

Zgodnie z aktualnie obowiązującą definicją „niepełnosprawność intelektualna charakteryzuje się istotnym ograniczeniem zarówno w funkcjonowaniu intelektualnym, jak i zachowaniu przystosowawczym, ujawniającym się w poznawczych, społecznych i praktycznych umiejętnościach. Niepełnosprawność ta powstaje przed 18 rokiem życia”[1]. Określono również pięć założeń, które są istotne dla wdrożenia tej definicji:

1. Ograniczenia powinny być zawsze analizowane w kontekście środowiska rówieśniczego oraz kultury.
2. Ocena funkcjonowania osoby powinna uwzględniać zróżnicowanie kulturowe i językowe, jak również odmienne sposoby komunikowania się, czynniki sensoryczne, motoryczne i behawioralne.
3. U każdej osoby ograniczenia współistnieją z mocnymi stronami.
4. Istotnym celem charakterystyki ograniczeń jest opracowanie profilu koniecznego wsparcia.
5. Wsparcie udzielane osobie przez dłuższy czas przynosi poprawę jej funkcjonowania[2].

Analiza definicji wskazuje na kilka elementów, które powinny być uwzględniane w procesie projektowania uniwersalnego.

Istotnym aspektem rehabilitacji osób z niepełnosprawnością intelektualną jest tworzenie warunków dla ich maksymalnie niezależnego funkcjonowania w świecie. Zwykle poruszanie się w najbliższej okolicy, samodzielne korzystanie ze środków komunikacji miejskiej czy robienie zakupów pozostaje poza zasięgiem możliwości wielu osób ze względu na trudności w orientacji w przestrzennej, problemy w rozumieniu informacji, jak również odbieraniu i przetwarzaniu bodźców sensorycznych.

Projektowanie uwzględniające potrzeby tej grupy osób wymaga więc zwrócenia uwagi na bardzo jasną i czytelną organizację przestrzeni, ujednoliconego i spójnego sposobu wykorzystywania oznaczeń/symboli umożliwiających identyfikację określonego miejsca i dotarcie do niego. Stosowane znaki powinny odznaczać się wysokim kontrastem, być właściwie oświetlone i umiejscowione na wysokości dostępnej użytkownikom. Należy konsekwentnie wykorzystywać informacyjny aspekt koloru na całej projektowanej przestrzeni. Kolor może być użyty do podświetlenia (wyróżnienia ważnej informacji) lub wizualnej organizacji przestrzeni, w tym zróżnicowania koloru ścian i podłóg.

Informacje przeznaczone do czytania powinny być krótkie, najlepiej zapisane drukiem. Zalecane są proste kroje czcionek. Należy unikać pisania na wielobarwnych tłach zawierających dodatkowe elementy graficzne, jak również stosowania trudnego słownictwa, zapożyczeń i skrótów. Tekst należy zawsze uzupełniać odpowiadającym

mu zdjęciem/rysunkiem lub symbolem, ponieważ umiejętność czytania w tej grupie osób nie jest powszechna.

Istniejące systemy odnajdywania drogi (na przykład w hipermarketach, na dworcach), mogą być użytkowane w ograniczonym zakresie, w zależności od stopnia niepełnosprawności intelektualnej. Tablice i mapy ułatwiające poruszanie się po budynkach powinny być pozbawione zbędnych elementów graficznych i wyposażone w lokalizatory świetlne oraz głosowe wskazujące miejsce, w którym osoba się znajduje, linie wyznaczające kierunek oraz funkcje sterowania głosem, tak aby użytkownik mógł również wskazać miejsce, do którego się udaje. W procesie projektowania można też wykorzystać ścieżki naprowadzające i elementy kontrastowe, a także tabliczki, mapy i plany dotykowe przygotowywane z myślą o osobach niewidomych i słabowidzących.

W budynkach użyteczności publicznej należy uwzględniać miejsce na stanowiska informacyjne (zlokalizowane w pobliżu wejścia), gdzie osoba z niepełnosprawnością będzie mogła uzyskać pomoc. Ponadto bardzo istotne jest tworzenie w przestrzeni publicznej stref komfortu pozwalających na odpoczynek i zapewniających optymalne pobudzenia zmysłowe. Specyficzne dla tej grupy wzorce i sposoby uczenia się, które powinny angażować wiele kanałów zmysłowych, implikują tworzenie rozwiązań wykorzystujących łączenie informacji wzrokowej, słuchowej i dotykowej. Takie propozycje stosowane są obecnie dosyć powszechnie w muzeach i innych obiektach kultury, gdzie możliwy jest osobisty kontakt z przedmiotem, samodzielne gromadzenie doświadczeń ukierunkowane dostosowanym do możliwości użytkownika komentarzem. Jako przykład dobrej praktyki w zakresie projektowania służyć może Centrum Edukacji Ekologicznej w Nowej Palmiarni w Warszawie ([film promocyjny instytucji na platformie Youtube](#)).

W miejscach takich jak muzea, galerie, ale również restauracje czy parki rozrywki powinny pojawić się przewodniki zawierające elementy graficzne, fakturowe bądź wykonane z wykorzystaniem znanych tej grupie symboli zaczerpniętych z programu Boardmaker lub Mówik. Wskazówką może być na przykład [Przewodnik po muzeum](#) opracowany na potrzeby osób z niepełnosprawnością zwiedzających Muzeum Sztuki Współczesnej w Warszawie.

Zapewnienie możliwości korzystania z alternatywnych i wspomagających metod komunikacji stanowi jeden z istotniejszych elementów ułatwiających osobie z niepełnosprawnością intelektualną wychodzenie poza własne ograniczenia i nawiązywanie aktywnych relacji z otaczającym światem.



Bibliografia

Schalock R. L. i in., *Intellectual Disability. Definition, Classification, and Systems of Supports*, wyd. 11, Washington 2010.

Netografia

Centrum Edukacji Ekologicznej liderem dostępności,
<https://www.youtube.com/watch?v=Az5bR4eRcm4>, (dostęp: 16.04 2023).

Przewodnik po muzeum nad Wisłą. Muzeum Sztuki Współczesnej w Warszawie,
<http://artmuseum.pl/public/upload/files/PrzewodnikpoMuzeum.pdf>, (dostęp: 16.04 2023).

[1] R. L. Schalock i in., *Intellectual Disability. Definition, Classification, and Systems of Supports*, wyd. 11, Washington 2010, s. 1

[2] Tamże.