prielaida, kad viena gyvenimo forma (A) gali visiškai ir tiksliai suprasti kitą (B). Toks kito skirtingumo perėmimo būdas, kad ir kaip geranoriškai jis būtų motyvuotas, galbūt yra mažiausiai mažiausiai įtraukianti dabartinės dizaino praktikos dalis. Jis sukuria antrą, dar gilesnį paradoksą: įtraukus dizainas savo pačia metodologija gali būti iš prigimties išskiriantis, kai jo „įvairovės“ supratimas yra tirpinamas neautentiškos, antrinės patirties. Paradigma „kurti kam nors“ vietoj „kurti su kuo nors“ palaiko subtilią epistemologinio smurto formą, kai subjektyvi „kito“ patirtis yra filtruojama per išankstines dizainerio nuostatas.

Vienintelis mechanizmas, kuris šiuo metu atrodo ištis funkacionalus, nors ir neabejotinai tobulintinas, yra toks, kuris leidžia dizaino reikalavimams iškilti tiesiogiai iš pačių įtrauktų subjektų ekologinėmis sąlygomis. Tai reiškia, kad individualių poreikių supratimas turi vykti be prievartinio iš anksto egzistuojančių struktūrų ar kategorijų primetimo, kai jos tiems žmonėms organiškai nepriklauso. Būtina vertinti skirtumus atsižvelgiant į veikiančias proto teorijas (ToM), pripažįstant, kad pasaulio suvokimas ir interpretavimas tarp individų gali skirtis iš esmės. Tik per autentišką, netarpininkaujamą klausymą ir aktyvų numatytų naudotojų dalyvavimą gali būti kuriami iš tiesų įtrauki sprendimai – sprendimai, formuojami pačių žmonių išgyventų patirčių ir jų perspektyvų. Būtent šioje vietoje dizainas iš viršaus nuleidžiamo modelio virsta iš apačios kylančia bendrakūra – radikaliu metodologiniu poslinkiu. oks požiūris sudaro pagrindą sistemingesniam įtraukiojo dizaino supratimui ir praktiniam taikymui.

Link trijų lygių įtraukiojo dizaino: DARE sistema

Atsižvelgiant į tai, vienas iš konkrečių pasiūlymų, išplaukiančių iš plataus rinkos ir teorinės literatūros tyrimo, siūlo sluoksniuotą požiūrį į įtraukų dizainą, paremtą mažėjančiu neatitikimo tarp naudotojo ir dizaino sprendimo mažėjimo gradientu. Šis modelis išskiria tris progresyvius lygius.

Prieinamumo užtikrinimas (1 lygis). Tai yra bazinis sluoksnis, orientuotas į fizinių, kognityvinių ar sensorinių kliūčių, trukdančių naudotis produktu, paslauga ar aplinka, pašalinimą. Šio lygio tikslas – užtikrinti, kad kiekvienas, nepriklausomai nuo konkrečių gebėjimų, galėtų pasiekti dizaino objektą ir su juo sąveikauti. Tai reiškia griežtą pripažintų standartų laikymąsi, pavyzdžiui, WCAG gairių internetiniam turiniui ar ADA principų fizinėms erdvėms, ir universalaus dizaino principų taikymą baziniame funkciname lygmenyje. Tai pirmiausia yra prieinamumo klausimas.

Dalyvavimo skatinimas kuriant lygiavertes patirtis (2 lygis). Peržengiant vien prieinamumo ribas, šis lygis siekia kurti tokias patirtis, kurios būtų ne tik naudojamos, bet ir prasmingos bei vienodai vertingos visiems. Čia dėmesys persikelia nuo bazinės prieigos prie patirties kokybės. Tai reiškia dizainą, kuriame kiekvienas individas jaustųsi vertinamas ir įtrauktas, aktyviai dalyvautų patirtyje, o ne tik būtų „įleistas“. Tam reikalingas gilesnis skirtingų naudotojų kelionių ir emocinių reakcijų supratimas, peržengiant grynai funkcionalų naudojamumą link emocinio ir socialinio rezonanso. Dizainas turi atsižvelgti į įvairius sociokultūrinius kontekstus ir individualius mokymosi stilius, kad būtų užtikrinta tikra patirties lygybė.

Sėkmės stiprinimas per tēkmės patirtis (3 lygis). Tai aukščiausias įtraukiojo dizaino lygmuo, kai dizainas yra ne tik prieinamas ir lygiavertis, bet ir aktyviai ugdo „tēkmės“ būseną – gilų visiško įsitraukimo ir vidinio pasitenkinimo išgyvenimą veikloje. Čia dizainas yra taip tiksliai pritaikytas naudotojo poreikiams ir galimybėms, kad skatina tikrą meistriškumą ir potencialo išplėtimą. Patirtis peržengia vien naudingumo ribas ir tampa autentiško asmeninio išsipildymo bei klestėjimo akimirka. Šis lygis reikalauja sudėtingos kognityvinės ergonomikos ir giluminio vidinės motyvacijos supratimo, siekiant kurti aplinkas, kuriose žmonės galėtų veikti savo geriausiu lygiu ir iš sąveikos su dizainu patirti gilų pasitenkinimą.

Siekiant paaiškinti sudėtingus kognityvinius vertinimus ir emocines reakcijas, būdingas kiekvienam iš šių trijų lygių, siūloma DARE sistema (Design, Appraisal, Response, Experience – Dizainas, Vertinimas,

Reakcija, Patirtis). Ši sistema leidžia detaliai analizuoti, kaip dizainas – kaip artefaktas, paslauga ar aplinka – yra Vertinamas naudotojo, kaip šis vertinimas generuoja konkrečias Reakcijas – elgesio, fiziologines ir emocines – ir kaip jos kulminuoja visumine patirtimi. DARE suteikia struktūruotą analitinę perspektyvą, per kurią dizaineriai gali sistemingai įvertinti savo sprendimų poveikį visoje naudotojo kelionėje – nuo pirmojo suvokimo iki galutinio išsipildymo, užtikrindami, kad įtrauktis būtų jausta į kiekvieną sąveikos etapą.

Galiausiai itin reikšminga įžvalga yra ta, kad įtraukus dizainas optimaliai funkcionuoja tuomet, kai jis nėra aiškiai nukreiptas į vieną konkretų poreikį, bet universaliai naudingas kiekvienam, kuris juo naudojasi. Kai dizainas yra taip organiškai gerai apmąstytas, jog tampa intuityvus, funkcionalus ir estetiškai vertingas labai plačiam žmonių spektrui, be papildomų etikečių ar kompensacinių pritaikymų, jis pasiekia aukščiausią įtraukties formą. Būtent šiame gilios pagarbos individualybėms susijungime glūdi įtraukiojo dizaino ateitis – ateitis, kurioje dabartiniai ribotumai gali virsti derlinga dirva tikram dizainui visiems, peržengiančiam pačią „negalią“ kaip atskirties kategoriją.

Negalios paradoksas ir ribų imperatyvas

Kelias į autentišką harmoniją įtraukiame dizaine, kaip matėme, yra persmelktas įtampų ir paradoksų. Vienas subtiliausių, tačiau kartu ir giliausių iššūkių yra tai, ką būtų galima pavadinti negalios paradoksu: rizika, kad siekdami pripažinti ir taisyti istorines bei sistemines atskirtis, netyčia sukuriame sistemą, kurioje skirtingumas nuolat įreminamas stokos ar trūkumo terminais. Tai nereiškia, kad menkinamos labai realios kliūtys ir sunkumai, su kuriais susiduria žmonės su negalia; veikiau tai parodo svarbią konceptualinę įtampą. Nors parama ir pritaikymai yra absoliučiai būtini, pernelyg stiprus „negalios“ kaip pirminio ir viską apibrėžiančio identifikatoriaus akcentavimas gali netyčia įtvirtinti tas pačias kategorijas, kurias siekiama peržengti. Tai rizikuoja įkalinti žmogų nuolatinėje „aukos“ ar „kito“ pozicijoje, kur jo tapatybė neatsiejamai siejama su tariamu trūkumu, o ne su visapusišku ir daugiasluoksniu jo žmogiškuoju potencialu. Tokia dinamika, nors dažnai grindžiama geranoriškumu, gali netyčia stabdyti tikrą savarankiškumą ir įgalinimą, nes dėmesys lieka sutelktas į tai, ko trūksta, o ne į tai, kas gali būti. Todėl tik pripažįstant šias įtampas ir sąmoningai dirbant su jomis, įtraukus dizainas gali tapti ne tik

metodologija, bet ir transformuojančia socialine praktika. Tai yra kelias į dizainą, kuris ne tik atspindi pasaulį, bet ir aktyviai jį keičia link didesnio teisingumo, lygybės ir žmogiškojo orumo.

Tai išryškina būtinybę laikytis apgalvoto ir subalansuoto požiūrio: pripažinti ir palaikyti tikrus poreikius, kylančius iš reikšmingų funkcinių ribotumų, ir kartu atsispirti pagundai patologizuoti kiekvieną nukrypimą nuo statistinės normos. Neturėdami aiškių, nors ir lanksčių, negalios apibrėžimo parametru, rizikuojame pačią įtraukiojo dizaino sąvoką išplėsti iki nevaldomos ir galiausiai neveiksmingos teritorijos. Jei kiekvienas individualus pageidavimas ar kiekviena asmeninė ypatybė taptų pagrindu specialiam pritaikymui po „negalios“ skėčiu, ši sąvoka prarastų savo konkretumą ir gebėjimą identifikuoti tikras sistemines kliūtis. Toks bendro supratimo erozijos procesas gali lemti padėtį, kurioje „įprasti vertinimo parametrai“, būtini visuomenės sanglaudai, bendrai prasmei ir universaliai pritaikomų sprendimų kūrimui, suskaidytų iki neveiksnumo. Pavojus slypi nuolatinėje „kitybės“ būsenoje, kai pati bendros žmogiškosios patirties idėja, su jos bendrais iššūkiais ir siekiais, nustelbiama begalinio labai individualizuotų reikalavimų rinkinio, paverčiančio tikrai universalią ir plačiai naudingą dizaino praktiką neįmanoma. Visuomeninis kontraktas iš dalies remiasi bendrais orientyrais ir lūkesčiais; nekontroliuojamas „negalios“ kategorijos plėtimas rizikuoja susilpninti šiuos pagrindus ne tam, kad būtų atskirta, bet tam, kad tikri poreikiai būtų tenkinami veiksmingai.

Skirtingi edukaciniai požiūriai į universalų dizainą

Ši subtili pusiausvyra atsispindi skirtinguose universalaus dizaino požiūriuose, kuriuos plėtoja tokios institucijos kaip CAST Jungtinėse Amerikos Valstijose ir Birmingemo bei Niukaslo universitetai Jungtinėje Karalystėje. CAST sukurtas Universal Design for Learning (UDL) modelis yra proaktyvus, stiprybėmis grįsto požiūrio pavyzdys, kryptingai projektuojantis mokymosi patirtis taip, kad būtų „vertinamos stiprybės ir šalinamos kliūtys“, o „kiekvienas turėtų galimybę augti ir klestėti“. Šis etosas akivaizdžiai remiasi sisteminiu kliūčių šalinimu ir individualių stiprybių įgalinimu, taip priartėjant prie mūsų išskirto trečiojo įtraukiojo dizaino lygmens – sėkmės stiprinimo per tėkmės patirtis – siekdamas optimalaus įsitraukimo ir klestėjimo plačiam besimokančiųjų spektrui. Jų akcentas projektuoti atsižvelgiant į įvairovę nuo pat pradžių, o ne vėliau adaptuoti, numanomai pripažįsta žmogiškosios patirties spektrą, nebūtinai kiekvieną variaciją įvardydamas kaip „negalią“, reikalaujančią „aukos“

naratyvo. Jis įkūnija aspiraciją, kad dizainas turėtų būti taip gerai apmąstytas, jog taptų intuityvus ir funkcionalus plačiam žmonių spektrui, peržengdamas konkrečių etikečių poreikį.

Priešingai, Birmingamo universiteto ir Niukaslo universiteto požiūriai, nors taip pat remiasi universalus dizaino principais, dažnai atrodo veikiančys kontekste, kuriame – galbūt dėl skirtingų nacionalinių teisinių ir socialinių sistemų – išlaikomas aiškesnis skirtumas tarp „negalios“ ir „neuro įvairovės“ kaip atskirų fokusų plačiame įtraukiojo dizaino lauke. Nors jų įsipareigojimas prieinamumui ir lygiaverčiam dalyvavimui (1 ir 2 mūsų DARE sistemos lygmenys) yra aiškus, diskursas, ypač tam tikruose resursuose, kartais vis dar išlaiko labiau klinikinį ar kategorinį skirtingumo įrėminimą. Pavyzdžiui, nors ir įtraukus, Birmingamo universiteto kalbėjimas apie „neuro įvairovės supratimą“ ar Niukaslo universiteto „veiksmingą praktiką“ tam tikru mastu gali išlaikyti konceptualią ribą tarp „tipinių“ ir „netipinių“ naudotojų, net jei kartu remia universalius sprendimus. Tai nebūtinai trūkumas, bet veikiau skirtingų prioritetų arba praktinių poreikių, susijusių su esamomis teisinėmis ir edukacinėmis klasifikacijomis, atspindys. Tačiau tokie požiūriai, kad ir siekdami įtraukties, gali netyčia palaikyti tą pačią „kurti kam nors“, o ne „kurti su kitais“ paradigmą, kuri rizikuoja epistemologiniu smurtu, kai „kito“ subjektyvioji patirtis filtruojama per iš anksto duotas kategorijas.

Galiausiai aukščiausias įtraukiojo dizaino siekis nėra panaikinti visus skirtumus, bet padaryti juos nebereikšmingus kaip atskirties vektorius. Tai reiškia kurti tokias aplinkas, kuriose „specialiųjų“ pritaikymų poreikis palaipsniui mažėtų, nes numatytasis dizainas būtų iš esmės lankstus, prisitaikantis ir išties įgalinantis kuo platesnę žmogiškosios įvairovės amplitudę. Tai reikalauja nuolatinio, niuansuoto dialogo apie tai, kur brėžti ribas – ne tam, kad būtų atskirta, bet tam, kad tikri poreikiai būtų tenkinami veiksmingai, kartu netyčia nesukuriant kultūros, kurioje bet koks pretenzijos į skirtingumą pareiškimas, kad ir menkiausias, taptų reikalavimu begaliniam, individualizuotam pritaikymui ir taip griautų pačią galimybę kurti universaliai naudingą dizainą bei išlaikyti bendrus visuomeninius orientyrus. Tikroji harmonija slypi tokioje dizaino filosofijoje, kuri kartu pripažįsta individualų unikalumą ir puoselėja bendrą pagrindą, peržengdama aukos paradoksą ir kurdama bendrą, daugiasluksnę žmonijos patirtį. Tai yra įtraukaus dizaino ateities kryptis.

Literatūra

Altay, Burçak, and Halime Demirkan. "İtraukus dizainas: developing students' knowledge and attitude through empathic modelling." *International Journal of Inclusive Education* 18.2 (2014): 196-21.

Cifter, Abdusselam Selami, et al. "Using normative inquiry and co-design to embed inclusive design in social design education." *The Design Journal* 26.2 (2023): 229-251.

Kizilcec, René F., and Andrew J. Saltarelli. "Psychologically Inclusive Design: Cues Impact Women's Participation in STEM Education." *CHI '19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Paper No.: 474, Pages 1-10.
<https://doi.org/10.1145/3290605.3300704>.

Giglioli, Daniele. *Critica della Vittima*, nottetempo, Milano 2014.

Lopes, I., Filgueiras, E., Guerreiro, A., & Monteiro, J. "Inclusive Design: Furniture Design for Autism Parents Support." *International Conference on Human-Computer Interaction*. Cham: Springer International Publishing, 2022. (pp. 168-186).

Oleson, A., Mendez, C., Steine-Hanson, Z., Hilderbrand, C., Perdriau, C., Burnett, M., & Ko, A. J. "Pedagogical content knowledge for teaching inclusive design." *Proceedings of the 2018 ACM Conference on International Computing Education Research*. 2018. (pp. 69-77).

Patrick, Vanessa M., and Candice R. Hollenbeck. "Designing for all: Consumer response to inclusive design." *Journal of Consumer Psychology* 31.2 (2021): 360-381.

"Special Issue: New Conversations in Feminist Disability Studies." *Hypatia* 30.1 (Winter 2015): 132-148.

Zitkus, E., Langdon, P., & Clarkson, P.J. "The limits of inclusive design in the current design practice." University of Cambridge, Cambridge, United Kingdom.

