



Dofinansowane przez
Unię Europejską

2023-1-FR01-KA220-VET-000153145



Budowanie inkluzywnych przestrzeni kulturowych za pomocą mediacji cyfrowej - Przewodnik wdrażania szkolenia e- learningowego

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



SPIS ROZDZIAŁÓW

WPROWADZENIE

03 MOOCS I VET

05 KURS E-LEARNINGOWY

07 MODUŁY E-LEARNIGOWE

14 CERTYFIKACJA I EKSPLOATACJA MATERIAŁÓW SZKOLENIOWYCH

16 WIĘCEJ INFORMACJI

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

WPROWADZENIE

Jeśli chodzi o dostępność w muzeach i miejscach dziedzictwa kulturowego, windy i rampy są prawdopodobnie pierwszymi rzeczami, które przychodzą na myśl, aby pomóc odwiedzającym o ograniczonej sprawności ruchowej. Istnieje jednak **wiele różnych specjalnych potrzeb**, które wymagają użycia różnych narzędzi w celu zapewnienia jak najlepszych wrażeń odwiedzającym, a także przeszkód społecznych i kulturowych, które mogą ograniczać dostęp do instytucji kulturalnych. Może się to wydawać paradoksalne w erze cyfrowej, kiedy wszystko wydaje się łatwiej i szybciej dostępne. W związku z tym specjaliści od spraw kultury przyjmują obecnie szerszą koncepcję dostępności, która może być rozwijana na miejscu lub poza nim.

Platforma e-learningowa opracowana przez REACT (Resources for European Accessible Cultural Tours) ma na uwadze **zidentyfikowanie głównych wyzwań** stojących obecnie przed instytucjami kulturalnymi w zakresie dostępności, w szczególności w odniesieniu do dostępności cyfrowej. Ma również na celu dzielenie się najlepszymi praktykami w tej dziedzinie i zapewnienie szkoleń dla obecnych i przyszłych specjalistów w dziedzinie kultury, niezależnie od ich środków, w zakresie opracowywania projektów dostępności. Platforma powinna pomóc użytkownikom w kompleksowym zrozumieniu specyficznych potrzeb różnych odbiorców i zachęcić ich do uwzględnienia uniwersalnego projektowania podczas planowania projektów dostępności.

Zadaniem **przewodnika** jest przedstawienie struktury modułów szkoleniowych kursu e-learningowego. Skupiamy się w nim na **omówieniu celów każdego z trzech opracowanych modułów i sposobu ich wykorzystania w procesie uczenia się / nauczania**.

Treść przewodnika została zaprojektowana tak, aby była jasna i przejrzysta, dzięki czemu można łatwo poruszać się po zasobach kursu. Jedna sekcja jest poświęcona certyfikacji kursu. Propozycja szkoleń e-learningowych wynika z przekonania partnerów projektu o korzyściach płynących z tej formy zdobywania wiedzy: możliwości uczenia się w dowolnym czasie i miejscu, pod warunkiem dostępu do Internetu, szansy wyboru najbardziej interesujących treści, przerywania kursu w dowolnym momencie i powrotu do zadań w razie potrzeby.

Formuła kursu e-learningowego zbiega się również z jednym z głównych celów projektu REACT, a mianowicie **podkreśleniem znaczenia dostępności cyfrowej w muzeach i innych instytucjach kultury**. Na każdym etapie projektu zaznaczamy zmiany, jakie zaszły w mediacji kulturowej na przestrzeni ostatnich lat. Pandemia Covid-19, ale także zmiany pokoleniowe i powszechne przyjęcie cyfryzacji sprawiły, że potrzeba dostępności cyfrowej stała się widoczna również w omawianym sektorze kultury, w tym dla osób z różnymi niepełnosprawnościami. Nadążanie za rozwojem technologicznym jest więc nie tylko oznaką nowoczesności muzeów, ale przede wszystkim zaspokajaniem odmiennych i zmieniających się potrzeb różnych użytkowników. Dostępność cyfrowa w muzeach wyrównuje szanse dla wszystkich, którzy odczuwają potrzebę zanurzenia się w kulturze i otwiera ją dla tych, którzy mogą doświadczać różnych form niechęci, a nawet obawiać się korzystania z niej.

Zapraszamy do wzięcia udziału w kursie e-learningowym, w którym zawarliśmy wiele informacji na temat dostępności cyfrowej na miejscu i poza nim oraz wyzwań stojących przed instytucjami kultury. Skupiliśmy się również na korzyściach płynących z cyfrowej adaptacji muzeów do potrzeb różnych odbiorców. Chcemy, aby ten przewodnik służył jako "**pomocna dłoń**" w swobodnym poruszaniu się po kursie i wybieraniu tego, co jest najbardziej interesujące i przydatne w pracy i codziennej praktyce wszystkich tych, dla których dostępność kulturowa jest ważna i chcieliby rozpowszechniać temat wśród innych.

MOOCS I VET

CZYM JEST MOOC?

MOOC, skrót od **Massive Open Online Courses (masowy otwarty kurs online)**, to zasoby internetowe przeznaczone do nauki i adresowane do dużej liczby uczestników, praktycznie nieograniczonej. Otwartość oznacza bezpłatną dostępność, co zwiększa i w dużej mierze przyczynia się do masowej adresowalności programu edukacyjnego. Mimo to mogą istnieć pewne opłaty związane z usługą, która umożliwia użytkownikom dostęp do kursu. Niektóre uniwersytety mogą nawet uznawać punkty akademickie za MOOC stworzone przez wysoce uznanych ekspertów i uznany wkład w określonych dziedzinach. Ogólnie rzecz biorąc, **są one jednak bezpłatne i dostępne dla każdego, kto ma silną wolę uczenia się** i oczywiście stabilne połączenie internetowe.

Podczas gdy pierwsze kursy online sięgają 2000 roku, kiedy to powstały takie inicjatywy jak Fathom i AllLearn, to dopiero w 2007 roku profesor David Wiley z Uniwersytetu Stanowego Utah oficjalnie uruchomił kurs otwarty dla wszystkich zainteresowanych tematem, który odbywał się w formacie hybrydowym, ze studentami zarówno online, jak i offline. **Sam termin został ukuty rok później, w 2008 roku**, przez Dave'a Cormiera z Uniwersytetu Wyspy Księcia Edwarda w Kanadzie. Cormier użył tego terminu do opisanie kursu Connectivism and Connective Knowledge (CCK08), prowadzonego przez George'a Siemens i Stephena Downesa, i wskazał główne cechy takiego modelu pedagogicznego. Cormier, specjalista w dziedzinie edukacji i innowator w dziedzinie edukacji cyfrowej, promuje rizomatyczne uczenie się z wykorzystaniem zasobów dostępnych w Internecie jako alternatywę dla nauczania skoncentrowanego na ekspercie, które było stosowane przez tak długi czas. Inne wczesne i bardzo znane MOOC to Sztuczna Inteligencja Sebastiana Thrana i Petera Norviga z Uniwersytetu Stanforda (jesień 2011 roku) lub Obwody i Elektronika na MIT z początku 2012 roku.

Czasami rozróżnia się dwa główne typy MOOC: cMOOC lub inaczej łączące MOOC, które są raczej zorientowane na treść, z treściami wybieranymi z różnych stron internetowych kursów, a nawet postów na blogach, podczas gdy uczniowie korzystają z własnej przestrzeni online, oraz xMOOC, które obejmują systemy zarządzania nauką oparte głównie na wykładach w formatach wideo, automatycznych ocenach i forach dyskusyjnych. Wśród najbardziej znanych platform dostarczających MOOC na różnych kursach dla użytkowników na całym świecie można wymienić Udacity, Coursera, edX.

Rosnące znaczenie MOOC w rozwoju zawodowym, w tym w kontekście VET

Dla uniwersytetów MOOC są głównie użytecznym sposobem rozpowszechniania wiedzy dla edukacji licencjackiej. Mogą one stanowić opcję uzupełniającą oficjalne programy nauczania i wynikającą z nich naukę. Dla nauczycieli i badaczy MOOC mogą być sposobem na bycie na bieżąco z podejściem innych w przekazywaniu wiedzy na dany temat.

W dziedzinie edukacji dorosłych, MOOC są sposobem na kontynuowanie procesu zdobywania wiedzy przez całe życie, niezależnie od pochodzenia lub doświadczenia zawodowego. Wreszcie, w przypadku kształcenia i szkolenia zawodowego, takie narzędzia online pozwalają użytkownikom na utrzymanie aktualnej wiedzy teoretycznej potrzebnej do zapewnienia wysokiej jakości pracy praktycznej, zgodnie z najnowszymi osiągnięciami. Przez stulecia, w dziedzinie edukacji zawodowej, w pierwszej fazie trzeba było wziąć udział w gruntownym szkoleniu teoretycznym i głównie praktycznym, po którym następowała kariera, a w niej wcześniejsza nauka była wykorzystywana w praktyce, przy minimalnej lub nawet żadnej aktualizacji. Obecnie sytuacja uległa zmianie. Dokładniej mówiąc, nastąpiła radykalna zmiana w paradygmacie oceny umiejętności zawodowych, wymagająca nie tylko bardzo gruntownego szkolenia wstępnego, ale także ciągłego szkolenia w miejscu pracy oraz online.

KURS E-LEARNINGOWY



Nasz kurs e-learningowy składa się z trzech modułów. **Wewnątrz każdego modułu znajdziesz lekcje podzielone na mniejsze części.** Możesz zobaczyć tę strukturę na infografice przedstawionej powyżej.

Każdy moduł ma swój główny temat:

Moduł 1: Inkluzywne muzea: tworzenie dostępnych przestrzeni kulturowych

Moduł 2: Inkluzywna mediacja cyfrowa na miejscu w muzeach

Moduł 3: Mediacja cyfrowa poza siedzibą muzeum dla inkluzywnych muzeów

Każda lekcja w ramach modułu koncentruje się na innym aspekcie związanym z głównym tematem.

Części są najmniejszymi jednostkami każdej lekcji. Dzięki nim informacje są dobrze zorganizowane i zmierzają bezpośrednio do celu. W częściach znajdziesz praktyczne informacje i wskazówki, ćwiczenia, studia przypadków i quizy. Na ukończenie jednej części potrzeba około pięciu minut.

Grupy docelowe

- Trenerzy wstępnego szkolenia zawodowego, którzy szkolą przyszłych profesjonalistów w sektorze kultury i turystyki.
- Trenerzy w ramach ustawicznego kształcenia zawodowego, którzy szkolą profesjonalistów już pracujących, poszukujących pracy lub zmieniających karierę.
- Pracownicy instytucji kulturalnych i związanych z kulturą, w tym muzeów, dostawcy usług kulturalnych, działacze stowarzyszeń kulturalnych i organizatorzy wycieczek.
- Osoby zajmujące się niepełnosprawnością i zaburzeniami: stowarzyszenia osób niepełnosprawnych lub z zaburzeniami.
- Trenerzy w organizacjach oferujących szkolenia dla specjalistów w dziedzinie kultury i turystyki / przyszłych specjalistów.

Jak sam kurs został zaprojektowany, aby był dostępny dla użytkowników?

Ponieważ naszym celem jest dotarcie do różnych osób, **kurs jest dostępny w czterech językach: angielskim, francuskim, rumuńskim i polskim**. Są to języki narodowe partnerów, w których opracowano kurs e-learningowy. Używamy jasnego języka i stosujemy zasady przyjaznego dla użytkownika układu, w tym rozmiar czcionki, odstępy między wierszami, kontrast i użycie punktów. Wreszcie, **łączymy teorię ze studiami przypadków**, aby uczynić naukę jeszcze bardziej inspirującą.

MODUŁY E-LEARNINGOWE



MODUŁ 1: INKLUZYWNE MUZEA: TWORZENIE DOSTĘPNYCH PRZESTRZENI KULTUROWYCH

 Muzea mogą być czymś więcej niż tylko miejscami kultury – mogą stać się przyjaznym środowiskiem dla wszystkich, bez względu na pochodzenie, umiejętności czy okoliczności.

 W tym kursie dowiesz się:

 Co integracja i dostępność oznaczają poza fizycznymi rampami i windami?

 Jak rozpoznać różnorodność jako mocną stronę?

 Jakie są małe, skuteczne kroki, które nie wymagają dużego budżetu.

 Jakie są narzędzia i sposób myślenia, które sprzyjają uczestnictwu i nawiązywaniu kontaktów.

 Dowiesz się również, w jaki sposób muzea w całej Europie wykorzystują technologię, dialog międzykulturowy i programy edukacyjne, aby zaangażować różnorodnych odbiorców.

 Jako pracownik muzeum nie tylko dostosowujesz się do zmian – jesteś ich prekursorem.

Budujmy muzea, w których wszyscy odwiedzający czują się widziani, słyszani i doceniani.

Rozpocznij moduł 1 (2h30)



Główne cele i założenia

1. moduł naszego MOOC ma w tytule „muzea”, ale jego treść może być również przydatna dla innych podmiotów, które organizują wystawy, takich jak galerie i obiekty historyczne.

Sektor kultury zawsze był miejscem zmian społecznych. Obejmuje on instytucje kulturalne, które jako jedne z pierwszych zaczęły oferować profesjonalnie dostosowane wydarzenia i usługi integracyjne dla swoich odbiorców. Dostępna oferta ewoluowała z czasem. Około czterdzieści lat temu słowo „dostępność” odnosiło się przede wszystkim do dostępności architektonicznej: wind, ramp itp. Obecnie **rozumiemy dostępność w sektorze kultury jako szeroki zakres adaptacji i udogodnień spełniających różnorodne, specjalne potrzeby odbiorców**, aby zapewnić wyjątkowe, dostosowane i autonomiczne doświadczenie.

Jednym z największych wyzwań w tym aspekcie jest dostępność cyfrowa. W cyfrowym świecie niebo (i budżet) jest granicą. Możesz opracować dowolny projekt. Ale jak sprawić, by był on ekscytujący dla wszystkich, w tym osób niedowidzących, komunikujących się w języku migowym lub ze spektrum autyzmu?

Jak można to wykorzystać w nauczaniu?

W tym module dostępność jest pokazana z perspektywy współczesnego świata, włączając w to dostępność cyfrową. Koncepcje te są prezentowane w ich sposobach zastosowania w instytucjach kultury. Dowiesz się o najbardziej “odległych” odbiorcach, najczęstszych przeszkodach, z jakimi borykają się odwiedzający, oraz o wyzwaniach, z jakimi muszą się zmierzyć instytucje kultury. W **"Inkluzywne muzea: tworzenie dostępnych przestrzeni kulturowych"** znajdziesz sekcję poświęconą bardzo ważnej koncepcji uniwersalnego projektowania, którą można zastosować do każdego procesu twórczego / produkcyjnego, w tym narzędzi i usług cyfrowych. Przedstawiamy kilka interesujących studiów przypadku, a także dostarczamy informacji na temat projektowania partycypacyjnego (grupa docelowa jako współtwórca) i szkolenia personelu. Moduł ten stanowi również tło dla międzynarodowych standardów i przepisów dotyczących (cyfrowej) dostępności. Wprowadza i wyjaśnia standardy WCAG (wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych). Obecnie w niektórych krajach stały się one podstawą przepisów dotyczących dostępności cyfrowej. Dostarczamy również informacji na temat europejskiego aktu w sprawie dostępności - „dyrektywy, która ma na celu poprawę funkcjonowania rynku wewnętrznego dostępnych produktów i usług poprzez usunięcie barier stworzonych przez rozbieżne przepisy w państwach członkowskich”.

Wreszcie, kończąc pierwszy moduł, dowiesz się o idei cyfrowej trzeźwości w sektorze muzealnym. Podnosi on świadomość w kwestiach takich jak wpływ technologii cyfrowych na środowisko i strategie wdrażania cyfrowej trzeźwości w sektorze muzealnym.

A jeśli potrzebujesz inspiracji, znajdziesz interesujące studia przypadków dotyczące inkluzywnych doświadczeń muzealnych w całej Europie. Jak widać, pierwszy moduł obejmuje szeroki zakres tematów.

Stanowi on solidne, ale nie przytłaczające wprowadzenie do podstaw projektowania dostępnych i włączających doświadczeń muzealnych. Takie podejście zapewni niezapomniane wrażenia muzealne jak najszerszej grupie odwiedzających.

W procesie edukacyjnym każda lekcja może być wykorzystana jako punkt wyjścia lub podsumowanie już omówionych tematów. Na przykład po ukończeniu lekcji trzeciej, poświęconej międzynarodowym (cyfrowym) standardom dostępności, uczestnicy mogą zapoznać się z krajowymi przepisami dotyczącymi dostępności. W ramach kontynuacji piątej lekcji mogą przeprowadzić badania na temat inkluzywności doświadczeń oferowanych przez muzea w ich okolicy. Mogą zadawać pytania takie jak: Czyje potrzeby zostały uwzględnione? Jak można ulepszyć doświadczenie, aby było bardziej inkluzywne? Aby skupić uwagę uczących się na dostępności cyfrowej, poproś ich, aby dowiedzieli się, w jaki sposób osoby niedowidzące korzystają z Internetu i smartfonów, co rozprasza osoby z autyzmem podczas surfowania po Internecie itp.

Jednak treść pierwszego modułu może również służyć jako punkt wyjścia do bardziej ogólnej dyskusji na temat tego, **dlaczego dopiero teraz poważnie traktujemy wymagania osób o specjalnych potrzebach.** Co musiało się zmienić w naszym społeczeństwie, aby w pierwszej kolejności dostrzec osobę, a nie niepełnosprawność? Innym ważnym tematem, który możesz poruszyć ze swoimi uczestnikami jest to, jak obecnie definiujemy „osobę niepełnosprawną”. Poproś uczestników, aby narysowali znak „osoby niepełnosprawnej” na początku i na końcu dyskusji. Czy będzie jakaś różnica? Jak widzisz, istnieje wiele tematów, o których możesz porozmawiać ze swoimi studentami lub stażystami dzięki modułowi pierwszemu naszego kursu e-learningowego!



MODUŁ 2: INKLUZYWNA MEDIACJA CYFROWA NA MIEJSCU W MUZEACH

🧠 Narzędzia mediacji cyfrowej – takie jak interaktywne kioski, VR i sale multimedialne – mogą wzbogacić doświadczenia muzealne i uczynić je bardziej integracyjnymi dla wszystkich odwiedzających. Technologie te wykraczają poza rozrywkę – pomagają usuwać tradycyjne bariery dostępności i wspierać różnorodne potrzeby zwiedzających.

💡 W tym module dowiesz się:

👉 Jak narzędzia cyfrowe na miejscu mogą sprzyjać włączeniu społecznemu?

👉 Jakie są wyzwania związane z korzystaniem z tych narzędzi – i sposoby radzenia sobie z nimi

👉 Jak spersonalizować podróże odwiedzających, aby uzyskać większy wpływ?

👉 O studiach przypadków z muzeów w całej Europie i poza nią

🔧 Ponadto moduł zawiera praktyczne ćwiczenia, które pomogą ci zastanowić się i zastosować nowe pomysły we własnym muzeum.

Zbadajmy, w jaki sposób mediacja cyfrowa może przekształcić muzea w przestrzenie, które łączą się z każdym odwiedzającym.

Rozpocznij moduł 2 (2 godz.)



Główne cele i założenia

Moduł 2. kursu e-learningowego koncentruje się na tym, **w jaki sposób mediacja cyfrowa na miejscu może poprawić jakość i wpływ doświadczeń odwiedzających**, tworząc emocjonalną interakcję między publicznością a przestrzenią kulturową.

Ma on na celu pokazanie, w jaki sposób różne narzędzia cyfrowe - interaktywne kioski, wirtualna i rozszerzona rzeczywistość, kamery multimedialne, ścieżki dźwiękowe itp. - mogą przekształcić muzea w przestrzenie, które łączą się z każdym odwiedzającym, zapewniając angażujące i znaczące doświadczenia.

Jednocześnie moduł ten **podkreśla, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą zaspokoić różne potrzeby** szerokiej gamy odwiedzających, biorąc pod uwagę różne niepełnosprawności lub wymagania związane z wiekiem. Określa sposoby, w jakie mediacja cyfrowa na miejscu może być wykorzystywana do tworzenia wciągających, interaktywnych doświadczeń, które są zarówno angażujące, jak i integracyjne, odpowiadając na specyficzne potrzeby różnych odbiorców, w tym osób z różnymi niepełnosprawnościami, ale także osób starszych, młodzieży lub dzieci.

Aby zachęcić pracowników instytucji kultury do zastanowienia się nad potrzebami i możliwościami związanymi z mediacją cyfrową na miejscu, moduł **zawiera również praktyczne** informacje, ćwiczenia i przykłady najlepszych praktyk - niezbędne źródło inspiracji dla tych, którzy chcą zapewnić ciekawe doświadczenie edukacyjne oraz wciągającą i niezapomnianą wizytę w muzeum.

Jak można to wykorzystać w nauczaniu?

Moduł drugi kursu e-learningowego, związany z mediacją cyfrową na miejscu, oferuje interesujące i różnorodne informacje do wykorzystania w procesie nauczania / uczenia się. Teoria i aspekty praktyczne są połączone w celu wyposażenia uczestników w niezbędną wiedzę na temat korzystania z narzędzi cyfrowych w rzeczywistych warunkach.

Moduł drugi zawiera przegląd mediacji cyfrowej i jej roli w muzeach, odnosi się do tego, w jaki sposób narzędzia mediacji cyfrowej mogą zwiększyć dostępność i integrację, przedstawia kluczowe terminy i pojęcia związane z mediacją cyfrową na miejscu oraz bada najnowsze zmiany trendów w mediacji cyfrowej, aby **pomóc uczestnikom szkolenia zidentyfikować sposoby dostosowania istniejących narzędzi i praktyk do nowych rozwiązań**. Interaktywne kioski, dostępne ekrany dotykowe, wciągające podcasty, interaktywne opowiadanie historii, rzeczywistość rozszerzona, rzeczywistość wirtualna, awatary, ścieżki dźwiękowe, technologie rozpoznawania pracy i inne są wprowadzane w celu zapoznania uczestników z mediacją cyfrową na miejscu.

Każde urządzenie lub narzędzie jest przedstawione zarówno pod względem korzyści, jak i wyzwań, które można napotkać podczas jego wdrażania. Ponadto podano informacje na temat sposobów zapobiegania wyzwaniom i ich pokonywania, co jest bardzo ważnym aspektem w procesie nauczania / uczenia się.

Podejście teoretyczne uzupełniają przykłady najlepszych i innowacyjnych praktyk stosowanych przez muzea / organizacje kulturalne w Europie i na świecie. Przykłady i studia przypadków opisane w tym module pokazują, w jaki sposób aplikacje mobilne, interaktywne ekrany, ścieżki dźwiękowe i inne rodzaje urządzeń i narzędzi cyfrowych zachęcają zwiedzających do działania w formie odkrywania, wyszukiwania, porównywania, odczuwania i angażowania emocji. W ten sposób **uczestnicy szkolenia** mogą znaleźć inspirację i pomysły na to, jak wykorzystać mediację cyfrową i stworzyć atrakcyjne oraz angażujące wizyty w muzeach oraz bardziej dostępne i integracyjne środowiska w swoich instytucjach.

Ponadto moduł zawiera interaktywne ćwiczenia i działania, które mogą pomóc uczestnikom kursu w opracowaniu pomysłów i wdrożeniu strategii mediacji cyfrowej na miejscu.

Na przykład, uczestnicy szkolenia otrzymują wskazówki krok po kroku w procesie projektowania interaktywnego i angażującego planu doświadczeń lub dostosowywania trasy zależnej od różnych profili odbiorców (rodziny, turyści krajowi lub zagraniczni, seniorzy, seniorzy objęci pomocą społeczną, dzieci zagrożone, odwiedzający o szczególnych potrzebach - zaburzenia ze spektrum autyzmu, niepełnosprawność ruchowa / słuchowa / wzrokowa).

Jeśli chodzi o proces oceny, moduł **obejmuje dwa quizy**: pierwszy odnosi się do podstawowych zasad mediacji cyfrowej, mając na celu przypomnienie podstawowych koncepcji mediacji cyfrowej na miejscu, a ostatni quiz ma na celu utrwalenie ogólnych informacji zdobytych na temat mediacji cyfrowej.



MODUŁ 3: MEDIACJA CYFROWA POZA SIEDZIBĄ MUZEUM DLA INKLUZYWNYCH MUZEÓW

🖥️ Od wirtualnych wystaw po podcasty i platformy streamingowe, mediacja poza siedzibą pomaga muzeom dotrzeć do odległych, niedocenianych lub międzynarodowych odbiorców, dzięki czemu treści kulturalne są dostępne dla wszystkich.

💡 W tym module dowiesz się:

👉 Czym jest mediacja cyfrowa poza murami instytucji i dlaczego ma znaczenie?

👉 O narzędziach takich jak wirtualne wycieczki, cyfrowe wystawy, biuletyny i inne.

👉 Jak pokonać typowe wyzwania związane ze zdalnym zaangażowaniem?

👉 O studiach przypadków z muzeów, które wprowadzają innowacje w tej przestrzeni

🔧 Ćwiczenia i przykłady pomogą ci opracować własną strategię mediacji poza murami instytucji – dostosowaną do jej celów i odbiorców.

Wyobraźmy sobie nowe sposoby inspirowania, edukowania i łączenia – gdziekolwiek są Twoi odwiedzający.

Rozpocznij moduł 3 (2h40)



Główne cele i założenia

Moduł 3. to ostatnia z części szkoleniowych, jakie przygotowaliśmy. Podstawowe założenie tego modułu to koncentracja na **mediacji poza murami siedziby**, czyli na kierunku współczesnych instytucji kulturalnych, które chcą dotrzeć do potencjalnych odbiorców jeszcze zanim oni przekroczą próg budynku. Narzędzia cyfrowe aktualnie oferowane użytkownikom pozwalają im doświadczać kultury bez fizycznej obecności w muzeum. W związku z tym w module 3. postanowiliśmy skupić się na omówieniu strategii cyfrowych, które mogą pomóc instytucjom kultury w zaangażowaniu swoich odbiorców, ułatwiając mediację i czyniąc kulturę bardziej dostępną i inkluzywną.

Oferujemy tutaj treści **teoretyczne i praktyczne**, pozostawiając szeroki wybór wszystkim zainteresowanym, którzy planują opracowanie własnych form mediacji cyfrowej poza siedzibą, dostosowując swoje praktyki do zmieniających się potrzeb różnorodnych odbiorców i rozwijającej się ekspresyjnie technologii.

W ramach modułu można oczekiwać części poświęconych opisowi i definicjom ważnych pojęć, wzbogaconych o linki do przydatnych zasobów poszerzających zdobytą wiedzę. Niektóre treści zostały opracowane w postaci video z wprowadzeniem do tematu, przykładami i podsumowaniem z ważnymi wnioskami. Nie zabrakło ciekawych ćwiczeń angażujących użytkownika w praktyczne działania i pozwalających sprawdzić oraz zweryfikować swoje pomysły dotyczące mediacji cyfrowej poza siedzibą. Częścią szczególnie przydatną mogą być studia przypadków, pozwalające ocenić korzyści i wyzwania towarzyszące danej inicjatywie.

Tym samym dają one **możliwość realnej oceny strategii, która już gdzieś została wprowadzona**: na ile instytucja kultury, w której działa kursant naszego szkolenia, może sobie pozwolić organizacyjnie, finansowo i merytorycznie na wprowadzenie danego rozwiązania. Wybieraliśmy takie przykłady, aby stanowiły one formę dobrych praktyk wdrażanych w różnych muzeach na świecie. Wzbogaciliśmy kurs zdjęciami prezentującymi niektóre treści, dbając o przystępną wizualizację i urozmaicając tekst pisany. Tym samym wyszliśmy naprzeciw potrzebom różnych użytkowników, takich, którym wystarcza koncentracja na treści i takich, dla których przekład na obraz jest istotny. Na zakończenie zaproponowaliśmy quiz zbierający zagadnienia poruszane we wszystkich częściach modułu. Jego celem jest sprawdzenie opanowania swojej wiedzy z zakresu mediacji cyfrowej poza siedzibą i orientacja w ewentualnych brakach w tym zakresie.

Jak można to wykorzystać w nauczaniu?

Biorąc pod uwagę grupy docelowe naszego kursu, jaką są zarówno pracownicy instytucji kulturalnych, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę na wskazany temat, jak i trenerzy planujący szkolić przyszłych lub aktualnych profesjonalistów w sektorze kultury i turystyki, zachęcamy do skorzystania z treści, które proponujemy w module 3. Można je wykorzystać na wiele sposobów, począwszy od samodzielnego przejścia przez wszystkie bądź wybrane lekcje. To zależy od indywidualnych potrzeb kursanta oraz możliwości czasowo-organizacyjnych. Każdy zdaje sobie sprawę, na którym polu odczuwa większe braki w wiedzy i umiejętnościach, a wybór tych obszarów ułatwiają jasno sprecyzowane tytuły każdej części. W przypadku sesji trenerskiej organizowanej dla chętnych, którzy chcą się przeszkolić w mediacji cyfrowej poza siedzibą, bardziej skuteczna wydaje się „podróż” przez wszystkie elementy krok po kroku, szczególnie jeśli dotyczą one zagadnień teoretycznych. Co do ćwiczeń i studiów przypadków, tutaj pozostawiamy większy wybór trenerowi, który najlepiej orientuje się, jakie przykłady dotrą do jego grupy z większą skutecznością. Oczywiście sposób prezentowania zamieszczonych treści też należy do trenera, choć w każdym przypadku staraliśmy się zachować logikę przyczynowo-skutkową w prezentowanym materiale. Najlepiej, jeśli **treści teoretyczne byłyby przeplatane ćwiczeniami lub prezentacjami video**, co wzmacnia i przyciąga uwagę osób uczestniczących w szkoleniu. Konstrukcja materiałów w module 3. pozwala też na interakcję trenera z grupą poprzez zadawanie pytań, sugestie rozwiązań, poszerzenie możliwości poza proponowane już rozwiązania.

Podsumowując, **treści** użyte i opracowane przez partnerstwo projektu REACT **dają szerokie spectrum wiedzy na temat mediacji cyfrowej poza siedzibą i oferują duży zakres form, w jaki zostały zaprezentowane**. Skorzystanie z tych materiałów może pomóc instytucjom kulturalnym w poszerzeniu swojej inkluzywnej oferty cyfrowej z uwzględnieniem różnych grup docelowych, w tym osób społecznie marginalizowanych lub z mniejszą dostępnością do kultury.

CERTYFIKACJA I EKSPLOATACJA MATERIAŁÓW SZKOLENIOWYCH

Nasz kurs spełnia europejskie standardy nauczania dla VET

Nasze materiały można łatwo zintegrować z programem nauczania VET (kształcenie i szkolenie zawodowe). Ten program szkoleniowy opiera się na zaleceniach ram EQAVET (European Quality Assurance Reference Framework for Vocational Education and Training), które gwarantują jakość naszego środowiska uczenia się w skali europejskiej. Ramy EQAVET opierają się na cyklu Deminga:

- Planuj (ustalenie jasnych celów)
- Zrób (wdrażanie procedur i zasobów w celu osiągnięcia tych celów)
- Sprawdź (przegląd wykonanej pracy, analiza informacji zwrotnych i omówienie sposobów poprawy)
- Działaj (ocena skuteczności procesu)

[Możesz dowiedzieć się więcej o EQAVET bezpośrednio na ich stronie](#), w tym jak to działa, jak ocenić wdrożenie projektu VET, ale także znajdziesz tam wirtualną bibliotekę z różnymi badaniami i raportami.

Możesz swobodnie korzystać z naszych materiałów szkoleniowych!

Zasoby stworzone na potrzeby naszego kursu online są objęte licencją Creative Commons 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe), co oznacza, że możesz udostępniać i dostosowywać materiały, o ile podasz odpowiednie informacje i nie wykorzystasz ich do celów komercyjnych.

Możesz przeczytać o licencji [Creative Commons](#) i uzyskać więcej informacji na ich oficjalnej stronie internetowej.

Uczestnicząc w naszym kursie, można uzyskać dokument Europass-Mobilność

Europass to **usługa świadczona przez Komisję Europejską** w 31 językach i obejmująca 34 kraje, w tym państwa członkowskie Unii Europejskiej, kraje kandydujące oraz państwa członkowskie Europejskiego Stowarzyszenia Wolnego Handlu (EFTA).

Europass-Mobilność to dokument, który sprawia, że **nowo nabyte umiejętności są zrozumiałe dla pracodawców lub instytucji edukacyjnych na całym świecie.**

Możesz dowiedzieć się tutaj, jak [Europass](#) działa, jak utworzyć swój profil Europass i jak uzyskać Europass-Mobilność na ich stronie internetowej.

Aby dowiedzieć się więcej o tym, jak uzyskać Europass-Mobilność za nasz kurs, skontaktuj się z nami bezpośrednio pod adresem info@alto-onsite.com lub sprawdź [REACT project's website](#).

DALSZA LEKTURA

[Brief \(very brief\) history of MOOCs - MOOC \(Massive Open Online Course\)](#)

Jest to krótka prezentacja tego, jak MOOC pojawił się i rozwinął, stworzona przez **Sergio Lujána Morę** z Uniwersytetu w Alicante w 2013 roku.

[MOOCs: An Introduction - Modern Learners](#)

Oto przegląd MOOC i ich roli w naszej ścieżce edukacyjnej, przedstawiony przez Willa Richardсона, współzałożyciela Modern Learners.

[MOOC.org | Massive Open Online Courses | An edX Site](#)

Jest to jedna z największych platform internetowych zapewniających dostęp do szerokiej gamy MOOC.

[Ingenium Accessibility Standard for Exhibitions](#)

Jest to praktyczny przewodnik na temat planowania i projektowania dostępnych wystaw. Wśród wielu przydatnych informacji i rysunków znajdują się tu również te dotyczące umieszczania cyfrowych narzędzi mediacyjnych na wystawie.

[Crip Camp: A disability revolution](#)

Bardzo mądry, wzruszający i wielokrotnie nagradzany film dokumentalny o buncie osób niepełnosprawnych w USA.

[Une culture accessible à toutes et tous](#)

Jest to francuski przewodnik opracowany przez francuskie Ministerstwo Kultury i francuską delegację międzyministerialną ds. krajowej strategii dotyczącej zaburzeń neurorozwojowych. Jego celem jest pomoc specjalistom w dziedzinie kultury w identyfikacji i rozwiązywaniu problemów, z jakimi borykają się osoby z zaburzeniami poznawczymi.

[Cultural accessibility guide “Kaunas for all”](#)

Kowno na Litwie było Europejską Stolicą Kultury w 2022 roku. Niniejszy przewodnik został opracowany, aby pomóc organizacjom kulturalnym i organizatorom wydarzeń uczynić ich projekty i wydarzenia dostępnymi dla wszystkich, w tym dla osób o szczególnych potrzebach.



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.