

# **Eesti Rahva Muuseumi näitusekonkurss 2020 “Tee ise näitus” - taotlus**

## **Näituse pealkiri: Kaasav ELU**

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

## **Näituse lühitutvustus**

Inimesed, sõltuvalt erivajadusest tulenevast, ei suuda alati hankida keskkonnast vajalikke teadmisi. Seda võib piirata nii füüsiline ligipääsetavus kui ka vaimu- ning meelepuuded.

Käesolev näituse nimetus on kaasav ELU, kuna oleme püüdnud luua keskkonna, mis on ligipääsetav ja pakub kogemust läbi tunnetuse. Seega on käesolev näitus kui sild, mis annab erivajadusega inimesele teadmisi läbi ligipääsetava kogemuse ja samas on see keskkond loomulik kõigile ja erivajaduse mõiste puhul tekib vaid küsimus, et kas erivajadus on ikka eriline?

## **Probleem:**

Sageli ei arvesta õpetöös kasutatavad vahendid 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.

## **Eesmärk:**

Luua erivajadustega/ nägemispuudega lastele nutikaid kasutajasõbralikke vahendeid (õppevahendeid, mängu), lahendusi või keskkondi; arendada/ täiendada uurimismetoodikaid, arvestades erinevate erivajadustega ning ühiskonnas tähelepanu juhtimiseks kaasava keskkonna loomise vajalikkusele koostada, korraldada ja läbi viia mitmekülgne õppevahendite esitlemist, näituse programm.

## **Tulemus:**

Koostatakse, valmistatakse ette ja korraldatakse vabariigis esitlemiseks valminud õppevahendeid tutvustav näitus

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.

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**

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 erialade üliõpilased rakendasid interdistsiplinaarselt oma teadmisi, luues õppevahendeid, mis arvestavad 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 mittedsobivuse. 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 26000 haridusliku erivajadusega õpilast, keda kaasava hariduskorralduse efektiivne elluviimine otseselt puudutab. Näiteks Eestis on umbes 7000 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.

Näituse eesmärgiks on tutvustada:

- kuidas loodi õppevahendeid, mis arvestavad (erivajadusega) õpilaste vajadustega, kuid samas on universaalsed ja kasutatavad laias sihtgrupis;
  - kuidas hinna ta kasutajakogemust.
- **Puuteraamatud kui pimedate laste juturaamatud**

Näitusel eksponeeritakse nii integreeritud tehnoloogiate ja käsitöö erialal 15. aasta jooksul pimedatele/vaegnägijatest lastele valmistatud puuteraamatud kui ka nelja viimase aasta jooksul ülikooli ELU projektõppe raames teostatud raamatuid/õppevahendeid.

Puute- ehk taktilised raamatud on pimedalaapse pildiraamatud, mille abil saab luua kätega visualiseeritud maailma. Taktilise vaatlemise all mõistetakse sageli puudutus- ja tundeistinguid ehk puudutamist ja kogemist. Taktilised raamatud on mõeldud pimedalaapse 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 tekiksid õiged visioonid ümbritsevast.

Raamatute sisu muudavad põnevamaks lahtised detailid, mida saab vastavalt jutu tegevusele ühest kohast teise paigutada; tegelased, keda saab ise riietada; lahtikäivad ukSED-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 peenmootorikat ning võimaldab kogeda avastamisrõõmu. Puuteraamatute tekste toetavate 3D piltidega tekib käte abiga ettekujutus ruumilisest olemisest, areneb fantaasia, saadakse aistingud 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**

... võimaldavad ainulaadsete sensorsete raamatute tutvustamist laiemale publikule ning vaegnägijad saavad lisaks raamatu katsumisele kuulata ka lugusid, 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.

**Filmide** sihtgrupina nähakse laiemat auditioorumi 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 peenmootorika 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 taktilsete lasteraamatute suurema publiku ette toomiseks pakub Kaasav ELU erinevaid elektroonilisi võimalusi, mis rikastaks lapse fantaasiat, ergastaks erinevaid aistinguid ja annaks teadmisi läbi põnevate filmide.

- **IT lahendused – äpid.**

Uudsena hooldusõppes loodi äpid, mille abil on võimalik õppida tundma koduloomi tahvelarvutit, mobiiltelefoni kui smart-tahvlit ning arvutit kasutades. Äppe on võimalik

kasutada nii hooldusõppe õpilastel kui väikelastel. Äppides kasutati piltkommunikatsiooni sümboleid (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-tahvlit, arvutit või nutiseadmeid kasutades.

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

Mängusein - eesmärgiks on aidata erivajadustega lastel arendada peenmotoorseid oskusi ning koordineerimist, samuti pakkuda lastele rõõmu elamust mängulise tegevuse käigus ja tulemusena; mängusein aitab kaasa kasutaja tähelepanu ja keskendumisoscuse arengule, aitab luua põhjus-tagajärg seoseid ning ärgitab jälgima helistimuleid.

#### o **Muusikaga tunnetussein/ ruumiline tunnetusobjekt (plaanis teha)**

#### o **Tunnetusvaip/ puhkeala (plaanis teha)**

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

#### o **Multisensoorne õppevahend**

Hooldusõppel õppivatele raske ja sügava vaimupuudega ning liitpuudega lastele - arendab raske ning sügava intellekti ja/ või liitpuudega lastel erinevate meelte kaudu saadud aistingute, tajude ja kogemuste abil aru saamist ümbritsevast ja iseendast,

kinnistada ühised multisensoorsed sümbolid nädalapäevade, aastaegade ja ilma kohta Eesti hooldusõppe asutustes.

Ühendades Eesti hooldusõppe ligi paarikümneaastase praktika ning multisensorsete 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 ümbritseva st 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.

- **Veebileht:**

Matemaatika mänguliseks õppimiseks esimese kooliastme HEV õpilastele. 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.

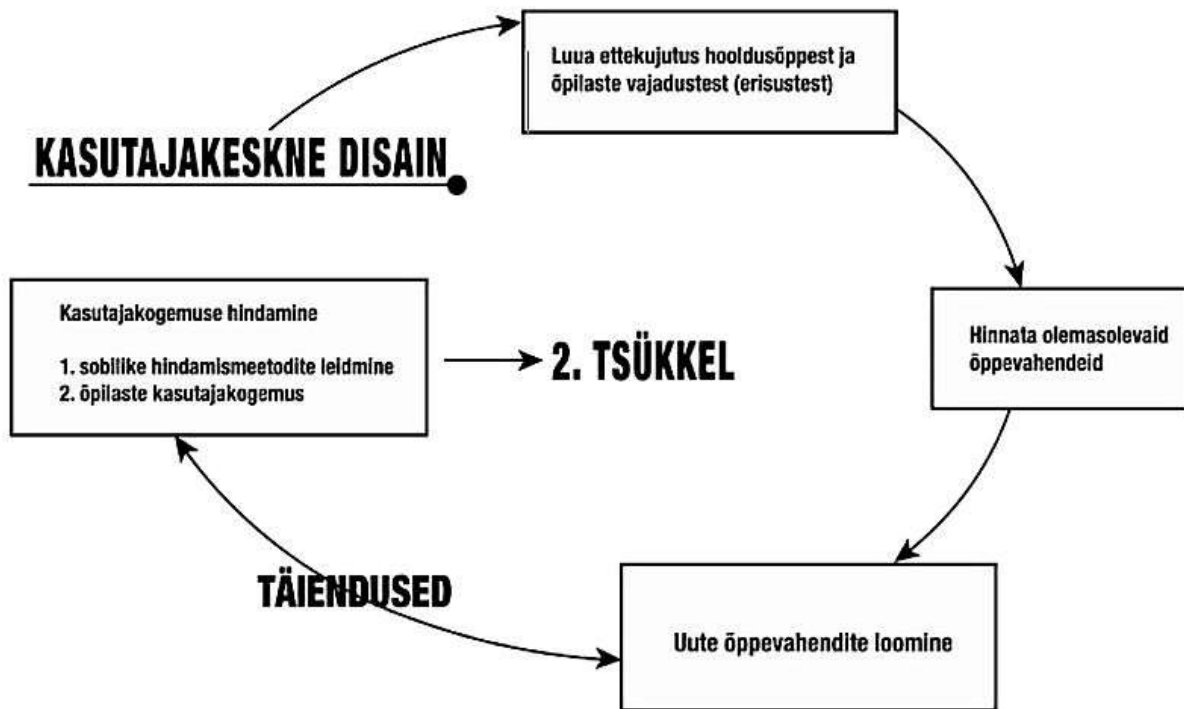
- **Mängud** - eesmärgiks on arendada lapse peenmotoorikat, koordinatsiooni, taktilisust, loominguilisust, matemaatilist mõtlemist, koostöö oskust.

- **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.

Käsitööna valminud ja ainueksplaridena loodud taktilsete 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 hooldusõppe õpilastele õppevahendite loomist kui kasutajakeskse disaini protsessi. Filmis tutvustatakse lähemalt hooldusõpet, hooldusõppes 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.

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.

o "Võlukohver" - põhikooli õpilastele mõeldud mänguliste ülesannetega kogu, sisaldab erinevaid vahendeid ja harjutusi; motoorikat arendavaid tegevusi; rahustavaid ja tasakaalustavaid tegevusi; interaktiivseid ja materiaalseid vahendeid; liikumismänge; abivahendeid õpetaja tõhusamaks tööks,

Kõik loodud õppevahendid toetuvad teadusuuringutele ning igapäevasele praktikale.

Näitus "Kaasav ELU" pakub ideid:

- Kuidas muuta õppetööd toetavad vahendid jt igapäevaselt kasutatavad asjad ligipääsetavaks.
- Aitab leida vastuse küsimusele . kas erivajadus on ikka eriline?
- Annab nõu õpetajatele, lastevanematele jt, kuidas toime tulla probleemsetes situatsioonides.

Näituseprogramm on suunatud õpetajatele, lastevanematele, disaineritele ja teistele huvilistele, pakkudes inspiratsiooni, tutvustades erivajadustega arvestavate õppetööd toetavate vahendite loomise protsessi ja vajalikkuse ideed/ põhimõtteid ning valminud vahendeid.

Näituse sisuga on nutitelefoni vahendusel (QR koodid) võimalik tutvuda ka vaegnägijatel ning inglise keelt valdavatel külastajatel.

**Näituse materjalid:** <http://www.tlu-craft.ee/elu-erialasid-loimiv-uuendus/elu-2019>

**Rohkem infot:** <http://www.tlu-craft.ee/sundmused/puuteraamatud>  
<http://www.tlu-craft.ee/elu-erialasid-loimiv-uuendus>

- Kellele ja miks peaks tutvustama, kuidas loodi õppevahendid ja kuidas hinnata kasutajakogemust?

Vahendite loomine toetub kasutajakeskse disaini loomispõhimõtetele – näitus suunab tähelepanu erivajadustega laste õppevahendite loomise probleemidele, eesmärkidele ja võimalustele, toetudes kasutajakeskse disaini protsessi käsitlemisele – suunatud eelkõige otsesele sihtgrupile (igal lapsel on õigus haridusele, mis arendab välja tema vaimsed ja kehalised eeldused ning kujundab tervikliku isiksuse), erivajadustega laste vanematele ja üldhariduskooli õpetajatele, kes sellest õppeaastast alates peavad tegelema ka nn tavakoolis erivajadustega laste õpetamisega.

Kasutajakogemust on vaja tutvustada laiemalt, kuna sealt algavad "probleemid".

Disainer, õpetaja jt valivad õpilasele vahendid, kuid kui nad ei uuri kuidas see vahend "lapsel sobib" siis jõuame olukorda, kuis ebasobiliku vahendi kasutamine raskendab õpetatavast arusaamist.

Kasutajakogemuse hindamine on vajalik üliõpilastele, kes õppevahendeid loovad, et teada saada, kuidas vahendid sobivad kasutamiseks konkreetse sihtgrupi erivajadusi silmas pidades.

- Mida selle näitusega saavutada tahetakse?

Juhtida ühiskonna tähelepanu erivajadustega õpilaste arendamise ja nendele sobiliku õpikeskkonna loomisele (hariduses on võetud suund, et erivajadustega õppijad saavad õpetust kodulähedases koolis, seega satub pea kõikidesse koolidesse selliseid õpilasi



ja sageli tekib olukord, kus napib nii koolides kui ka kodudes teadmisi (milliseid õppevahendeid vajatakse),

Õpetajate, lastevanemate jt tähelepanu juhtimine asjaolule, et sihtgrupp vajab ka teistsuguseid õppevahendeid, kaasava keskkonna loomist, kusjuures võrdväärselt nn tavalastega peaksid ka nende õppevahendid olema kasutajasõbralikud, nutikad, uudsete lahendustega (uudsus tuleneb meetodite ja vahendite valimisest - viia sõnum valminud õppevahenditest otsese sihtgrupi ja laiemale auditooriumini), huvitavad ja motiveerivad;

Näidata ja teadvustada, mis selliste õppevahendite loomise vallas Eestis on tehtud; näitus annab infot nii pedagoogidele, lapsevanematele kui ka disaineritele jt mida arvestada õppevahendite valmistamisel ja valimisel (on sageli nn tavaliste laste lastevanematel kui ka lastel pisut "hirm" erivajadustega õppija ees- teda peetakse "eriliseks" ....õppevahenditega tutvumine peaks andma teadmise, et tegelikkuses on nii, et erivajadusega laste vajadustega õppevahendid sobivad laiale sihtgrupile, kuid vastupidi mitte);

Näituse külastaja peaks saama teadmise, et lähtudes kaasava disaini põhimõtetest saame jõuda lähemale "tõelisele kaasamisele"

#### **Videoklipid:**

- **Tunnetusmaja**

<https://drive.google.com/file/d/1kPtzumtzgqWDHGhPJhAQRZp9PPnH8xeH/view?usp=sharing>

- **Mängusein**

<https://drive.google.com/file/d/1CfHmNqCulrLs8BNw3KfYanbEvO80Yjly/view?usp=sharing>

- **Kalender ja mängud**

<https://drive.google.com/file/d/1U-PB5xWkYAqyErGszlweMCLnilKSRpSG/view>

- **Multisensoorne**

[https://drive.google.com/open?id=1oj7VB\\_Onliy-gcoVN6MZ\\_CtaESXeuC-y](https://drive.google.com/open?id=1oj7VB_Onliy-gcoVN6MZ_CtaESXeuC-y)

#### **Filmid:**

- **Võlupintsel**

<https://youtu.be/WPRVEtAovJ4>

- **Mutionu pühadepidu**

<https://drive.google.com/file/d/1BrzEnCq9t8BVYvejnBm4jV57Uvpavc4y/view>

- **Mutionu pidu**

<https://youtu.be/g2rZusY47Bk>

**Näituse kuraatorid:** Tiia Artla ja Jana Kadastik

**Organisatsioon/ühing:** Tallinna Ülikool

ERM-is näituse avamine – oktoober 2021