

Kinnituskiri

Eesti Rahva Muuseum <www@erm.ee>

14. aprill 2019 13:39

Täname, et esitasite oma näituseidee konkursile "Oma näitus 2019"

Lisainfo: osalusaal@erm.ee

Näituse pealkiri: Kaasav ELU

Näituse teema: Erivajadustega lastele õppevahendite loomine kui interdistsiplinaarne kasutajakeskse disaini protsess.

Näituse lühitutvustus (kasutame veebis näituse esmase tutvustusena; kuni 500 tm):

Näitus suunab tähelepanu erivajadustega laste õppevahendite loomisele toetudes kasutajakesksele disainile. Tallinna Ülikooli erinevate erialade üliõpilased rakendasid interdistsiplinaarselt oma teadmisi, luues õppevahendeid, mis arvestavad erivajadustega, kuid on samas universaalsed ning kasutatavad laias sihtgrupis. Vahendite loomisel lähtuti põhimõttest "kasutaja teab kõige paremini, mida ta vajab".

Näituse sisuline kirjeldus (kuni 3000 tm):

Kaasava hariduse süsteemi loomine pole teaduspõhine praktika, vaid on lähtunud erivajadustega lastele ja nende vanematele antud õigusest, et kõik erivajadusega lapsed saaksid õppida kodukohajärgses koolis. Ühelt poolt on haridussüsteem kaldu erivajadusega õppija poole ja ei arvesta kõigi liikmete (õpetajad, klassikaaslased, nende vanemad ja laiem koolipere) õigustega. Samas õppevahendite loomisel on lood vastupidised, need ei arvesta sageli erivajadusega õppija vajadusi, tekitades nii lõhe kõigi võrdsel käsitlemisel. Paljud erivajadustega lapsed saavad õppida vajalikke oskusi, kui nad viibivad keskkonnas, mis tõhusalt toetab nende õppimist ja arengut. Õppevahendite loomist tuleb käsitleda kui kasutajakeskse disaini protsessi. Kehtib tõekspidamine, et disainerid peaksid looma tooteid mis sobivad kasutajale, mitte vastupidi.

Erivajadusi arvestavate vahenditega tegutsedes kogevad lapsed võrdsust, mäng pakub konteksti solidaarsuseks ja lõbu. Nii hariduses kui ka igapäevaste esemete disainis pööratakse järjest rohkem tähelepanu õppija/ kasutaja positiivse emotsiooni kogemisele. Kui disainitakse erivajadustega inimestele, võib disaineri enda kogemus olla sellest hoopis erinev ja on oluline

kasutada kasutajakeskse disaini meetodeid. Töötades intellektipuudega inimestega, võib olla see veelgi olulisem, sest erivajadused (võimekus, piirangud, käitumine jt) on sellesse sihtgruppi kuuluvatel inimestel väga mitmekesised. Sageli nii erivajadustega isikute kui väikelaste puhul toimub toodete hindamine mitte nende endi, vaid täiskasvanud ekspertide poolt, kes otsustavad toote sobivuse või mittesobivuse. Tekitades nii olukorra, kus laste endi kogemused jäävad tähelepanuta. Samas on disainil ka kohustus aidata kaasa inimeste probleemide lahendamisele (leevendamisele). Tuleks liikuda kaasava disaini (ingl inclusive design; universal design for all) poole, mis on spetsiaalne lähenemine, kus loojad võtavad arvesse võimalikult laia kasutajate grupi vajadusi ja huve, olenemata kasutaja east või võimetest.

Eestis on ligi 26 000 haridusliku erivajadusega õpilast, keda kaasava hariduskorralduse efektiivne elluviimine otseselt puudutab. Näiteks Eestis on umbes 7 000 nägemispuudega inimest ja nende arv pidevalt kasvab ning hooldusõppel õpib ca´ 260 last. Kaasav ELU on oma väljapaneku koostanud nägemispuudega ning raske ja sügava intellektipuude ja/ või liitpuudega (hooldusõppel õppivad lapsed) isikute näitel. Püüdes seeläbi näidata, et ka pisikestest detailidest saab alguse õppematerjali või igapäevaste esemete ligipääsetavamaks muutmine ja arvestades spetsiifilise erivajadusega on siiski võimalik luua vahendeid hoopis laiemale sihtgrupile.

Kaasava ELU raames eksponeeritavad õppevahendid on loodud toetudes teadusuuringutele ja igapäevapraktikast tulenevale. Vahendid arvestavad erivajadusega, on ligipääsetavad ja võimaldavad erinevaid õpestiile kasutades kombineeritult õpetada nii kognitiivsed, motoorseid ja sotsiaalseid oskusi kui ka kommunikatsiooni. Näituse külastaja saab igakülgset informatsiooni, millega on iga vahendi (õppevahendi, raamatu jne) loomisel arvestatud ja püütakse näidata, et erivajadustega arvestamine ei muuda vahendi kasutajate sihtgruppi väiksemaks, vaid vastupidi, need on kasutatavad kõigile. Õppevahendite loomisel arvestati intellektipuudest ja nägemispuudest tulenevate erisustega, kuna praktikas kohtame sagedamini liitpuudega inimesi. Õppevahendite loomisesse tuleks kaasata õpilased, õpetajad, erinevate erialade teadlased, spetsialistid, disainerid, tootjad jt. Nii saab luua tõeliselt innovatiivseid vahendeid.

Milliseid esemeid, fotosid, tekste, soovite eksponeerida ja miks?

Näituse eesmärgiks on tutvustada:

- kuidas loodi õppevahendeid, mis arvestavad (erivajadusega)õpilaste vajadustega, kuid samas on universaalsed ja kasutatavad laias sihtgrupis;
- kuidas hinnata kasutajakogemust.

- Puuteraamatud kui pimedate laste juturaamatud

Puute- ehk taktilised raamatud on pimedate laste pildiraamatud, mille abil saab luua kätega visualiseeritud maailma. Taktilise vaatlemise all mõistetakse sageli puudutus- ja tundeäistinguid ehk puudutamist ja kogemist. Taktilised raamatud on mõeldud pimedate laste ja nägija ühisteks lugemishetkedeks, ehkki need raamatud ei esita „päris” tegelikkust. Pilt püüab tegelikkust edastada, kuid ei ole tavaliselt „õige”. Näiteks pildil kombatav auto ei ole ju see auto, kuhu me saame sisse istuda. Läbi kompimise saadakse ümbritsevast teada midagi uut, kuid kõik kasutatavad materjalid ja kujundid peaksid olema võimalikult sarnased reaalses elus esinevale, et pimedal lapsel tekiks õiged visioonid ümbritsevast.

Raamatute sisu muudavad põnevamaks lahtised detailid, mida saab vastavalt jutu tegevusele ühest kohast teise paigutada; tegelased, keda saab ise riietada; lahtikäivad ukse-aknad; krabisevad-kõlisevad esemed jne. Nööpide, lukkude, sõlmede, taskute, aasade, paelte, nööride sulgemine-avamine või sõlmimine-sidumine ehk kõik, mis sõrmede tööd nõuab, aitab arendada nägemispuudega laste peenmotoorikat ning võimaldab kogeda avastamisrõõmu. Puuteraamatute tekste toetavate 3D piltidega tekib käte abiga ettekujutus ruumilisest olemisest, areneb fantaasia, saadakse äistingud materjalidest – soe, külm, pehme jne. Käelised oskused on osa inimese intelligentsusest, head käelised oskused aitavad asjadest aru saada ja neid asju ning ümbritsevat mõista.

- Lisadega puuteraamatud kui õppevahendid

Raamatute valmistamisel arvestati sellega, et kõik kasutatavad materjalid oleksid mürgivabad, ei oleks ohtlikult teravad ja et piltidel kujutatavad esemed püsiks tugevalt lehekülgedel ning kõik see, millele sõrmed võivad taha hakata, oleks hästi peidetud. Tugevad värvikontrastid aitavad aktiveerida ja arendada vaegnägija võimalikku järelolevat nägemisaistingut. Audiolisaga ja äpi toega puuteraamatud: „Pesupäev”, „Pese hambaid!”, „Pese käsi!” ja „Võlupintsel”. Raamatute kavandamisel peeti silmas asjaolu, et katsutavad kujundid ja esemed oleksid võimalikult lihtsad ja äratuntavad, hästi kombatavate vormidega/piirjoontega, materjalitoonidelt kontrastsed.

Raamatutel „Mutionu pidu”, „Inetu pardipoeg”, „Kõige ilusam lill” ja „Aastaajad” on ka laiem õppefunktsioon – need on esitatud eesti, vene ja inglise keeles, et arendada keeleõpet nii vaegnägijatel kui nägijatel lastel. Raamatute kõrvale loodi õpetlike mängudega äpid ning filmid, mis annavad laiemale huvigrupile teavet puuteraamatutes sisalduvast.

- Tunnetussein/ ruumiline tunnetusobjekt
- Tunnetusvaip/ mäng

Töötades intellektipuudega inimestega, tuleb õppematerjalidena kasutada teistsuguseid materjale kui tavakoolis (nt õpikutest õpetamine on raske või võimatu). Põrkuni koolile ühtse komplektina loodud tunnetusseinal paiknevad õppetööd toetavad vahendid, mis arvestavad õpilaste erivajadusega, on ligipääsetavad ja võimaldavad erinevaid õppestiile kasutades kombineeritult õpetada nii kognitiivsed, motoorseid, sotsiaalseid oskuseid kui ka kommunikatsiooni.

Ruumiline tunnetusobjekt või ka nn -sein on hetkel tööprotsessis ja on suunatud eelkõige vaegnägijast lapsele, kuid sobib kindlasti ka laiemale sihtgrupile. Kujundamisel järgitakse vaegnägijatele loodavate vahendite disaininõudeid (värvid, tekstuurid, kontrastsus, vorm, komponendid, sensoorsed efektid).

Tunnetusvaiba/ mängu idee on hetkel veel töös – disainiprotsessis. Eesmärgiks on pakkuda vaegnägijast lapsele erimaterjalide puudutamise kogemust nii käte kui jalgadega ja pakkuda ka mängulist aspekti.

- Multisensoorne õppevahend

Ühendades Eesti hooldusõppe ligi paarikümneaastase praktika ning multisensoorsete lugude kasutamise teadusuuringud, loodi õppetööd toetava vahendi prototüüp, millest võiks kujuneda standardiseeritud õppevahend Eestis hooldusõpet pakkuvatele koolidele ja asutustele (haiglad, taastusraviasutused jne), kes tegelevad raske ning sügava intellekti- ja/või liitpuudega lastega (täiskasvanutega). Õppetööd toetava multisensoorse õppevahendi mudel loodi arendamiseks raske ning sügava intellekti ja/ või liitpuudega lastel (täiskasvanutel) erinevate meelte kaudu saadud aistingute, tajude ja kogemuste abil aru saamist ümbritsevast ja iseendast, et kinnistada ühised multisensoorsed sümbolid nädalapäevade, aastaegade ja ilma kohta Eesti hooldusõppe asutustest.

Multisensoorne õppevahend võimaldab ühendada klassiruumis õppimise õuesõppega ehk õpitut kinnistatakse õuesõppe vormis: puud erinevatel aastaegadel (raagus, pungades ja õites, rohelistes lehtedes, kirjutes lehtedes), ilmastikuolude tunnetamine elulises olukorras (soe, külm, tuul, vihm, lumi), aastaajale iseloomuliku kogemine aistingutena (helid). Õppevahendit toetavad õpilastele tuttavad ja igapäevaselt kasutusel olevad värvilised eseme- ja tegevuspildid ning lihtsustatud viiped, õpetamise seob kokku kindel lugu – Multi-sensory Storytelling (MSST) meetod.

- Filmid, äpid, veebileht:

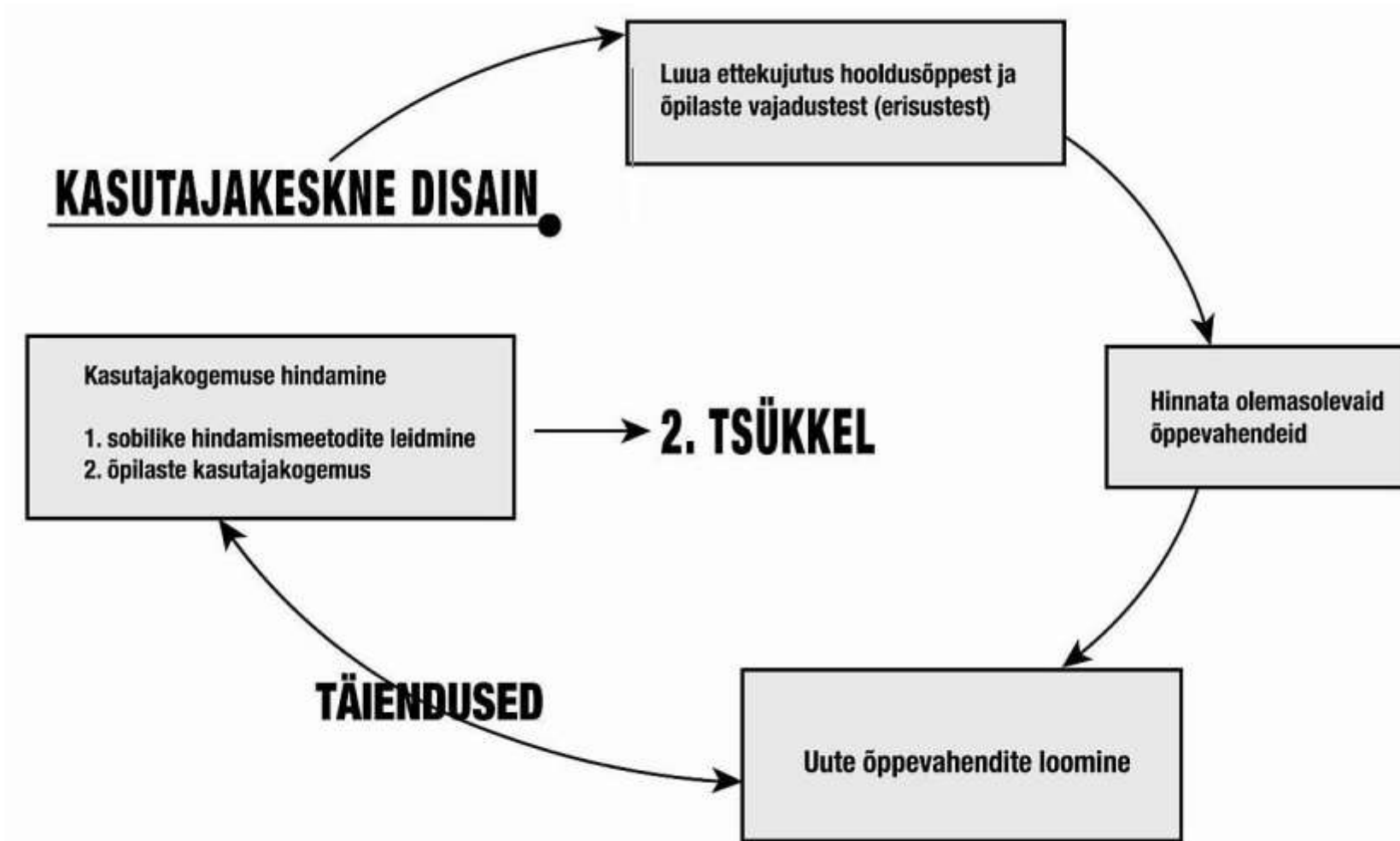
Uudsenä hooldusöppes loodi äpid, mille abil on võimalik õppida tundma koduloomi tahvelarvutit, mobiiltelefoni kui smart-tahvliit ning arvutit kasutades. Äppe on võimalik kasutada nii hooldusöppe õpilastel kui väikelastel. Äppides kasutati piltkommunikatsiooni sümbolit (PCS -Picture Communication Symbols) ja samuti on vahendite kujundus saanud inspiratsiooni PCS sümbolitest. Puuteraamatute juurde loodud äppide abil on võimalik õppida tundma erinevaid pille ja loomade rahvapäraseid nimetusi, erinevaid lilli, aastaegadega seonduvat kas tahvelarvutit, smart-tahvliit, arvutit või nutiseadmeid kasutades.

Valmis veebis vabalt kättesaadav ja pidevalt täienev materjal <http://hevoppematerjal.weebly.com> Veebileht sisaldab matemaatika abistavaid/suunavaid õppematerjale I kooliastmele, mis on mõeldud matemaatika õpetamise toetamiseks. Aktiivsete kasutajatena nähakse õpetajaid, lapsevanemaid ja õpilasi.

Filmide sihtgrupina nähakse laiemat auditooriumi väikelaste, erivajadustega õpilaste kui ka täiskasvanute näol. Nägemispuudega lapsel peab olema võimalus uurida ümbrust kõigi olemasolevate meeltega, et saada ümbrusest rohkem teavet. Nägemiskahjustuse tõttu vajab erilist tähelepanu peenmotoorika ja silma-käe koostöö. Kui laps on pime, peab tema maailmapilti arendama selle info põhjal, mille ta saab kuulmise ja kompimise ning haistmis- ja maitsmismeelte vahendusel. Keskkonnas toimuvat õpib laps info põhjal, mille saab sensomotoorsete kogemuste kaudu interaktsioonis välismaailmaga Käsitööna valminud ja ainueksplaridena loodud taktilistest lasteraamatute suurema publiku ette toomiseks pakub Kaasav ELU erinevaid elektroonilisi võimalusi, mis rikastaks lapse fantaasiat, ergastaks erinevaid aistinguid ja annaks teadmisi läbi põnevate filmide.

Film "Otsiskelu" kajastab hooldusöppe õpilastele õppevahendite loomist kui kasutajakeskse disaini protsessi. Filmis tutvustatakse lähemalt hooldusõpet, hooldusöppes kasutusel olevaid vahendeid, teadusuuringutel põhinevaid lähtekohti õppevahendite loomiseks ning kasutajakogemise uurimise meetodikat.

Filmis on kasutatud dokumentaalkaadreid õppetööst; subtiitrid inglise keeles.



Film on nimetatud valdkonnas ainulaadne ja vajalik, võimaldades jagada infot nii teadlastele, üliõpilastele, pedagoogidele, lapsevanamatele ja teistele disainiprotsessi kaasatud isikutele, et luua õpilaste vajadusi arvestavaid õppevahendeid (teisi tooteid) või täiustada kasutajakogemuse uurimise meetodikat.

Milliseid tehnilisi vahendeid näituse tegemiseks vajate?

Ekraan, projektor, kõlarid, arvuti filmide vaatamiseks.

Näituse avamine planeeritakse õpitoana, kus loodud filmide esitlemisega antakse ülevaade eesmärkidest, põhimõtetest ja loodud õppevahendite toimivusest. Näitusel on planeeritud ka nõ pimedana puuteraamatute kätega „lugemise“ võimaldamine kasutades silmaklappe.

Joonis/pilt näituse paigutusest saalis: https://www.erm.ee/sites/default/files/webform/tiia_artla_elu_ekspositsi...

Näituse ideed illustreeriv foto (2MB max): <https://www.erm.ee/sites/default/files/webform/puuteraamatud.jpg>

Näituse ideed illustreeriv foto (2MB): https://www.erm.ee/sites/default/files/webform/multisensoorne_vahen.jpg

Näituse kuraatorid: Tiia Artla ja Jana Kadastik

Organisatsioon/ühing: Tallinna Ülikool, Loodus- ja terviseteaduste instituut, tehnoloogia valdkond

Kas olete varem näitust teinud? Jah

Mis näitust? Millal? (kuraator Tiia Artla)

- 1 – 2005 Käsitöömaailm Tallinna Kaubamajas
- 2 – 2008 Näputööga nägijaks (Rahvusraamatukogus, Tallinna Ülikoolis)
- 3 – 2008 Tallinna Ülikooli tööõpetuse erialad – 50 (Rahvusraamatukogus)
- 4 – 2009 Veimevaka jälgedes (Rahvusraamatukogus)
- 5 – 2010 Näputööga nägijaks (Helsingi Linnaraamatukogus)
- 6 – 2012 Põlemine (Rahvusraamatukogus)
- 7– 2018 Lihtne ja soe (Eesti Käsitöömaja Rahvakunstimuuseumis, Dr. Fr. Kreutzwaldi Memoriaalmuuseumis, lisaku Kihelkonna Muuseumis, Mõniste Talurahvamuseumis, Tallinna Ülikoolis)
- 8 – 2018 Mõtlevad käed (Tallinna Ülikoolis, lisaku Kihelkonna Muuseumis)

Kus näitust eksponeeriti?

Tallinna Kaubamajas, Rahvusraamatukogus, TLÜ-s, Helsingi Linnaraamatukogus, Eesti Käsitöömaja Rahvakunstimuuseumis jm Eestis.

Idee esitaja andmed: Tiia Artla

Olen tutvunud konkursi reeglitega ning valmis eduka osalemise korral näituse koostöös ERMiga õigeaegselt valmis tegema:



Karp-raamat "Aastaajad" ja puuteraamat "Kõige täiuslikum lill"

- olulised tegevuspinnad on selgelt kontrastsed ja/või kergesti taustalt eristatavad;
- on kasutatud erinevaid materjale, tekstuure, reljeefe, mis vastavad mängu eesmärgile;
- on realistlik või äratuntav kuju, mida on kompimismeele kaudu võimalik kergesti määrata;
- erinevad osad on puudutuse kaudu selgesti äratuntavad;
- on piisavalt kompaktnen struktuur ning sellel on tugev kinnitussüsteem, mis takistab asjadel laguneda;
- on piisavalt tugev toetuspind, mis tagab vajaliku stabiilsuse lisad on piisavalt suured (vähemalt 2 cm), et laps neid näeb ja saab kätte;
- on sensoorsed efektid lisaks visuaalsele kommunikatsioonile või selle asendajana:
- tegevused ja visuaalsed efektid on puudutuse ja kuulmismeele kaudu selgesti ära tuntavad;
- tekst tavatekstina vaegnägijatele ja Braille (punkt)kirjas pimedatele;
- keeleõpe (tekstid eesti, vene ja inglise keeles).



Tunnetusein

Tunnetuseina koostamisel arvestati:

- et kognitiivsete oskuste arendamine on tihedas seoses mootorika, sotsiaalsete, igapäevaoskuste ja kommunikatiivsete oskuste arendamisega;
- õpilaste tunnetusprotsessist tulenevaid erisusi (nt aistinguärritajate eristamisel);
- mootorika kohmakusega - kinnitused peavad olema kasutatavad puudulikku peenmootorikat arvestades;
- õppevahend ei tohiks süvendada õpilasel mittesoovitavat käitumist;
- õppevahend peab olema universaalne, samas võimaldades kohandamist vastavalt individuaalsele erivajadusele;
- et vahend oleks töökindel ja puhastatav.

Lisaks loodi äpid, mille kaudu on võimalik õpilastel õppida tundma koduloomi. Äppe on võimalik kasutada nii hooldusõppe õpilastel kui ka väikelastel. Äppides kasutati piltkommunikatsiooni sümboleid (*PCS -Picture Communication Symbols*) ja samuti on seinal paiknevate vahendite kujundus saanud inspiratsiooni PCS sümbolitest.



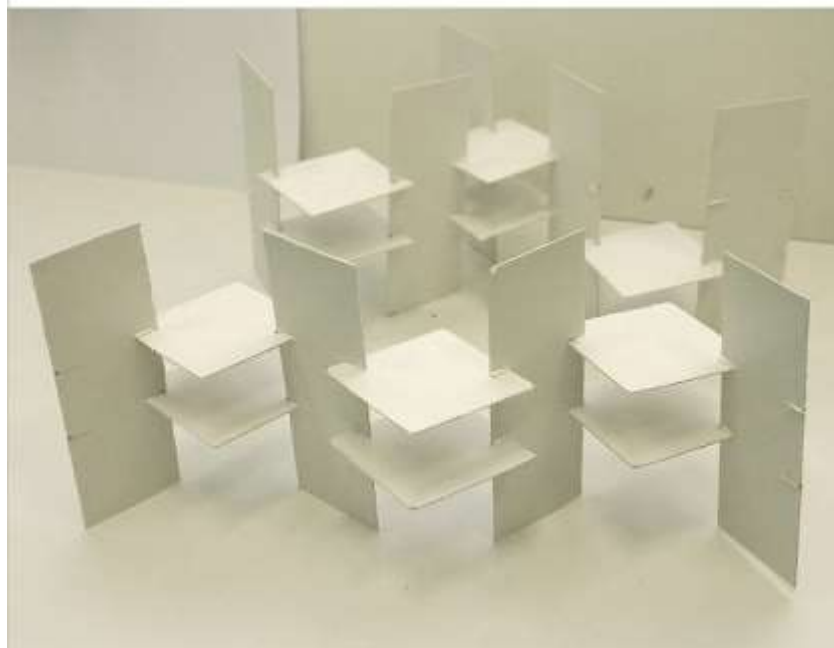
KÄSITÖÖNÄITUSE EKSPOSITSIOONIMÖÖBLI IDEEKAVAND

Väga esialgne kavand Tiia Artla kureeritava näituse "Kaasav ELU" jaoks.

12 seinat 80x200cm
20 lauaplasti 100x100 cm
lisaks 6 lauajalga 30x80 cm

Seintele tuleb printida jutud ja pildid.

Materjal tugev ökopapp



TIIA ARTLA KAASAVELU

