

DEAP-handboken: Ett multisensoriskt metodramverk för att stärka unga med synnedsättning genom konst och samhällsbaserat arbete

**DEAP – Att främja personlig utveckling och egenmakt hos
unga med synnedsättning genom konstnärlig utbildning**

Projektnummer: 101185651-DEAP-ERASMUS-YOUTH-2024-YOUTH-TOG



Introduktion

Detta dokument fungerar som en specialiserad praktisk utvidgning av projektet "**DEAP: Att vårda personlig utveckling och egenmakt för unga med synnedsättning genom konstutbildning**" (Projektnummer: 101185651-DEAP-ERASMUS-YOUTH-2024-YOUTH-TOG). Medan huvudhandboken ger den metodologiska ramen, erbjuder denna samling ett noggrant urval av **validerade fallstudier** som visar hur inkluderande konst och psykomotorisk utbildning framgångsrikt implementeras i hela Europa.

Evidensbaserad inspiration: Syftet med denna samling är att gå bortom teori och ge ungdomsarbetare, pedagoger och inkluderingsmedlare konkreta bevis på "vad som fungerar". Varje fallstudie som ingår här har valts eftersom den representerar en övergång från en medicinsk modell för funktionsnedsättning – med fokus på "det som saknas" – till en **pedagogisk modell** som firar "det som är närvarande".

Mångfald i praxis: I detta dokument hittar du ett brett utbud av initiativ kategoriserat efter deras primära effektområde:

- **Grundläggande färdigheter och rörlighet:** Program som **ONCE Foundation** och **ICEVI Europe**, som fokuserar på orientering, rörlighet och de funktionella psykomotoriska grunderna som krävs för självständighet.
- **Multisensorisk konst och kulturarv:** Innovativa modeller som **CARE EU-projektet** och **Museum Sensory Tour**, som använder lermanipulation och taktila museiresor för att överbrygga klyftan mellan konst och tillgänglighet.
- **Performing Arts and Expression:** Ledande metoder från organisationer som **Touchdown Dance**, **Theatre EXIT** och **Extant Theatre Company**, som omtolkar dans och teater som sinnesintryck och kroppsliga upplevelser snarare än rent visuella.
- **Inkluderande infrastruktur:** Specialiserade miljöer som **Polo Tattile Multimediale** och **Villaggio dei Suoni**, som visar hur multisensorisk arkitektur kan stödja autonom utforskning och lärande.

Målgrupp Detta dokument är särskilt utformat för **praktiker och beslutsfattare** som kräver en referens för inkluderande praktik. Den ger en färdplan för dem som vill efterlikna framgångsrika modeller av "styrd autonomi" och "ungdomsledd deltagande" i sina egna lokala samhällen.

Hur du använder detta dokument Varje post ger en strukturerad översikt, inklusive leverantör, målgrupp, mål och – viktigast av allt – effekten **och de lärdomar som dragits**. Detta kompendium är en **kompletterande resurs** till DEAP Digital Platform, där du kan hitta ytterligare multimedia-dokumentation och interaktiva versioner av dessa initiativ.

Innehållsförteckning

Introduktion	2
Fallstudie 1: ONCE-stiftelsen	4
Fallstudie 2: ICEVI	5
Fallstudie 3: CARE EU-projektet	7
Fallstudie 4: Museets sensoriska rundtur	9
Fallstudie 5: Touchdown-programmet	11
Fallstudie 6: EU bortom tillgång	12
Fallstudie 7: Teaterutgång	13
Fallstudie 8: Existant Theatre	17
Fallstudie 9: Polo Tattile Multimediale	20
Fallstudie 10: Konstlaboratorier för inkludering	23
Fallstudie 11: Villagio dei Suoni	25

Error! Bookmark not defined.

Fallstudie 1: ONCE-stiftelsen

Fullständigt namn	ONCE Foundation Orientation och Mobility Training Program för barn och unga med synnedsättningar
Året inleddes/avslutades	1980-talet (formaliserat och kontinuerligt utvecklat sedan dess; introduktions- och mobilitetstjänster pågår)
Leverantör	ONCE-grunden
Målgrupp	Barn och unga med synnedsättningar (inklusive blinda och synnedsatta deltagare), familjer, lärare och rehabiliteringsprofessionella som arbetar inom inkluderande utbildning och ungdomsutveckling.
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Programmets huvudmål är att stödja utvecklingen av självständig rörlighet, rumslig orientering och funktionella psykomotoriska färdigheter hos unga med synnedsättningar, samtidigt som självförtroende, autonomi och socialt deltagande stärkas. Programmet syftar till att möjliggöra för deltagarna att röra sig säkert och självständigt i olika miljöer (hem, skola, offentliga platser) och att bygga de fysiska och psykologiska grunderna för aktivt deltagande i utbildning och samhällsliv. Initiativet har genomförts i stor utsträckning och anses framgångsrikt i sina kärnmål, särskilt när det gäller att förbättra självständig rörlighet och förtroende. Resultaten kan dock variera beroende på vid ålder då synnedsättningen börjar, familjestöd och konsekvent träning.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	• Bedömning av rörlighet, orientering och psykomotoriska förmågor • Individuell plan med personliga mobilitetsmål • Grundläggande psykomotorisk träning (balans, hållning, kroppsmedvetenhet) • Utveckling av orienteringsfärdigheter med hjälp av ljud och taktila signaler • Guidad mobilitetspraktik i verkliga miljöer • Gradvis självständighetsträning i dagliga turer och uppgifter • Psykosocialt stöd för att bygga självförtroende och självständighet • Familje-/pedagogutbildning för att stödja konsekvent praktik

Påverkan och bekräftelse samt lärdomar	Påverkan: - Förbättrad oberoende rörlighet och rumsig orientering - Starkare kroppsmedvetenhet och koordination - Ökat självförtroende, självständighet och deltagande Validering: - Bedömningar av professionell observation och funktionell rörlighet - Återkoppling från deltagare och familjer - Verklig prestation i vardagsmiljöer Lärdomar: - Tidiga insatser förbättrar psykomotoriska resultat - Överskydd begränsar självständighetsutvecklingen - Konsekvent träning över miljöer är avgörande - Psykomotorisk utveckling är nära kopplad till egenmakt
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Webbplats: https://www.once.es/

Fallstudie 2: ICEVI	
Fullständigt namn	ICEVI Europe resurser för inkluderande utbildning och funktionell kompetensutveckling för barn och unga med synnedsättningar
Året inleddes/avslutades	Pågående nätverk (ICEVI Europe grundat 1985; resurser uppdateras kontinuerligt)
Leverantör	ICEVI Europe (Internationella rådet för utbildning av personer med synnedsättning – europeiska regionen)

Målgrupp	- Barn och unga med synnedsättningar - Lärare, ungdomsarbetare, rehabiliteringsspecialister - Inkluderande utbildningsproffs
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Syftet med ICEVI Europas resurser är att förbättra utbildningsinkludering, funktionell självständighet och utvecklingsfärdigheter, inklusive orientering, rörlighet och psykomotorisk utveckling, för elever med synnedsättningar. Den stödjer yrkesverksamma i att anpassa lärmiljöer och metoder för att säkerställa deltagande, självständighet och lika tillgång till utbildning och ungdomsaktiviteter.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	- Kunskapsutveckling för yrkesverksammaUtbildnings- och vägledningsmaterial om synnedsättning och inkluderande utbildning. - Fokus på funktionell färdighetsträning Inkluderar orientering och rörlighet, vardagslivsfärdigheter och sensorisk utveckling. - Stöd för psykomotorisk utvecklingBetoning på: - Kroppsmedvetenhet - Rumslig orientering - Rörelsens förtroende - Taktilt och auditivt lärande strategier - Verktyg för inkluderande anpassning av utbildningStrategier för att anpassa klassrums- och icke-formella lärmiljöer. - Kapacitetsuppbyggnad för utbildare/ungdomsarbetareWorkshops, konferenser och material för professionell utveckling.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar	Påverkan: - Förbättrad professionell kompetens inom inkluderande utbildning - Bättre anpassning av lärmiljöer för synskadade elever - Starkare fokus på funktionell självständighet och psykomotorisk utveckling - Ökad medvetenhet om icke-visuella inlärningsmetoder Validering: - Akademiskt och praktikerintresse över hela Europa - Användning i lärarutbildningsprogram och rehabiliteringssammanhang - Konferensbaserad spridning och peer-reviewade bidrag Lärdomar: - Funktionella färdigheter (rörlighet, orientering, kroppsmedvetenhet) är avgörande för egenmakt - Inkludering kräver utbildad personal, inte bara anpassade material - Psykomotorisk utveckling måste uttryckligen vara inbäddad i utbildningssystemen

	• Samarbete mellan sektorerna förbättrar resultaten (utbildning + rehabilitering + ungdomsarbete)
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Webbplats: https://www.icevi-europe.org/ • CONference proceedings och forskningsartiklar • Riktlinjer för inkluderande utbildning • Funktionell syn / utbildningsramverk för blindhet • Utbildningsmaterial för pedagoger och rehabiliteringsspecialister • Publikationer om orientering och rörlighet samt självständiga livsfärdigheter

Fallstudie 3: CARE EU-projektet

Fullständigt namn	Blandad rörlighet för elever C2
Året inleddes/avslutades	Oktober 2024
Leverantör	Partnership Care Erasmus-projektet, denna fallstudie sammanfattar CARE - C2 Sardegna träningsmobilitet, ett initiativ med fokus på inkluderande konstnärligt skapande genom lermanipulation för synskadade (VI) individer.
Målgrupp	VI-elever, ungdomar, ungdomsarbetare, pedagoger, VI-experter, keramikexperter.
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Att främja social inkludering och konstnärligt uttryck för synskadade deltagare genom att utveckla ett "Internationellt Artcraft." Programmet syftade till att integrera icke-formellt lärande med taktila workshops, vilket gjorde det möjligt för deltagarna att gå från kreativ idéutveckling till fysisk realisering av ett keramiskt verk (praktisk manipulation, glasyrning och färgläggning).
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Den strukturerade rotationen mellan Grupp A och Grupp B säkerställde att alla 77 deltagare fick både teoretisk/kreativ stimulans och praktisk workshoptid, vilket kulminerade i utdelning av certifikat och en slutlig utvärdering. Specifikt: Fas 1: Integration och introduktion (söndag): Inledande isbrytande och informella aktiviteter på Hotel Califfo för att bygga förtroende bland de olika grupperna.

	Fas 2: Idébildning och taktil initiering (måndag): Medan en grupp ägnade sig åt "Kreativt tänkande"-sessioner, började den andra med "Hands-on" lermanipulation, med fokus på materialets sensoriska upplevelse. Fas 3: Skapande och färdighetsutveckling (tisdag): Fördjupning av arbetet. Deltagarna använde sina sinnen (workshop "Använd dina sinnen") för att översätta abstrakta idéer till fysiska former med stöd av keramiker och VI-experten. Fas 4: Sensorisk inspiration (onsdag): Ett fältbesök i "Ljudträdgården" (Pinuccio Sciola Museum) gav yttre sensoriska stimuli som kopplade den auditiva upplevelsen av sten/skulptur till deras egna lerarbeten. Fas 5: Förfining och finish (torsdag): Färdigställande av "International Artcraft" genom glaserad och färgläggning. En dedikerad feedbacksession ("Touch and Feel Feedback") möjliggjorde en taktil granskning av framstegen. Fas 6: Professionellt utbyte och utvärdering (fredag-lördag): Delning av bästa praxis mellan internationella experter för att förbättra taktila upplevelser, följt av en slutlig utvärdering och reflektion över läranderesan.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	Påverkan: Programmet lyckades skapa en "bro" mellan olika europeiska organisationer. Deltagarna rapporterade ökat självförtroende i sina konstnärliga förmågor och förbättrade interpersonella färdigheter genom blandade gruppdynamiker. Validering: Validering uppnåddes genom: ● Slutprodukten: Färdigställandet av glaserade keramiska hantverk. ● Certifiering: Formell erkännande av de förvärvade färdigheterna. ● Peer-to-Peer Learning: Sessionerna "Sharing of Best Practices" bekräftade att de metoder som användes av Irfop, Ardmore och andra effektivt överfördes till utbildarna.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	https://youtu.be/HMILPXfwpg0

Fallstudie 4: Museets sensoriska rundtur

Fullständigt namn	Museum Sensory Tour låter besökare uppleva konstverken genom beröring: det är en resa in i konstens värld
Året inleddes/avslutades	Pågående (i linje med FN:s konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning från 2006 och ICOM:s "Key Concepts of Museology").
Leverantör	CITISLAB (Laboratorium för tillgängliga och multisensoriska lösningar).
Målgrupp	* Personer med synnedsättning (blinda och synskadade). Personer med hörsel- eller kognitiva funktionsnedsättningar. Allmänheten ("Design for All") söker en multisensorisk kulturell upplevelse.
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Avsiktligt mål: Att förvandla museet från en plats för "Rör ej" till en plats för "Förbjudet att inte röra." Målet är att garantera rätten till kultur genom att skapa multisensoriska resplaner (visuell-taktil-auditiv) som kopplar museet till dess urbana och landskapsmässiga kontext. Prestation: Ja. Målet uppnås genom att integrera fysiska taktila stöd med interaktiv teknik, vilket möjliggör en djup "estetisk förståelse" även i frånvaro av syn.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Kontextanalys: Identifiera scenariot – antingen en "Connection Itinerary" mellan flera institutioner i en stad eller en "Single Museum Itinerary." Mottagning och orientering: Installation av hållbara mikroarkitekturer (integrerat landskap) som drivs av solpaneler. Dessa fungerar som informationspunkter där besökare kan ladda enheter och utforska en taktil karta över hela resvägen. Museientré: Placering av ett taktilt totem eller taktilt bord vid ingången, med en 3D-modell av byggnaden och en planlösning för att hjälpa användaren att bygga en "mental karta" över utrymmena. Utveckling av resplan: Strategisk placering av specifika verktyg baserat på konstverkens betydelse: Taktila bord/paneler: För detaljerad utforskning av specifika mästerverk.

	Taktila plack: För snabb introduktion och viktig information. Teknologisk integration: Användning av en app som stöds av beacons eller NFC-teknik för att tillhandahålla precisa ljudbeskrivningar som vägleder händerna under taktil utforskning. Kontextuell dialog: Att utforma museets väg för att upprätthålla en dialog med omvärlden (landskap och vyer), och säkerställa att museet inte är en "ogenomtränglig behållare" utan en del av miljön
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar	Påverkan: Demokratiseringen av konsten. Besökaren är inte längre ett passivt subjekt utan en autonom upptäcktsresande som kan navigera i ett "kontrollerat rum." Det skapar en bro mellan fysisk perception och estetisk uppskattning. Validering: Valideras genom användning av tydliga grafiker och texter (lättlästa) och framgångsrik implementering av "Taktila tabeller" (t.ex. vid stiftsmuseet i Brescia), som möjliggör olika nivåer av informationsdjup (via QR-koder eller NFC).
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	Framgångsfaktorer: Multisensorialitet (beröring + ljud + syn) förbättrar lärandet för alla, inte bara för dem med funktionsnedsättningar. Precisa ljudbeskrivningar är avgörande för att "utbilda beröringen" och ge kontext till vad som känns. Utmaningar: Det största hindret är den traditionella museikulturen av "säkerhet och konservering" som ofta ser beröring som en risk. Lärdomen är att kulturell tillgänglighet är en mänsklig rättighet, och med korrekt kalibrering (multisensoriska verktyg) kan bevarande och inkludering samexistera.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	https://citislab.it/itinerari/itinerari-museali/

Fallstudie 5: Touchdown-programmet

Fullständigt namn	Touchdown-dansprogrammet
Året inleddes/avslutades	2014 – pågående
Leverantör	Touchdown Dance (Storbritannien)
Målgrupp	Personer som är blinda eller synskadade, inkluderande grupper (blinda och seende deltagare)
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Målet var att utveckla en inkluderande dansmetodik som är tillgänglig för personer med synnedsättningar, vilket eliminerar beroendet av visuell demonstration och främjar multisensoriskt lärande. Programmet syftade också till att öka deltagandet, självförtroendet och det kreativa uttrycket. → Målet uppnåddes framgångsrikt och metoden används nu internationellt.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	1. Introduktion till deltagarna och verbal introduktion till rummet 2. Uppvärmning med fokus på kroppsmedvetenhet och sensorisk aktivering 3. Att lära ut rörelse med hjälp av verbala instruktioner, rytm och klang 4. Användning av taktil kontakt och partnerarbete 5. Improvisationsövningar styrda av bildspråk och ljudsignaler 6. Gruppaktiviteter för att utveckla rumsuppfattning och interaktion 7. Reflektions- och återkopplingssession
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	• Deltagarna visade ökat självförtroende, självständighet och engagemang • Visade att dans kan läras ut effektivt utan visuell demonstration • Betonade vikten av tydlig verbal kommunikation och taktil återkoppling • Validerat genom workshops, deltagarfeedback och internationell spridning
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och	Webbplats: https://touchdowndance.co.uk Utvecklade resurser inkluderar: • Riktlinjer för inkluderande dansmetodik

relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	• Utbildningsworkshops och utbildningsmaterial • Videor och dokumentation av praktiken • Internationella kunskapsdelningssessioner
---	--

Fallstudie 6: EU bortom tillgång

Fullständigt namn	Europa bortom tillgång
Året inleddes/avslutades	2019 – 2023
Leverantör	Europeiska konsortium av kulturorganisationer (t.ex. Onassis Stegi, Holland Dance Festival, Skånes Dansteater, Sadler's Wells och andra)
Målgrupp	Funktionshindrade konstnärer (inklusive synskadade), dansproffs, publik, kulturinstitutioner
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Projektet syftade till att öka synligheten, möjligheterna och den professionella utvecklingen för funktionshindrade konstnärer inom dans och teater, samt att undanröja strukturella hinder inom scenkonstsektorn. Den fokuserade också på: • Stöd till internationella karriärer för funktionshindrade dansare • Förbättra tillgängligheten i föreställningar och institutioner • Bygga publik för inkluderande arbete → Målet uppnåddes framgångsrikt, med storskaligt europeiskt samarbete och mätbara resultat.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Identifiering av hinder inom scenkonstsektorn Urval och stöd till funktionshindrade konstnärer och produktioner Organisation av internationella föreställningar och turnéer Utveckling av tillgängliga format (ljudbeskrivning, touch-turer) Utbildning och kunskapsdelning mellan partnerorganisationer Publikutveckling och informationskampanjer

	Utvärdering och spridning av resultat
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	• Ökad synlighet för funktionshindrade dansare i hela Europa • Stärkta professionella möjligheter och rörlighet • Visade att inkluderande dans kan vara av hög kvalitet och internationellt relevant • Validerat genom framträdanden, publikengagemang och institutionella partnerskap
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	• Webbplats: https://www.europebeyondaccess.com • Utvecklade resurser: ○ Rapporter och dokumentation om inkluderande scenkonst ○ Tillgängliga framträdandep Praxis (ljudbeskrivning, touch-turnéer) ○ Möjligheter till professionell utveckling för konstnärer ○ Internationellt nätverkande och kunskapsdelning

Fallstudie 7: Teaterutgång

Fullständigt namn	<i>Theatre EXIT</i> - Inkluderande teater som en plats för konstnärligt uttryck, socialt deltagande och egenmakt
Året inleddes/avslutades	2016
Leverantör	Theatre Exit är ett polskt inkluderande teaterkompani baserat i Kraków, grundat 2016 av Maciej Sikorski inom ramen för den katolska föreningen för personer med funktionsnedsättning och deras vänner "Klika". Den organisatoriska och insamlingsdelen av Theatre Exits arbete stöds av Fundacja Budzenie Pasji. Ensemblen samlar personer med olika typer och grader av funktionsnedsättningar, inklusive skådespelare med synnedsättningar, cerebral pares och intellektuella funktionsnedsättningar, samt professionella konstnärer och musiker.
Målgrupp	Huvudmålgruppen för Theatre Exit inkluderar personer med funktionsnedsättning och icke-funktionshindrade konstnärer som arbetar tillsammans i en gemensam kreativ

	process, samt bredare publik som exponerats för inkluderande konstnärlig praktik. I denna moduls kontext är fallet särskilt relevant för unga med synnedsättningar, ungdomsarbetare, teaterpedagoger, handledare och kulturproffs som är intresserade av tillgänglig och socialt engagerad teater.
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Huvudmålet med Theatre Exit var att skapa en professionell konstnärlig plats där personer med och utan funktionsnedsättningar kunde arbeta tillsammans som jämlika skapare, med högkvalitativa teatermetoder, livemusik och stark konstnärlig ledning. Initiativet syftade inte bara till att producera föreställningar och filmer, utan också att bygga en inkluderande gemenskap baserad på ömsesidigt stöd, värdighet och erkännande av inre potential. Detta mål har till stor del uppnåtts. Sedan starten har Theatre Exit utvecklat en konsekvent konstnärlig identitet, skapat många föreställningar och teaterfilmprojekt och visat att inkluderande teater kan vara både konstnärligt ambitiös och socialt omvälvande. Företaget har också visat att personer med funktionsnedsättningar, inklusive de med komplexa stödbehov, kan delta aktivt i krävande konstnärligt arbete och bidra meningsfullt till kulturfältet. Ur DEAP-projektets perspektiv är Theatre Exit också ett viktigt exempel tack vare sitt samarbete i internationella teaterworkshops i Polen, där inkluderande konstnärlig praktik blev en plats för interkulturellt utbyte, lärande och egenmakt.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Theatre Leaves arbete bygger på en noggrant strukturerad men djupt mänsklig konstnärlig process. För det första skapar företaget en inkluderande arbetsmiljö där skådespelare med och utan funktionsnedsättningar samarbetar som medlemmar i ett konstnärligt team. Fokus ligger inte på att dela upp deltagarna efter förmåga, utan på att identifiera och använda varje persons styrkor, talanger och uttrycksformer. För det andra är den kreativa processen byggd kring professionellt designade teaterproduktioner. Theatre Exit utvecklar föreställningar och filmer som kombinerar liveskådespeleri, livemusik, skuggteater, symboliska bilder och stark emotionell berättarkonst. Dessa konstnärliga medel förenklas inte för tillgänglighet, utan omtolkas så att olika utövare kan bidra autentiskt. För det tredje främjar företaget djupa mellanmänskliga relationer inom gruppen. Ensemblen är inte bara ett produktionsteam, utan också en stödjande gemenskap där deltagarna följer varandra i vardagslivet, konstnärligt och privat. Denna relationella dimension är central för teaterns inkluderande filosofi. För det fjärde utvidgar Theatre Exit effekten av varje konstnärligt evenemang bortom själva föreställningen. Efter föreställningar och visningar engagerar skaparna regelbundet publiken i samtal, reflektion och dialog, vilket gör att tittarna bättre kan förstå verkets teman och värdet av inkluderande konstnärligt samarbete. I vissa fall ingår även workshops, vilket gör publiken till en del av den kreativa och pedagogiska processen. Slutligen inbjuder teatern till samarbete med professionella konstnärer från olika konstnärliga discipliner och lägger stor vikt vid den visuella och symboliska

	sammanhanget i sina produktioner, affischer och kommunikationsmaterial. Detta förstärker budskapet att inkluderande konst inte är en marginaliserad praktik, utan ett seriöst och värdefullt bidrag till kulturlivet.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar	Effekten av Theatre Exit kan observeras på flera sammanlänkade nivåer: konstnärliga, sociala, pedagogiska och personliga. På konstnärlig nivå har teatern visat att inkluderande föreställningar kan upprätthålla hög estetisk och professionell kvalitet samtidigt som den förblir förankrad i tillgänglighet och social betydelse. Användningen av skuggteater, livemusik och symboliskt berättande har skapat ett distinkt konstnärligt språk som är både tillgängligt och känslomässigt starkt. På den sociala nivån har Theatre Exit utmanat stereotyper om funktionsnedsättning genom att framställa skådespelare med funktionsnedsättning som fullvärdiga konstnärliga partners snarare än passiva mottagare av stöd. Detta har hjälpt till att omforma publikens uppfattningar och främja större öppenhet för inkludering i kulturen. På den personliga nivån har deltagande i teatern hjälpt artisterna att bygga självförtroende, kommunikationsförmåga, känslomässig uttrycksfrihet och en känsla av tillhörighet. För skådespelare med funktionsnedsättningar, inklusive synnedsättningar, har teatern blivit en plats för synlighet, handlingskraft och meningsfulla bidrag. Ur ett pedagogiskt perspektiv bekräftar fallet att inkluderande teater fungerar bäst när tillgänglighet inte ses som ett tekniskt tillägg, utan som en grundläggande konstnärlig och relationell princip. Det visar också att stöd och autonomi måste gå hand i hand: deltagarna bör få den vägledning de behöver, men alltid på sätt som stärker självständighet och värdighet. En viktig lärdom är att inkludering i teatern kräver tid, förtroende och konsekvens. Starka konstnärliga resultat uppstår när deltagarna behandlas på allvar, förväntningarna förblir höga och miljön bygger på ömsesidig respekt snarare än medlidande eller överbeskydd.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	Theatre Exits framgång kan bekräftas genom dess långvariga verksamhet sedan 2016, antalet och mångfalden i dess produktioner, kontinuiteten i dess konstnärliga team och det offentliga engagemang som skapats av föreställningar, visningar och diskussioner efter föreställningarna. Teatern har byggt en igenkännbar modell för inkluderande konstnärlig praktik i Polen och har utökat sitt inflytande genom filmer, workshops och offentlig dialog. Dess värde valideras också kvalitativt genom den synlighet det ger till artister med funktionsnedsättningar, publikens emotionella och reflekterande respons samt dess förmåga att upprätthålla meningsfullt samarbete mellan artister med olika bakgrunder och förmågor. I DEAP-sammanhanget bekräftar samarbetet i internationella workshops i Polen dessutom dess relevans som en inspirerande praktik för inkluderande konstutbildning.

	För utmaningar: vilka hinder hindrade framgång, vad gick fel, osv.? En strukturell utmaning är bristen på en permanent, stabil lokal under större delen av teaterns existens. Att arbeta över olika utrymmen kan ha skapat logistiska och organisatoriska svårigheter. Inkluderande teater kräver också betydande emotionella, organisatoriska och ekonomiska investeringar, särskilt när man arbetar med olika tillgångsbehov och professionella konstnärliga standarder samtidigt. En annan utmaning gäller den bredare sociala kontexten: stereotyper om funktionsnedsättning och den frekventa underskattningen av inkluderande konst kan göra finansiering, erkännande och synlighet i mainstream svårare att säkra. Ändå verkar Theatre Exit ha åtgärdat dessa hinder genom konsekvens, konstnärlig kvalitet och uppdragsdrivet samarbete.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Theatre Exit kan nås via dess officiella kommunikationskanaler och direktkontakt med sitt team. Organisationen upprätthåller en aktiv närvaro online och tillhandahåller information om föreställningar, projekt och pågående aktiviteter. Webbplats: https://teatrexit.pl/ Facebook: https://www.facebook.com/teatrexit/ Kontaktpersoner: • Maciej Sikorski – Regissör / Konstnärlig ledare / Teatergrundare ✉ m.sikorski@teatrexit.pl ☎ +48 530 719 801 • Kamil Padlikowski – Pressansvarig ✉ kamil.padlikowski@gmail.com ☎ +48 534 185 122 • Paweł Rajda – Webmaster ✉ pjrajda@teatrexit.pl Theatre Exit har utvecklat en rad konstnärliga och pedagogiska resurser som stödjer dess inkluderande tillvägagångssätt, inklusive: • Liveteaterföreställningar som kombinerar skuggteater, liveskådespeleri och musik • Teaterfilmproduktioner med stark narrativ och symbolisk struktur • Diskussioner efter föreställningen med publiken • Workshopbaserade format som integrerar konstnärligt skapande och deltagande • Audiovisuellt material tillgängligt online (inspelningar, poetiska tolkningar, dokumentärer) • visuella kommunikationsmaterial (affischer, reklaminnehåll) med en stark och sammanhängande konstnärlig identitet Dessa resurser ger värdefull inspiration för pedagoger och praktiker som arbetar inom inkluderande konst och kan fungera som exempel på hur man kan kombinera konstnärlig excellens, tillgänglighet och social påverkan inom en integrerad modell.

--	--

Fallstudie 8: Existant Theatre

Fullständigt namn	Extant Theatre Company – ledande praxis inom sensorisk och tillgänglig teater för synskadade deltagare
Året inleddes/avslutades	1997 – pågående
Leverantör	Extant Theatre är Storbritanniens ledande professionella scenkonstkompani som är dedikerat till att skapa teater av och för synskadade konstnärer. Organisationen, som grundades 1997, fokuserar på att utveckla innovativa och inkluderande teaterpraktiker som utmanar traditionell visuell dominans i scenkonsten. Existant arbetar i skärningspunkten mellan konst, tillgänglighet och utbildning, och producerar föreställningar, utbildningsprogram och forskningsbaserade metoder som stödjer synskadade individers deltagande i konstsektorn. Företaget samarbetar med teatrar, kulturinstitutioner och pedagoger över hela Storbritannien och internationellt.
Målgrupp	Den primära målgruppen för Extant Theatre inkluderar synskadade konstnärer, artister och deltagare, från unga till vuxna. Organisationen samarbetar också med pedagoger, handledare och kulturprofessionella och stödjer dem i att utveckla inkluderande metoder. I samband med DEAP-projektet är denna fallstudie särskilt relevant för: • Unga med synnedsättningar • Ungdomsarbetare och teaterledare • Pedagoger som implementerar sensoriska teatermetoder • organisationer intresserade av tillgänglighet inom konst och kultur
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Huvudmålet med Extant Theatre är att skapa lika möjligheter för synskadade inom scenkonsten, både som skapare och publik. Organisationen strävar efter att undanröja hinder för deltagande genom att utveckla innovativa metoder för tillgänglig teater som går bortom traditionella adaptationer.

	Detta inkluderar att omdefiniera teatern genom sensoriska, ljudbaserade och immersiva tillvägagångssätt, vilket säkerställer att synskadade deltagare kan engagera sig fullt ut i och bidra till konstnärliga processer. Detta mål har framgångsrikt uppnåtts och kontinuerligt utvecklats. Extant har blivit en erkänd ledare inom tillgänglig teater och påverkar både konstnärlig praxis och tillgänglighetsstandarder inom kultursektorn. Genom sina produktioner, utbildningsprogram och forskningsinitiativ har organisationen visat att inkluderande teater kan vara både konstnärligt innovativ och socialt betydelsefull.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Extant Theatres arbete är strukturerat kring en heltäckande och integrerad metod för inkluderande framträdanden. För det första utvecklar organisationen teaterproduktioner som från början är utformade för att vara tillgängliga. Istället för att anpassa färdiga föreställningar är tillgängligheten inbäddad i den kreativa processen. Detta inkluderar användning av ljudbeskrivning som kreativt verktyg, rumsig ljuddesign och sensoriska berättartekniker. För det andra implementerar Extant strukturerade utbildningsprogram för synskadade deltagare. Dessa program fokuserar på att bygga färdigheter inom skådespeleri, rörelse, röst och rumsuppfattning, samtidigt som de stödjer självförtroende och professionell utveckling. Deltagarna uppmuntras att utforska sitt eget konstnärliga språk och ta aktiva roller i den kreativa processen. För det tredje utvecklar och främjar organisationen innovativa metoder, såsom "sensorisk teater" och "tillgänglighetens estetik", där tillgänglighet blir en del av det konstnärliga uttrycket snarare än ett yttre tillägg. Detta tillvägagångssätt utmanar traditionella hierarkier inom teatern och öppnar nya möjligheter för inkluderande framträdanden. För det fjärde ägnar sig Extant åt forskning och kunskapsdelning. Företaget samarbetar med universitet, kulturinstitutioner och praktiker för att utveckla och sprida bästa praxis inom tillgänglig teater. Den erbjuder också utbildning för teaterproffs och stödjer den bredare sektorn i att bli mer inkluderande. Slutligen säkerställer Extant att dess verk når en mångfaldig publik genom föreställningar, workshops och aktiviteter för allmänhetens engagemang. Detta bidrar till att öka medvetenheten och förändra uppfattningen om synsättnings inom konsten.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar	Effekten av Extant Theatre kan observeras på flera nivåer: konstnärlig innovation, social inkludering och sektorsövergripande omvandling. På konstnärlig nivå har Extant utvecklat nya teaterformer som utmanar den visuella perceptionens dominans och utvidgar framträdandets språk. Genom

	att integrera ljud, känsel och rumsuppfattning i kärnan av teateruttryck har organisationen skapat en distinkt och inflytelserik modell för sensorisk teater. På social nivå har Extant avsevärt ökat synligheten och deltagandet för synskadade konstnärer. Den har visat att personer med synnedsättningar inte bara kan delta i teater, utan också leda, förnya och forma konstnärliga praktiker. På utbildningsnivå har organisationen bidragit till utvecklingen av inkluderande metoder som kan tillämpas i workshops, utbildningsprogram och ungdomsarbete. Dess arbete ger värdefull inspiration för projekt som DEAP, särskilt när det gäller egenmakt, autonomi och kreativt deltagande. En viktig lärdom är att tillgänglighet inte bör behandlas som ett tekniskt krav, utan som en kreativ möjlighet. När tillgänglighet integreras i den konstnärliga processen berikas upplevelsen för alla deltagare och publik.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det? Extant Theatres framgång bekräftas genom dess långsiktiga verksamhet, dess erkännande som en ledande organisation inom tillgänglig teater i Storbritannien och dess inflytande på både konstnärliga och institutionella praktiker. Organisationen har utvecklat många produktioner, utbildningsprogram och partnerskap, vilket visar hållbarheten och relevansen i dess tillvägagångssätt. Dess metoder har antagits och refererats av andra organisationer, vilket bekräftar dess roll som pionjär inom inkluderande och sensorisk teater. Effekten syns också i det ökade deltagandet av synskadade individer i scenkonst och i den växande medvetenheten om tillgänglighet inom sektorn. För utmaningar: vilka hinder hindrade framgång, vad gick fel, osv.? En av de största utmaningarna för Extant Theatre rör de bredare strukturella barriärerna inom kultursektorn, inklusive begränsad finansiering för inkluderande konst och bestående traditionella, visuellt inriktade teatertillvägagångssätt. Dessutom kräver implementering av innovativa tillgängliga metoder tid, resurser och kontinuerlig utbildning, vilket kan begränsa skalbarheten. Det finns också ett pågående behov av att balansera konstnärligt experimenterande med tillgänglighetskrav. Trots dessa utmaningar har Extant framgångsrikt navigerat dessa hinder genom att upprätthålla ett starkt uppdrag, bygga partnerskap och kontinuerligt utveckla sina metoder.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och	Webbplats: https://extant.org.uk/

relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Extant Theatre har utvecklat ett brett utbud av resurser som stödjer inkluderande och sensorisk teaterpraktik, inklusive: • Professionella teaterproduktioner utformade med integrerad tillgänglighet • Utbildningsprogram och workshops för synskadade deltagare • Verktygssatser och metodologiska ramverk för inkluderande teater • Forskningsresultat och publikationer om tillgänglighet inom scenkonst • Utbildningsmaterial för handledare och kulturproffs • Evenemang för allmänhetens engagemang och initiativ för kunskapsutbyte Dessa resurser ger värdefull vägledning för pedagoger och praktiker som vill implementera inkluderande teatermetoder och kan tillämpas direkt i projekt som DEAP.
---	--

Fallstudie 9: Polo Tattile Multimediale

Fullständigt namn	Polo Tattile Multimediale (<i>Multimedia Taktilt Centrum</i>), inklusive Museo Tattile "Borges" (<i>"Borges" Taktila Museum</i>), utvecklat av Stamperia Regionale Braille (<i>Regionalt punktskriftstryckeri</i>) i Catania
Året inleddes/avslutades	Polo Tattile Multimediale (<i>Multimedia Taktilt Centrum</i>) invigdes i mars 2008. År 2011 lanserade man Polo Tattile Itinerante (<i>Resande taktilt centrum</i>) med stöd från Regione Siciliana (<i>Sicilianska regionala regeringen</i>).
Leverantör	Stamperia Regionale Braille ETS (<i>Regional Braille Printing House – Third Sector Entity</i>) – Unione Italiana dei Ciechi (<i>Italienska blindförbundet</i>), Catania Telefon: +39 095500177
Målgrupp	Initiativet riktar sig uttryckligen inte bara till blinda och synskadade besökare, utan även till seende besökare, skolor och allmänheten i stort. Detta är en av dess starkaste egenskaper: det är inte en segregerad tjänst utan en gemensam kulturell miljö utformad för att främja tillgänglighet, medvetenhet och social integration genom multisensorisk museipraktik.
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Det avsedda målet var att utvidga arbetet vid Stamperia Regionale Braille (<i>Regionalt Brailletryckeri</i>) bortom produktionstjänster och skapa en kulturell och social mötesplats för kunskap, medvetenhet, information och integration. Sidorna med guidade besök beskriver upplevelsen som en som inbjuder till reflektion över synnedsättning samt kulturell och social integration. Museo Tattile "Borges" (<i>"Borges" taktila museum</i>) lägger till ett mer specifikt mål: att möjliggöra tillgång till konst, monument och skönhet genom beröring, föremål märkta med punktskrift och tredimensionella modeller, inklusive Sicilienmonument.

Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)

Polo Tattile Multimediale (Multimedia Taktilt Centrum) i Catania invigdes 2008 som en naturlig förlängning av det långvariga arbetet från Stamperia Regionale Braille (Regionalt punktskriftstryckeri) med social och kulturell inkludering av blinda och synskadade personer. Dess verksamhet hade redan inkluderat translitterering av texter till punktskrift, storskrift och elektroniska format, samt utveckling av tillgängliga designlösningar och specialiserade museiresurser. Initiativet etablerades som ett permanent kulturellt och tillgänglighetscentrum i en historisk byggnad från 1700-talet på Via Etnea.

Den första fasen av initiativet bestod av att skapa en plats som samtidigt skulle fungera som en kulturell plats, ett tillgänglighetscenter och en mötesplats mellan kunskap och mångfald. Från början ramade leverantören in Polo (centret) inte bara som ett museum, utan som ett bredare ekosystem där tillgång till konst, information och hjälpmedel kunde kombineras i en gemensam miljö öppen för både synskadade och seende besökare.

Den andra fasen innebar att strukturera besöksupplevelsen kring guidad tillgång till olika tematiska områden. Leverantörens offentliga material visar att Polo inkluderar Museo Tattile "Borges" ("Borges" Taktilmuseum), showroomet Frammenti di Luce (Ljusfragment), Giardino Sensoriale (Sensoriska trädgården) och Bar al Buio (Mörk Bar), vilket skapar en progressiv multisensorisk resplan snarare än ett enda isolerat utställningsrum. Denna organisation förvandlar besöket till en lager-på-lager-upplevelse där taktil utforskning, sensorisk medvetenhet, kulturell meditation och praktisk tillgänglighetskunskap är sammankopplade.

Den tredje fasen fokuserade på taktil förmedling av konst och kulturarv. Inom Museo Tattile "Borges" ("Borges" taktila museet) kan besökare utforska verk och modeller producerade av Stamperia Regionale Braille (Regionala punktskriftstryckeriet), inklusive taktila avbildningar av stora monument och kulturarv såsom Teatro Massimo Bellini (Bellini-operahuset) i Catania, Valle dei Templi (Tempeldalen) i Agrigento, Stonehenge och Colosseum, och andra kulturella landmärken. På detta sätt förvandlar museet visuellt baserat arv till en upplevelse som är tillgänglig genom beröring, rumslig perception och vägledad tolkning.

Den fjärde fasen utökade den pedagogiska och praktiska dimensionen av upplevelsen genom showroomet Frammenti di Luce (Ljusfragment). Enligt leverantören erbjuder detta utrymme ett brett utbud av verktyg för att stödja autonomin för blinda och synskadade personer, inklusive böcker, didaktiska hjälpmedel, enheter för personlig och hushållsautonomi, spel och informationsteknologiutrustning. Showroomet är tänkt inte bara som ett utställningsområde, utan också som en plats där lärare, föräldrar och synskadade användare kan utforska, testa och få tillgång till hjälpmedel. Detta breddar initiativets omfattning avsevärt, från enbart kulturell tillgång till praktiskt stöd för utbildning och vardaglig autonomi.

Den femte fasen bestod av att konsolidera Polo (Centret) som en utvecklande kulturell plattform. Nyare material producerat av leverantören dokumenterar öppnandet av ytterligare utrymmen såsom Sala Frazzetto (Frazzetto-rummet), tillägnat taktil samtidskonst. Detta visar att museets utbud har utökats över tid och att institutionen fortsätter att berika sin taktila samling med nya verk som anses särskilt lämpliga för taktil njutning tack vare deras former, texturer och detaljer.

Den sjätte fasen utökade initiativet bortom den fasta platsen genom offentliga program och informationsinsatser. Leverantören rapporterar återkommande evenemang som Una Domenica al Museo (En söndag på museet) och, från och med 2011, skapandet av Polo Tattile Itinerante (Resande taktilt centrum), som lanserades efter positiv återkoppling från besökarna. Detta visar att projektet utvecklades från ett permanent centrum till en bredare modell för spridning och allmänhetens engagemang kring tillgänglig kultur.

Sammanfattningsvis kan Polo Tattile Multimediale (Multimedia Taktilt Centrum) beskrivas som en integrerad modell för tillgänglighet och kulturell förmedling, där taktil tolkning av arv, multisensoriska miljöer, hjälpmedelsteknologier och allmän medvetenhet kombineras inom en sammanhängande och permanent institutionell ram.

Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	Initiativet visar påverkan på flera nivåer: kulturell tillgång, utbildningsstöd och allmän medvetenhet. På nivån av kulturell tillgänglighet möjliggör det taktila museet för blinda och synskadade användare att få tillgång till konstnärligt och arkitektoniskt arv genom beröring, rumslig utforskning och guidad meditation. Detta innebär en övergång från passiva tillgänglighetsåtgärder till en aktiv och autonom form av kulturellt deltagande. På utbildningsnivå utvidgar integrationen av tiflodidatiska material (<i>material avsedda för utbildning av blinda och synskadade elever</i>) och hjälpmedelsteknologier inom samma miljö effekten bortom museibesöket. Tillgången till verktyg för lärande, introduktion och daglig autonomi stödjer både användare och yrkesverksamma såsom lärare, pedagoger och familjer, vilket skapar ett bredare ekosystem av stöd och kunskapsöverföring. En tredje nivå av påverkan rör medvetenhet och social uppfattning. Genom att öppna upplevelsen för blandade målgrupper underlättar Polo (centret) möten mellan synskadade och seende besökare, vilket bidrar till en mer inkluderande förståelse av funktionsnedsättning och till minskning av stereotyper. Upplevelsens multisensoriska natur gör det möjligt för seende användare att engagera sig i icke-visuella perceptionslägen, vilket stärker empati och medvetenhet. Validering av påverkan stöds av initiativets långsiktiga kontinuitet, som varit aktivt sedan 2008, utvidgningen av dess verksamhet, inklusive lanseringen av den kringresande versionen 2011, samt den pågående berikningen av dess samlingar och tjänster. Leverantören hänvisar uttryckligen till positiv feedback från besökare som en drivkraft för vidare utveckling. Dock identifierades ingen detaljerad offentlig dokumentation av kvantitativa effektindikatorer eller formella externa utvärderingsrapporter. Den viktigaste lärdomen är att tillgänglighet kan omvandlas till en central kulturell metodik när den integreras i upplevelsens utformning och stöds av institutionell kontinuitet. Kombinationen av taktil meditation, utbildningsresurser och hjälpmedelsteknologier skapar en replikerbar modell av inkluderande kulturell infrastruktur. En andra lärdom rör vikten av att koppla kulturell tillgång till praktiska verktyg för autonomi, och därigenom utvidga effekten bortom det kulturella området. Den största begränsningen ligger i den begränsade tillgången till offentligt tillgängliga utvärderingsdata, vilket minskar kapaciteten att jämföra utfall och visa kvantitativ effekt. Framtida utveckling skulle gynnas av strukturerad datasamling om besökarprofiler, lärandemål och långsiktigt engagemang.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Tillgång sker via de dedikerade webbplatserna för Polo Tattile (taktilt centrum) och Stamperia Regionale Braille (regionalt punktskriftstryckeri), med telefonbokning och onlinebokning av besök. Offentligt synliga resurser inkluderar själva webbplatsen, guidade besöksidor, bildgallerier, beskrivningar av det taktila museet, beskrivningar av showroomet och katalogen för tillgängliga hjälpmedel. Showroom-sidan dokumenterar också intern utveckling och testning av tiflodidatiska material (<i>utbildningsverktyg för blinda och synskadade användare</i>) och tiflotekniska material (<i>tekniska och hjälpmedel för blinda och synskadade användare</i>), såsom glober, taktila kartor, punktskriftsplattor, mattestöd, instruktionsspel och hjälpmedel.

Fallstudie 10: Konstlaboratorier för inkludering

Fullständigt namn	Scenkonstlaboratorier för inkludering (<i>integrerad teater, kroppsuttryck och körlaboratorier</i>), implementerade inom projektet Non vedo differenze. Benessere e autonomia (" <i>Jag ser inga skillnader. Välbehållande och självständighet</i> ")
Året inleddes/avslutades	2017 - pågående
Leverantör	Istituto dei Ciechi – Opere Riunite "I. Florio e F. ed A. Salamone" (<i>Institutet för blinda – "I. Florio och F. & A. Salamone" Enhetliga institutioner</i>), Palermo Adress: Via Angiò 27, 90142 Palermo, Italien E-post: info@istciechipalermo.it Telefon: +39 091 540324 Webbplats: www.istciechipalermo.it
Målgrupp	Laboratoriet riktar sig uttryckligen till personer med synnedsättningar i alla åldrar som är inskrivna vid institutet. Institutet uppger också att upp till 30 % av mottagarna kan vara synskadade personer som inte är inskrivna i strukturen.
Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Initiativet syftade till att främja personlig utveckling, autonomi och social inkludering för synskadade genom ett integrerat nätverk av scenkonstlaboratorier som kombinerar teater, kroppsuttryck och röstuttryck. Programmet utformades för att stärka kommunikation, känslouttryck, kroppsmedvetenhet och relationella kompetenser genom att aktivera icke-visuella kanaler såsom rörelse, röst, rytm och gester. Den syftade också till att kompensera för begränsningar i imitationsbaserat lärande genom att erbjuda strukturerade miljöer för erfarenhetsbaserat och kroppsligt lärande. Initiativet genomfördes framgångsrikt som en del av institutets utbildnings- och rehabiliteringsprogram.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Initiativet utvecklades inom projektet Non vedo differenze. Benessere e autonomia (" <i>Jag ser inga skillnader. Välbehållande och autonomi</i> ") som en integrerad scenkonstväg som kombinerar teater, kroppsuttryck och körpraktik. De tre laboratorierna utformades som kompletterande miljöer som tog itu med olika dimensioner av icke-visuell kommunikation och personlig utveckling. Programmet utgår från en gemensam metodologisk antagelse: i avsaknad av visuell imitation behöver synskadade individer strukturerade möjligheter att utveckla uttrycksmässiga, relationella och perceptuella kompetenser genom alternativa kanaler såsom rörelse, röst och kroppslig interaktion. Laboratorio espressione del corpo (<i>Laboratoriet för kroppsuttryck</i>) fokuserar på kroppen som det primära instrumentet för perception och kommunikation. Aktiviteterna fokuserar på guidad rörelse, rumslig utforskning och sensorisk medvetenhet, vilket gör det möjligt för deltagarna att bygga en medveten relation till sin kropp i rummet. Genom taktila signaler, rytm

	och fysiska övningar utvecklar deltagarna koordination, hållning, balans och förmågan att orientera sig och interagera med andra fysiskt och uttrycksfullt. Laboratorio dell'arte del coro (Kör- och vokaluttryckslaboratoriet) arbetar med röst som ett verktyg för identitet, kommunikation och gruppsammanhållning. Genom andningstekniker, vokalövningar och kollektiv sång lär sig deltagarna att modulera sin röst, känna igen rytm och synkronisera med andra. Körövning skapar en stark känsla av tillhörighet, då individuella röster bidrar till ett gemensamt ljud, vilket förstärker lyssnande, tajming och ömsesidig anpassning. Laboratorio dell'arte teatrale (Teaterkonstlaboratoriet) integrerar dessa element i strukturerad dramatisering. Teater används som en plats för narrativ konstruktion, rolltolkning och känslomässigt uttryck. Deltagarna ägnar sig åt berättande, rollspel och dialog, och lär sig hantera kommunikation i samspel med andra. Särskild vikt läggs vid gest och social uttrycksfullhet, vilka uttryckligen tränas på grund av minskad möjlighet till observationsinlärnin. En nyckelfunktion i programmet är den successiva integrationen av de tre laboratorierna. Rörelse utvecklad i kroppsuttryck stödjer scennärvaro i teatern; Röstträning förbättrar kommunikation och prestation; Teaterinteraktion förstärker både kroppslig och vokal uttryck. Detta skapar en sammanhängande inlärningsväg där färdigheter överförs och förstärks över olika sammanhang. Laboratorierna fungerar också som strukturerade sociala miljöer. Deltagarna förväntas samarbeta, respektera tidpunkten, turas om och anpassa sig till gruppdynamik. Detta gör aktiviteterna inte bara konstnärliga utan också djupt lärorika, eftersom de simulerar verkliga interaktionsmönster i en vägledd och stödjande miljö. Sammanfattningsvis kan initiativet beskrivas som en multisensorisk, förkroppsligad inlärningsmodell där teater, rörelse och röst används som sammankopplade verktyg för att utveckla autonomi, kommunikation och socialt deltagande hos synskadade användare.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det) -För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	Initiativet skapade genomslag genom den gemensamma utvecklingen av tre sammanlänkade kompetenser: kommunikation, kroppsmedvetenhet och socialt deltagande, var och en förstärkt genom integrationen av teater, rörelse och vokalt uttryck. På kommunikationsnivå förbättrade deltagarna sin förmåga att uttrycka sig både verbalt och icke-verbalt. Kombinationen av dramatisering och körarbete stärkte röstmodulering, tydlighet i uttrycket och kommunikativ avsikt. Den strukturerade användningen av dialog, rytm och kollektiv sång stödde mer självsäker och effektiv interaktion i gruppsammanhang. På kroppsmedvetenhetsnivå bidrog kroppsuttryckslaboratoriet till förbättrad rumslig orientering, koordination och rörelsekontroll. Deltagarna utvecklade en mer medveten användning av hållning, gester och fysisk närvaro, vilka ofta är underutvecklade i avsaknad av visuell återkoppling. Detta hade en direkt effekt på autonomi och självförtroende både i rörelse och interaktion. På den sociala nivån skapade programmet en konsekvent miljö för att utöva relationsdynamik. Aktiviteterna krävde samarbete, turordning, synkronisering och ömsesidigt lyssnande, vilket ledde till starkare gruppsammanhållning och ökat deltagande. Den kollektiva dimensionen av teater och kör förstärkte särskilt en känsla av tillhörighet och minskade social isolering. Valideringen av initiativet återspeglas i sammanhållningen och kontinuiteten i det integrerade tillvägagångssättet inom det institutionella programmet. Anpassningen mellan mål, metoder och aktiviteter visar på en strukturerad och avsiktlig pedagogisk modell. Dock identifierades inga offentligt tillgängliga kvantitativa indikatorer, formella bedömningsverktyg eller externa utvärderingsrapporter.

	Den viktigaste lärdomen är att integrationen av flera scenkonstdiscipliner ger en starkare och mer holistisk effekt än isolerade insatser, eftersom rörelse, röst och teater förstärker varandra i utvecklingen av icke-visuella kompetenser. En andra lärdom är att förkroppsligade och multisensoriska metoder är avgörande för att stödja lärande och deltagande hos synskadade användare.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Webbplats: www.istciechipalermo.it Tillgång sker via de institutionella kanalerna hos Istituto dei Ciechi (<i>Institutet för blinda</i>), inklusive direktkontakt och deltagande i aktiviteter. Offentligt tillgängliga resurser inkluderar dedikerade projektwebbsidor som beskriver varje laboratorium: • Laboratorio dell'arte teatrale (<i>Teaterkonstlaboratoriet</i>) • Laboratorio espressione del corpo (<i>Laboratorium för kroppsuttryck</i>) • Laboratorio dell'arte del coro (<i>Kör- och vokaluttryckslaboratorium</i>) Dessa sidor ger beskrivningar av mål, metoder och aktiviteter. Inga offentligt tillgängliga utbildningsmanualer, formella riktlinjer eller strukturerade utvärderingsrapporter identifierades.

Fallstudie 11: Villaggio dei Suoni

Fullständigt namn	Villaggio dei Suoni – Un Percorso Ludico, Didattico e Musicale (<i>Ljudbyn – en lekfull, pedagogisk och musikalisk väg</i>)
Året inleddes/avslutades	Startad 1997 - pågående
Leverantör	Istituto dei Ciechi – Opere Riunite "I. Florio e F. ed A. Salamone" (<i>Institutet för blinda – "I. Florio och F. & A. Salamone" Enhetliga institutioner</i>), Palermo Adress: Via Angiò 27, 90142 Palermo, Italien E-post: info@istciechipalermo.it Telefon: +39 091 540324 Webbplats: www.istciechipalermo.it Projektdesign anförtröddes Gaspare Vassallo och C&V Progetti (<i>ingenjör- och designfirma</i>)
Målgrupp	Blinda och synskadade individer, särskilt barn och unga elever som är involverade i utbildnings- och rehabiliteringsvägar.

Målet med fallstudien (vad var det avsedda målet? Uppnåddes det? Om inte, varför?)	Initiativet syftade till att skapa en strukturerad multisensorisk miljö som kombinerar lek, musik och taktill utforskning för att stödja kognitiv utveckling, sensorisk aktivering, autonomi och social integration hos personer med synnedsättningar. Projektet utformades för att minska fysiska och sociala hinder genom en ändamålsbyggd miljö som möjliggör lärande genom icke-visuell interaktion. Det etablerades som en permanent utbildningsplats inom institutet.
Beskrivning (i en tydlig steg-för-steg-metod)	Villaggio dei Suoni (Ljudbyn) var tänkt som en specialbyggd multisensorisk miljö inom Istituto dei Ciechi (Institutet för blinda) i Palermo. Projektet härstammar från institutionens utbildningsuppdrag att stödja utvecklingen och integrationen av synskadade genom sensoriskt baserat lärande. Den första fasen bestod av att identifiera ett lämpligt utomhusområde inom institutet. En lång och smal grön yta intill idrottsplanen valdes för att skapa en tydligt definierad och sammanhängande gångväg. Den rumsliga configurationen utformades medvetet för att stödja orientering och vägleda användarna genom en strukturerad upplevelseväg. Den andra fasen fokuserade på den pedagogiska och arkitektoniska designen av miljön. Projektet baserades på principen att lärande och integration för synskadade användare kan stärkas genom att aktivera kvarvarande sinnen, särskilt känsel och hörsel. Miljön designades därför från början för att vara tillgänglig, snarare än att den anpassades efter byggnation. Den tredje fasen innebar att strukturera banan som en kontinuerlig multisensorisk resa. Rutten var tänkt som en progressiv sekvens där rörelse genom rummet motsvarar kognitiv och sensorisk utforskning. Varje del av banan introducerar nya stimuli och uppmuntrar användare att interagera, upptäcka och lära sig genom direkt erfarenhet. Den fjärde fasen bestod av installation av storskaliga interaktiva ljudstrukturer och taktila element. Dessa installationer var designade för att enkelt aktiveras genom beröring och rörelse, vilket gav ljud som omedelbar återkoppling. Deras storlek, material (såsom trä och metall) och starka sensoriska egenskaper valdes för att maximera engagemanget och underlätta perception genom icke-visuella kanaler. Den femte fasen introducerade orienterings- och tillgänglighetsfunktioner i lokalen. Stigen markerades av en kontinuerlig färgad trottoarkant för att styra rörelsen, och ingångarna var utformade för att vara igenkännbara. Planerade tillgänglighetsverktyg inkluderade taktila kartor och punktskriftsinformationspaneler, vilket gjorde det möjligt för användare att förstå layouten innan de interagerade med miljön. Den sjätte fasen innehöll tematiska utbildningselement genom taktila paneler och symboliska sektioner baserade på naturliga element som jord, vatten och himmel. Dessa sektioner kombinerade texturer, färger och former för att stödja associativt lärande och kognitiv utveckling. Det slutgiltiga resultatet är en fullt integrerad multisensorisk miljö där ljud, känsel, rörelse och rumslig organisation samverkar för att stödja autonom utforskning, lärande och deltagande.
Påverkan och bekräftelse samt lärdomar -För framgångsrika fall: vad var effekten, hur validerades det)	Initiativet genererade genomslag genom sin rumsliga och sensoriska design, vilket gör det möjligt för synskadade användare att interagera autonomt med miljön och stärka orienteringsförmåga, rumsuppfattning och sinnesintryck. Kombinationen av taktila och ljudbaserade element stödde kognitiv utveckling och erfarenhetsbaserat lärande, vilket gjorde det möjligt för användare att förstå orsak-verkan-relationer och engagera sig aktivt i miljön. Den tematiska organisationen av rummet bidrog till associativt lärande och konceptuell förståelse genom icke-visuella stimuli.

-För utmaningar, vilka hinder hindrade framgång, vad som gick fel osv	Miljön stödjer också social inkludering genom att möjliggöra gemensam användning för synskadade och seende användare, vilket underlättar informell interaktion och minskar barriärer mellan grupper. Valideringen av initiativet baseras främst på dess strukturerade utformning och dess integration inom institutets utbildningsram. Inga offentligt tillgängliga kvantitativa data, användarstatistik eller formella utvärderingsrapporter identifierades. Den viktigaste lärdomen är att tillgänglighet är mest effektiv när den är inbäddad i miljöns design snarare än tillagd som en anpassning. Projektet visar värdet av multisensorisk arkitektur som ett pedagogiskt och inkluderande verktyg.
Åtkomstuppgifter (webbplats, kontaktinformation) och relaterade resurser utvecklade (Vilka utbildningsmanualer, riktlinjer, tekniska faktablad, affischer, bilder, video- och ljuddokument och/eller webbplatser har tagits fram?)	Webbplats: www.istciechipalermo.it Tillgång sker via de institutionella kanalerna hos Istituto dei Ciechi (<i>Institutet för blinda</i>), inklusive direktkontakt och besök på plats. Offentligt tillgängliga resurser inkluderar detaljerade onlinebeskrivningar av projektet, inklusive dess utbildningsmål, rumslig design, material och ljudinstallationer. Den tillgängliga dokumentationen fungerar som en beskrivande och teknisk referens för initiativet. Inga separata offentliga utbildningsmanualer, formella riktlinjer eller utvärderingsrapporter identifierades.