



Inkluderande museer: Att hantera neurodiversitet i kulturella utrymmen



Domän:
Hälsa



Plats:
Nice, Frankrike



Varaktighet:
2 månader



Målgrupp:
Designer och allmänheten

Uppdrag

Museer betraktas ofta som trygga och inspirerande platser där människor kan lära sig, utforska och engagera sig i kultur på meningsfulla sätt. Även om detta stämmer för många gäller det inte för alla. För vissa personer med neurodivergens - dyslexi, dyspraxi, ADHD, autism eller skillnader i sensorisk bearbetning - kan museer istället vara en överväldigande miljö. Folkmassor, buller, belysning, texturer och traditionella utbildningsformat kan skapa betydande hinder för tillgänglighet, trivsel och lärande.

Initiativet Inkluderande museer syftar till att främja mer tillgängliga kulturutrymmen genom att integrera neurodiversitet i utbildning och rumsdesign samt genom att öka medvetenheten inom kulturinstitutioner.

Engagemangsaktiviteter

Denna interaktion var strukturerad kring följande huvudaktiviteter:

- En medvetandegörande och utbildande session för designstudenter, som syftade till att ge dem en förståelse för neurodivergenta upplevelser innan de påbörjade sina projekt.
- En rumsdesignutmaning där förstaårsstudenter i rumsdesign utvecklade inkluderande scenografiska lösningar anpassade till en utställning med havstema.
- En konstnärsförmedlad vetenskaplig konferens, där komplext innehåll omvandlades till en engagerande och fantasifull föreställning.
- En VR-upplevelse som simulerade dyslexi.

Konstnärliga aktiviteter

Konsten stod i centrum för initiativet: konstnären Janna Zhiris rymdtematiska berättande och planetariska dekor, studenternas inkluderande rumsdesignutställning samt en VR-upplevelse erbjöd kreativa och tillgängliga sätt att uppleva neurodiversitet.

INVERKAN

Känslomässig utlösare

Sätt deltagarna i situationer där de är neurodivergenta barn

Utforska olika scenografier som främjar inkludering

Engagerande interaktioner med en bred publik kring komplexa ämnen



VAD HÄNDE?

Projektet, som utvecklades i samarbete med en design- och konstskola (École de Condé Nice), en kulturinstitution (Villa Arson), specialpedagogiska studievägledare (POP06), en biomedicinsk startup-företag specialiserat på neurologisk utvecklingsdiagnostik (O-KIDIA) och en konstnär (Janna Zhiri), introducerar en tvärvetenskaplig och deltagarbaserad modell för inkluderande museidesign.

Det inleddes med en workshop om medvetenhet på École de Condé, där kognitiva forskare från O-KIDIA introducerade studenter och lärare till neurodiversitet och dess samhällsutmaningar. Därefter guidade POP06-vägledare förstaårsstudenter i rumsdesign genom verkligheten kring ADHD, dyslexi och sensoriska skillnader. Detta kompletterades med en VR-simulering av dyslexi, tillhandahållen av Smile & Learn - en EdTech-plattform specialiserad på inkluderande inlärningsverktyg - i samarbete med NaturDive.

Under fem veckor utvecklade studenterna scenografiska lösningar för en utställning med havstema på Villa Arson. De kombinerade kreativitet, funktionalitet och inkludering, med regelbunden feedback från handledare och experter.

Samarbetet kulminerade i ett offentligt evenemang två månader efter projektets start, med VR-simuleringar och ett vetenskapligt föredrag av O-KIDIA, berikat genom en konstnärlig mediation av Janna Zhiri. Kvällen avslutades med att sex studenter presenterade sina projekt under en middagscocktail, vilket bidrog till att skapa en avslappnad stämning och uppmuntrade till utbyte och interaktion.

DELTAGARES ENGAGEMANG

Inkluderande designutrymmessprint

Studenter från École de Condé deltog i en fem veckor lång designsprint för att utveckla scenografiska lösningar till en utställning med havstema på Villa Arson. Vägleda av sin koordinator, POP06-experten och initiativets handledare arbetade studenterna självständigt, samtidigt som de fick riktad feedback vid regelbundna uppföljningar. De genomförde även intervjuer med personer som lever med ADHD, neurofunktionella funktionsnedsättningar och sensoriska skillnader, varav några var direkt involverade i processen.

Arbetet balanserade kreativitet och empati, vilket gjorde det möjligt för studenterna att testa idéer, förfina dem och integrera tillgänglighet som en central designprincip. Sprinten resulterade i sex projekt som presenterades vid det offentliga evenemanget, där studenterna presenterade sina koncept för en jury och fick direkt feedback från både experter och allmänheten.

Vetenskaplig konferens och konstnärlig facilitering

Den vetenskapliga konferensen, ledd av O-KIDIA-forskare, utformades för att göra komplex kunskap både tillgänglig och engagerande. Med stöd av konstnären Janna Zhiri förvandlades vetenskapliga insikter till en fantasifull upplevelse med rymdtema. Genom hennes förmedling tillfördes värme och kreativitet till diskussionen, där fakta vävdes samman med berättande för att belysa neurodivergens inte bara som en utmaning utan också som en källa till styrka. Detta unika format uppmuntrade publiken att skapa en känslomässig relation till vetenskaplig kunskap och att reflektera över inkludering på ett nytt sätt.



Konstnärliga aktiviteter

De konstnärliga aktiviteter som genomfördes under projektets olika faser var centrala för att främja empati, förståelse och kreativt engagemang kring neurodiversitet. Genom att kombinera immersiv teknik, sensoriska upplevelser, konstnärlig facilitering och offentlig dialog fördjupades medvetenheten och inspirationen till en mer inkluderande design.

Immersiv VR-video som konstnärligt medium

En banbrytande komponent var användningen av immersiva VR-videor (virtual reality), som gjorde det möjligt för deltagarna att uppleva den sensoriska och emotionella världen hos neurodivergenta individer på nära håll. Denna VR-upplevelse, som tillhandahölls av Smile and Learn, erbjöd ett kraftfullt förstapersonsperspektiv som levandegjorde de utmaningar som ett barn med dyslexi möter i klassrummet. Genom gradvis förvrängning av text och emotionell laddning - lärarnas otålighet, kamraters förakt och växande ångest - kombinerade videon abstrakt kunskap med emotionell empati. Deltagarna kunde instinktivt känna vad sensorisk överbelastning och akademiska svårigheter innebär och därmed fördjupa sin känslomässiga förståelse för neurodivergenta upplevelser. Det immersiva berättandet förde inlärningsprocessen bortom traditionella metoder och gjorde neurodivergens både påtaglig och relaterbar.

Upplevelsebaserade och sensoriska aktiviteter

Som komplement till VR-upplevelsen ledde specialiserade rådgivare praktiska sensoriska övningar utformade för att simulera de perceptuella skillnader som är vanliga bland neurodivergenta individer, såsom överkänslighet för ljud, ljus och texturer. Dessa aktiviteter gjorde det möjligt för deltagarna att själva uppleva förändrade sensoriska verkligheter och därigenom öka förståelsen för hur neurodivergenta besökare upplever rum på olika sätt. Sådana insikter var särskilt värdefulla för studenter inom rumsdesign och gav dem verktyg att skapa mer inkluderande miljöer som på ett genomtänkt sätt svarar mot varierande sensoriska behov.

Konstnärlig facilitering inom vetenskaplig kommunikation och samverkan

Konstnären samarbetade med forskare under en live-konferens och använde uttrycksfulla gester och poetiskt berättande för att gestalta vetenskapligt innehåll på ett levande sätt. Exempelvis bidrog den poetiska uppläsningen av Mias magiska värld och fantasianteckningsboken - en terapeutisk berättelse om en flicka som kanaliserar ADHD till kreativitet - till att humanisera och fira neurodivergens som en källa till styrka.

Den inkluderande atmosfären förstärktes genom genomtänkta åtgärder som självlugnande kit och tydlig programvägledning, vilket säkerställde komfort för alla deltagare. Publiken kunde ta del av VR-installationen, uppleva studenternas inkluderande rumsdesignprojekt och delta i öppna samtal om neurodiversitet, samskapande och avstigmatisering av språk. Ett särskilt gripande ögonblick inträffade när en ung autistisk man spontant blev upp på scenen under den poetiska föreställningen och kommunicerade genom rörelser och gester - en oplanerad men stark demonstration av inkludering i praktiken.

Evenemanget avslutades med en mottagning som uppmuntrade till utbyte mellan intressenter och förstärkte det fortsatta engagemanget för neuroinkluderande design och samarbete.



[Kolla in](#)
[konstnären](#)
[Janna Zhiris](#)
[portfolio](#)





VR-upplevelsen hjälpte mig att förstå hur min dyslektiska bror känner sig.

En student

Interaktionens inverkan

Initiativet Inkluderande Museer har skapat meningsfull och varaktig förändring genom att stärka individer, omvandla institutioner och främja inkluderande kulturella ekosystem. För studenter inom rumsdesign och scenografi gav projektet praktisk erfarenhet av att hantera de verkliga utmaningar som neurodivergenta besökare står inför. Under designsprinten utforskade 48 studenter inkluderande scenografiska lösningar och lärde sig att betrakta tillgänglighet som en grundprincip snarare än en eftertanke. Denna metod bidrar till att forma hur framtidens kulturella rum kommer att föreställas och byggas.

För museer och kulturinstitutioner fungerade initiativet som en katalysator för förändring. Uppmuntrade att gå bortom grundläggande efterlevnad börjar museer skapa miljöer som verkligen välkomnar neurodivergenta barn och deras familjer. Denna utveckling stöds av en lokal arbetsgrupp ledd av Villa Arson, som samlar museer och kulturinstitutioner för att samarbeta och upprätthålla inkluderande metoder på lokal och regional nivå. Efter evenemanget organiserade Villa Arson även ett privat besök på en pågående utställning för en lokal autismförening, vars medlemmar hade deltagit i projektet.

Allmänheten gynnades också av initiativet. Omkring 80 deltagare tog del av immersiva VR- och interaktiva upplevelser som ökade förståelsen för de vardagliga utmaningar som neurodivergenta barn möter. Dessa möten uppmuntrade till mer inkluderande attityder och beteenden i samhällsmiljöer, utbildningssammanhang och personliga relationer.

Initiativet stödde också forskningen genom att underlätta nya deltagares engagemang i O-KIDIA, vilket stärkte kopplingen mellan kliniska framsteg och samhällsnytta.

I slutändan förenar Inkluderande Museer design, vetenskap, utbildning och konst. Det uppmuntrar empati, inkludering och ett långsiktigt engagemang för tillgänglighet bland studenter, yrkesverksamma och allmänheten i stort.



Jag känner mig nu mer informerad och öppen för andra, och jag skulle vilja utforska hur det här initiativet skulle kunna växa bortom dess nuvarande omfattning.

Chef för Villa Arsons konstcenter



För en lyckad replikering rekommenderar DOWEL följande:

Uppmuntra tvärvetenskapligt samarbete. Att sammanföra experter från olika områden främjar innovativa, människocentrerade lösningar genom att kombinera unika insikter till mer holistiska metoder för tillgänglighet. Börja i liten skala, ge tid att bygga förtroende och involvera alla partners lika i samskapande och beslutsfattande, så att deras expertis och perspektiv får forma projektet. Det säkerställer också att de känner sig som en integrerad del av projektets framgång.

Utnyttja lokala nätverk och institutioner. Samarbete med etablerade regionala organisationer, exempelvis Villa Arson, stärker förtroendet och mobiliserar resurser.

Inkorporera immersiva, empatifrämjande verktyg. Användning av virtuell verklighet och liknande upplevelser skapar känslomässiga kopplingar till utmaningen och fördjupar förståelsen hos intressenter. En handledare bör vägleda VR-upplevelsen, förklara dess syfte och leda avrapporteringen, vilket främjar dialog och gemensam reflektion samtidigt som deltagarna känner sig trygga och bekväma med tekniken.

Koppla samman vetenskap och sensoriskt lärande. Praktiska workshoppar ledda av specialpedagoger kompletterar teorin och gör det möjligt för studenter att fysiskt uppleva perceptuella skillnader, vilket uppmuntrar till mer reflekterande design.



Resurser

Den totala budgeten för initiativet uppgick till 7 200 euro och täckte flera centrala komponenter. De största kostnaderna omfattade workshoppar och expertengagemang (2 500 euro), konstnärlig förmedling (2 000 euro), hyra av VR-headset (1 500 euro) för att möjliggöra uppslukande upplevelser, samt studentbelöningar (250 euro) som erkännande av enastående insatser. Ytterligare kostnader inkluderade catering (935 euro) i samband med det offentliga evenemanget. Denna budgetöversikt ger ett praktiskt underlag för aktörer som vill återupprepa projektet inom en liknande ekonomisk ram.



Kontakta för mer information:
yassamin.kouraichi@dowel.eu