



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

2023-1-FR01-KA220-VET-000153145



Crearea de spații culturale incluzive prin medierea digitală – Ghid de implementare a formării prin curs E-learning

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



INTRODUCERE

03 CURSURILE MOOC ȘI FORMAREA PROFESIONALĂ

05 CURS E-LEARNING

07 MODULE DE E-LEARNING

14 CERTIFICAREA ȘI EXPLOATAREA MATERIALELOR CURSULUI

16 RESURSE SUPLIMENTARE

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

cultural, indiferent de mijloacele lor, pentru dezvoltarea proiectelor de accesibilitate. Platforma ar trebui să ajute utilizatorii să dezvolte o înțelegere cuprinzătoare a nevoilor specifice ale diferitelor categorii de public și să-i încurajeze să ia în considerare designul universal atunci când planifică proiecte de accesibilitate.

INTRODUCERE
Secțiunea Ghidului de Implementare a Formării este dedicată prezentării structurii modulelor de formare ale cursului de e-learning. În primul rând, ne concentrăm pe prezentarea obiectivelor fiecăruia dintre cele trei module dezvoltate și a modului de utilizare a acestora în procesul de învățare/predare.

Conținutul ghidului a fost conceput pentru a fi clar și transparent, astfel încât să puteți naviga cu ușurință prin resursele cursului. O secțiune a fost dedicată certificării cursurilor. Propunerea de formare prin e-learning vine din convingerea partenerilor de proiect în beneficiile acestei forme de dobândire a cunoștințelor: capacitatea de a învăța oricând și oriunde, cu condiția să existe acces la internet, șansa de a alege cel mai interesant conținut, de a întrerupe cursul în orice moment și a reveni la sarcini atunci când este necesar.

Formula cursului de e-learning coincide și cu unul dintre obiectivele principale ale proiectului REACT, și anume de a sublinia importanța accesibilității digitale în muzee și alte instituții culturale. În fiecare etapă a proiectului, marcăm schimbările care au avut loc în mediul cultural în ultimii ani. Pandemia de Covid-19, dar și schimbările de generație și adoptarea pe scară largă a digitalizării au făcut vizibilă nevoia de accesibilitate digitală în sectorul cultural în discuție, inclusiv pentru persoanele cu diverse dizabilități. Așadar, a ține pasul cu evoluțiile tehnologice nu este doar un semn al modernității muzeelor, ci mai presus de toate, satisfacerea nevoilor diverse și în schimbare ale diferiților utilizatori.

Accesibilitatea digitală în muzee egalizează câmpul de acțiune pentru toți cei care simt nevoia să se cufunde în cultură și îl deschide celor care pot experimenta diferite forme de rezistență sau chiar teamă de a-l folosi.

Vă încurajăm să urmați cursul de e-learning, în care am inclus o mulțime de informații privind accesibilitatea digitală la fața locului și în afara locației precum și provocările de care se lovesc instituțiile culturale. Ne-am concentrat, de asemenea, pe beneficiile adaptării digitale a muzeelor la nevoile diferitelor categorii de public. Ne dorim ca acest ghid să servească drept o „mână de ajutor” în parcurgerea liberă a cursului și în alegerea a ceea ce este cel mai interesant și util în munca și practica zilnică a tuturor celor pentru care accesibilitatea culturală este importantă și ar dori să partajeze subiectul cu alții.

CURSURILE MOOC ȘI FORMAREA PROFESIONALĂ

CE SUNT CURSURILE MOOC?

Cursurile MOOC, acronim al **Massive Open Online Courses**, sunt resurse web concepute pentru a învăța și a răspunde unui număr mare de participanți, practic miriade. Deschise se referă la disponibilitatea gratuită, ceea ce îmbunătățește și contribuie în mare măsură la adresabilitatea masivă a programului educațional. Totuși, ar putea exista unele taxe referitoare la serviciul care permite utilizatorilor să acceseze cursul. Unele universități ar putea chiar să recunoască credite academice pentru cursurile MOOC create de experți foarte renumiți și contribuții recunoscute în domenii specifice. În general, totuși, sunt gratuite și accesibile tuturor celor cu o dorință puternică de a învăța și, desigur, o conexiune stabilă la internet.

În timp ce primele cursuri online datează din anul 2000, an care marchează lansarea unor inițiative precum Fathom și AllLearn, abia în 2007 profesorul David Wiley de la Universitatea de Stat din Utah a lansat oficial un curs deschis tuturor celor interesați de subiect și care s-a desfășurat în format hibrid, cu studenți atât online, cât și offline.

Termenul în sine a fost introdus un an mai târziu, în 2008, de Dave Cormier de la Universitatea din Insula Prințului Edward din Canada. Cormier a folosit termenul pentru a descrie cursul „Conectivism și cunoaștere conectivă” (CCK08), ținut de George Siemens și Stephen Downes și a subliniat principalele caracteristici ale unui astfel de model pedagogic. Un specialist în domeniul educațional și un pionier al educației digitale, Cormier promovează învățarea rizomatică folosind resursele disponibile pe Internet, ca alternativă la predarea centrată pe experți, care a fost folosită atât de mult timp. Alte cursuri MOOC timpurii și foarte renumite sunt „Inteligența Artificială”, susținut de Sebastian Thrun și Peter Norvig de la Universitatea Stanford în toamna anului 2011 sau „Circuite și Electronică” la MIT la începutul anului 2012.

Uneori se face distincție între două tipuri principale de MOOC-uri: cMOOC-uri sau MOOC-uri conective, care sunt mai degrabă orientate spre conținut, care este selectat de pe diverse website-uri de cursuri și chiar postări pe blog, în timp ce cursanții își folosesc propriul spațiu online, și xMOOC-uri, care implică sisteme de management al învățării bazate în principal pe prelegeri ținute în format video, evaluări automate și forumuri de discuții. Printre cele mai renumite platforme care oferă cursuri MOOC pe o varietate de teme utilizatorilor din întreaga lume, se pot cita Udacity, Coursera, edX.

Importanța în creștere a cursurilor MOOC în dezvoltarea carierei, inclusiv în contextul formării profesionale

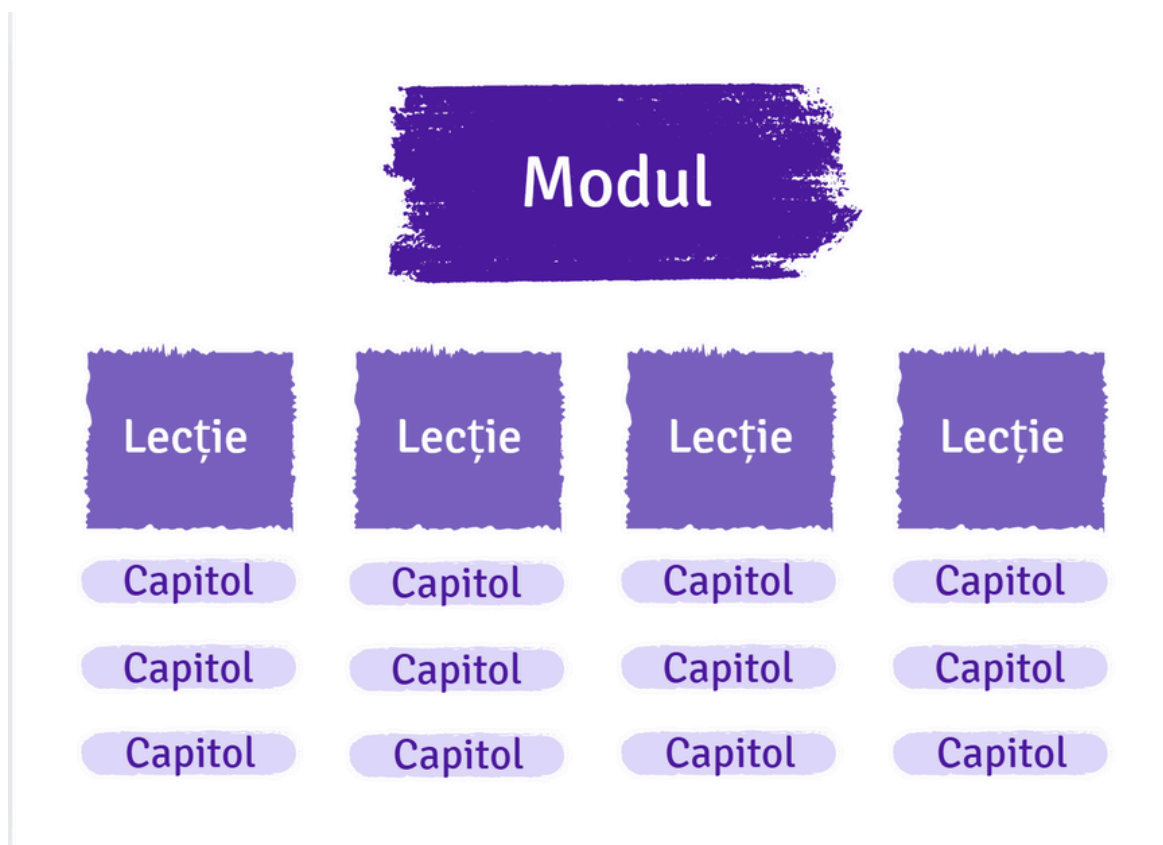
Pentru universități, cursurile MOOC sunt în principal o modalitate utilă de diseminare a cunoștințelor pentru învățământul universitar. Acestea ar putea reprezenta o opțiune pentru a completa programele oficiale și învățarea rezultată. Pentru profesori și cercetători, cursurile MOOC ar putea fi o modalitate de a rămâne la curent cu abordările colegilor în transmiterea cunoștințelor pe un anumit subiect.

Pentru domeniul educației adulților, cursurile MOOC sunt modalități de a continua procesul de achiziție a informațiilor pe tot parcursul vieții, indiferent de domeniul în care activează o persoană sau de experiența sa profesională.

În cele din urmă, pentru domeniul educației și formării profesionale, astfel de instrumente online permit utilizatorilor să-și mențină la zi cunoștințele teoretice necesare pentru a oferi lucrări practice de înaltă calitate, în conformitate cu cele mai recente evoluții.

Timp de secole, în domeniul educației profesionale, trebuia, în prima fază, să urmezi o pregătire teoretică temeinică și mai ales practică, urmată de o carieră în care învățarea anterioară era aplicată, cu actualizări minime sau chiar inexistente. Situația s-a schimbat de atunci. Mai precis, a avut loc o schimbare radicală în paradigma evaluării competențelor profesionale, necesitând nu numai o pregătire inițială foarte amănunțită, ci și o formare continuă la locul de muncă și online.

CURSUL DE E-LEARNING



Cursul nostru de e-learning constă în trei module. **În interiorul fiecărui modul, veți găsi lecții divizate în capitole mai mici.** Puteți observa această structură în imaginea de mai sus.

Fiecare module tratează câte o temă :

Modulul 1: Muzee incluzive : crearea de spații culturale accesibile

Modulul 2: Medierea digitală incluzivă în muzee

Modulul 3: Medierea digitală offsite pentru muzee incluzive

Fiecare lecție din cadrul modulelor se concentrează pe un aspect diferit legat de tema principală a modulului.

Capitolele sunt cele mai mici unități ale fiecărei lecții. Grație acestora, informațiile sunt bine organizate și direcționate exact la temă. În cadrul capitolelor, veți găsi informații practice și instrucțiuni, exerciții, studii de caz și quizz-uri. Pentru a parcurge un capitol, veți avea nevoie de aproximativ cinci minute.

Grupurile țintă

- Formatori în formare profesională inițială, care pregătesc viitori profesioniști în sectorul cultural și turistic.
- Formatori în educație profesională continuă, care pregătesc profesioniști care lucrează deja, își caută un loc de muncă sau își schimbă cariera. Trainers in initial professional training, who train future professionals in the cultural and tourism sector.
- Angajații instituțiilor culturale și asimilate, inclusiv ai muzeelor, furnizorilor de servicii pentru cultură, asociațiilor culturale și operatorilor de turism.
- Persoane implicate în domeniile dizabilităților și tulburărilor: asociații ale persoanelor cu dizabilități sau tulburări.
- Formatori în organizații care oferă formare pentru profesioniștii din domeniul culturii și turismului / viitori profesioniști.

Cum este proiectat cursul în sine pentru a fi accesibil utilizatorilor

Deoarece ne propunem să ajungem la o gamă diversă de persoane, **cursul este disponibil în patru limbi: engleză, franceză, română și poloneză**. Acestea sunt limbile naționale ale parteneriatului în care a fost dezvoltat cursul de e-learning. Folosim un limbaj clar și aplicăm reguli prietenoase în ceea ce privește aspectul, inclusiv dimensiunea fontului, interlinia, contrastul și utilizarea punctelor. Și, în cele din urmă, **combinăm teoria cu studii de caz** pentru a vă face învățarea și mai inspirată.

MODULELE DE E-LEARNING



MODULUL 1: MUZEE INCLUZIVE: CREAREA DE SPAȚII CULTURALE ACCESIBILE

 Muzeele pot fi mai mult decât locuri de cultură – ele pot deveni medii primitoare pentru toată lumea, indiferent de origine, capacitate sau circumstanțe.

 În acest curs, veți explora:

 Ce înseamnă incluziunea și accesibilitatea dincolo de rampele și ascensoarele fizice

 Cum să recunoaștem diversitatea ca un punct forte

 Pași mici, cu impact, care nu necesită un buget mare

 Instrumente și mentalități care favorizează participarea și conectarea

 Veți descoperi, de asemenea, modul în care muzeele din întreaga Europă utilizează tehnologia, dialogul intercultural și programele educaționale pentru a atrage diverse categorii de public.

 Ca muzeograf, nu vă adaptați doar la schimbare, ci o conduceți.

Să construim muzee în care toți vizitatorii să se simtă văzuți, ascultați și apreciați.

Începeți modulul 1 (2h30)



Tema centrală și scopul

Primul modul al MOOC-ului nostru conține „museal” în titlu, dar conținutul său ar putea fi util și pentru alte structuri care organizează expoziții, cum ar fi galerii și clădiri istorice.

Sectorul cultural a fost întotdeauna un loc de schimbare socială. Include instituții culturale care, printre primele, au început să ofere evenimente și servicii incluzive adaptate profesional pentru publicul lor. Oferta accesibilă a evoluat de-a lungul timpului. Acum vreo patruzeci de ani, termenul „accesibilitate” s-ar fi referit în primul rând la accesibilitatea arhitecturală: lifturi, rampe etc. În zilele noastre, **înțelegem accesibilitatea în sectorul cultural ca o gamă largă adaptări și facilități pentru a satisface nevoile diverse și speciale ale publicului.** Pentru a furniza o experiență excepțională, personalizată și autonomă.

Una dintre cele mai mari provocări în această aspirație este accesibilitatea digitală. În lumea digitală, practic nu există limite (exceptând bugetul). Puteți dezvolta orice proiect doriți. Dar cum să îl faceți interesant pentru toți, inclusiv pentru vizitatorii cu deficiențe de vedere, cei care comunică în limbajul semnelor sau se numără printre cei cu tulburări din spectrul autist?

Cum poate fi folosit în învățare?

În acest modul, accesibilitatea este prezentată din perspectiva lumii moderne, inclusiv a accesibilității digitale. Aceste concepte sunt prezentate în utilizarea lor în instituțiile culturale. Veți afla despre cele mai îndepărtate tipuri de public, cele mai frecvente obstacole cu care se confruntă vizitatorii și ce provocări trebuie să depășească instituțiile culturale. **În „Muzee incluzive: crearea de spații culturale accesibile”, veți găsi o secțiune** axată pe un concept foarte important de design universal, care poate fi aplicat oricărui proces creativ/de producție, inclusiv instrumentelor și serviciilor digitale. Prezentăm câteva studii de caz interesante, și de asemenea oferim informații despre designul participativ (grupul țintă drept co-creator) și despre formarea personalului. Acest modul oferă și informații de bază despre standardele și reglementările internaționale de accesibilitate (digitală). Introduce și explică standardele WCAG (Ghid de accesibilitate a conținutului web). În zilele noastre, în unele țări, acestea au devenit o bază pentru reglementările naționale privind accesibilitatea digitală. De asemenea, oferim informații cu privire la Legea europeană privind accesibilitatea – „o directivă care vizează îmbunătățirea funcționării pieței interne pentru produse și servicii accesibile, prin eliminarea barierelor create de norme divergente din Statele membre”. În cele din urmă, completând primul modul, veți învăța despre ideea de sobrietate digitală în sectorul muzeal. Astfel, crește gradul de conștientizare cu privire la aspecte precum impactul tehnologiilor digitale asupra mediului și strategii de implementare a sobrietății digitale în sectorul muzeal.

Și dacă aveți nevoie de inspirație, veți găsi studii de caz interesante care prezintă experiențe muzeale incluzive din Europa. După cum puteți observa, primul modul acoperă o gamă largă de teme.

Furnizează o introducere solidă, deși nu exhaustivă, în bazele designului accesibil și ale experiențelor muzeale incluzive. Această abordare va asigura o experiență muzeală de neuitat pentru cea mai amplă paletă de vizitatori.

În procesul educațional, fiecare lecție poate fi folosită fie ca punct de plecare fie ca recapitulare a temelor deja discutate. De exemplu, după finalizarea lecției trei, dedicate standardelor internaționale de accesibilitate (digitală), cursanții pot explora reglementările naționale de accesibilitate. În continuarea celei de-a cincea lecții, aceștia ar putea cerceta incluziunea experiențelor oferite de muzeele din zona lor. Ar putea pune întrebări precum : Ce nevoi au fost luate în considerare? Cum s-ar putea îmbunătăți experiența pentru a o face mai incluzivă? Pentru a concentra atenția cursanților pe accesibilitatea digitală, cereți-le să afle modul în care persoanele cu dizabilități folosesc Internetul și smartphone-urile, ce îi distrage pe oamenii cu autism în timp ce navighează pe Internet, etc.

Totuși, conținutul primului modul poate servi și ca punct de plecare pentru o discuție mai generală despre **motivele pentru care vorbim abia acum în mod serios de nevoile persoanelor cu dizabilități.** Ce trebuie să se fi schimbat în societatea noastră pentru a vedea o persoană, nu dizabilitatea, în primul rând? O altă temă importantă pe care o puteți discuta cu participanții la curs este modul în care definim „o persoană cu dizabilități” în zilele noastre. Solicitați cursanților să deseneze „o persoană cu dizabilități” la începutul și la finalul discuției. Va fi vreo diferență?

După cum puteți vedea, există o multitudine de teme pe care le puteți discuta cu participanții la curs grație modulului unu al cursului nostru de e-learning!



MODULUL 2: MEDIEREA DIGITALĂ INCLUZIVĂ LA FAȚA LOCULUI ÎN MUZEE

🗣️ Instrumentele de mediere digitală – cum ar fi chioșcurile interactive, VR și camerele multimedia – pot îmbunătăți experiențele muzeale și le pot face mai incluzive pentru toți vizitatorii. Aceste tehnologii merg dincolo de divertisment – ele ajută la eliminarea barierelor tradiționale de accesibilitate și sprijină nevoile diverse ale vizitatorilor.

💡 În acest modul, veți învăța:

👉 Modul în care instrumentele digitale la fața locului pot favoriza incluziunea

👉 Provocări în utilizarea acestor instrumente – și cum să le abordăm

👉 Cum să personalizați călătoriile vizitatorilor pentru un impact mai mare

👉 Studii de caz din lumea reală din muzee din Europa și nu numai

🔧 În plus, sunt incluse activități practice pentru a vă ajuta să reflectați și să aplicați noile idei în propriul muzeu.

Să explorăm modul în care medierea digitală poate transforma muzeele în spații care se conectează cu fiecare vizitator.

Începeți modulul 2 (2h)



Tema centrală și scopul

Cel de-al doilea modul al cursului de e-learning se axează pe **modul în care medierea digitală la fața locului poate îmbunătăți calitatea și impactul** experienței de vizitare creând o interacțiune emoțională între public și spațiul cultural.

Scopul este de a arăta cum diverse instrumente digitale – fie chioșcuri interactive, realitate virtuală și augmentată, camere multimedia, conținut audio, etc. – pot transforma muzeele în spații ce se conectează cu fiecare vizitator, furnizând experiențe angajante și pline de sens.

În același timp, acest modul **evidențiază modul în care instrumentele digitale pot răspunde diverselor nevoi** ale amplei game de tipuri de vizitatori, luând în considerare diferite tipuri de dizabilități sau cerințe legate de vârstă. Identifică moduri în care medierea la fața locului poate fi creată pentru a utiliza experiențe imersive, interactive care sunt atât angajante cât și incluzive, răspunzând nevoilor specifice ale diferitelor publicuri, incluzând persoane cu diferite dizabilități, dar și seniorii, tinerii sau copiii.

Pentru a încuraja angajații instituțiilor culturale să reflecteze asupra nevoilor și oportunităților legate de medierea la fața locului, modulul **include și informații practice**, exerciții și exemple de bune practici – o sursă necesară de inspirație pentru cei care vor să furnizeze o experiență de învățare și o vizită la muzeu memorabilă și participativă.

Cum poate fi folosit în învățare?

Cel de-al doilea modul al cursului de e-learning, referitor la medierea digitală la fața locului, oferă informații interesante și variate care pot fi utilizate în procesul de predare / învățare. Aspectele teoretice și practice sunt combinate pentru a livra cursanților cunoștințele necesare privind modul de utilizare a instrumentelor digitale în contexte reale.

Modulul al doilea furnizează o privire de ansamblu asupra medierii digitale și rolului său în muzee, se referă la modul în care instrumentele de mediere digitală pot crește accesibilitatea și incluziunea, prezintă termeni și concepte cheie legate de medierea digitală la fața locului și, de asemenea, explorează cele mai recente evoluții ale tendințelor din medierea digitală, **cu scopul de a ajuta cursanții să identifice moduri de adaptare a instrumentelor și practicilor existente la noile dezvoltări**. Chioșcuri interactive, ecrane tactile accesibile, tehnologii imersive de recunoaștere, podcasturi, storytelling interactiv, realitate augmentată, realitate virtuală, avataruri, conținut sonor, tehnologii de recunoaștere etc. sunt prezentate pentru a-i familiariza pe cursanți cu medierea digitală la fața locului.

Fiecare dispozitiv sau instrument este prezentat în termeni atât de beneficii cât și de provocări care pot fi întâlnite în implementare. De asemenea, sunt oferite informații despre modul în care pot fi prevenite și depășite provocările, ceea ce este un aspect foarte important pentru procesul de învățare/predare.

Abordarea teoretică este completată de exemple de cele mai bune și inovatoare practici aplicate de muzee / organizații culturale din Europa și din lume. Exemplele și studiile de caz descrise în acest modul arată cum aplicațiile mobile, ecranele interactive, conținutul sonor și alte tipuri de dispozitive și instrumente digitale încurajează acțiunea vizitatorilor în forma descoperirii, căutării, comparării, utilizării simțurilor și angajării emoțiilor.

Astfel, cursanții pot găsi inspirație și găsi idei despre cum să utilizeze medierea digitală și să creeze vizite atractive și participative, și medii mai accesibile și incluzive în instituțiile lor.

Mai mult, modulul pune la dispoziție exerciții și activități interactive care îi ajută pe cursanți să își dezvolte ideile și să implementeze o strategie de mediere digitală la fața locului.

De exemplu, participanților la curs li se funizează îndrumare pas cu pas în proiectarea unui plan de experiențe interactive și imersive pentru personalizarea itinerarului în funcție de diverse profiluri de vizitatori (familii, turiști naționali sau străini, seniori, seniori care beneficiază de asistență socială, copii expuși riscurilor, vizitatori cu nevoi speciale – tulburări de spectru autist, deficiențe de mobilitate / auz / auditive).

În ceea ce privește procesul de evaluare, **modulul include două quiz-uri**: primul se referă la bazele medierii digitale, cu scopul de a recapitula concepte fundamentale despre medierea digitală la fața locului, iar cel de la final are ca scop să consolideze toate informațiile obținute despre medierea digitală.



MODULUL 3: MEDIEREA DIGITALĂ ÎN AFARA SITULUI PENTRU MUZEE INCLUZIVE

 De la expoziții virtuale la podcast-uri și platforme de streaming, medierea off-site ajută muzeele să ajungă la audiențe îndepărtate, slab deservite sau internaționale, făcând conținutul cultural accesibil tuturor.

 În acest modul, veți învăța:

 Ce este medierea digitală off-site și de ce este importantă

 Instrumente precum tururi virtuale, expoziții digitale, buletine informative și multe altele

 Cum să depășiți provocările comune în implicarea la distanță

 Studii de caz de la muzee care inovează în acest domeniu

 Activitățile și exemplele vă vor ghida în dezvoltarea propriei strategii de mediere în afara sediului – adaptată la obiectivele și publicul instituției dumneavoastră.

Haideți să imaginăm noi modalități de a inspira, educa și conecta – oriunde s-ar afla vizitatorii dvs.

Începeți modulul 3 (2h40)



Tema centrală și scopul

Modulul al treilea este ultimul curs de formare pe care l-am pregătit. Tema de bază a acestui modul este **medierea în afara locației**, direcția pe care o adoptă instituțiile culturale contemporane care doresc să ajungă la un potențial public chiar înainte ca acesta să treacă pragul clădirii. Instrumentele digitale oferite în prezent utilizatorilor le permit acestora să experimenteze cultura fără a fi prezenți fizic în instituțiile culturale. Prin urmare, modulul 3 urmărește să vă pună la dispoziție chei de interpretare a strategiilor digitale care pot ajuta instituțiile culturale să implice publicul, facilitând medierea și făcând cultura mai accesibilă și mai incluzivă.

Aici oferim conținut teoretic și practic, oferind o gamă variată de alegeri celor interesați de dezvoltarea propriilor forme de mediere digitală în afara locației, adaptându-și practicile la nevoile în schimbare ale diverselor publicuri și la tehnologiile care evoluează rapid. În cadrul modulului, veți găsi secțiuni dedicate descrierii și definițiilor unor concepte importante, completate de legături către resurse utile, pentru a extinde cunoștințele dobândite. O parte din conținut a fost dezvoltat în formă de video cu o introducere asupra temei, exemple și un rezumat cu importante concluzii. Nu au lipsit exercițiile interesante care implică utilizatorul în activități practice și îi permit să-și testeze și să-și verifice ideile despre medierea digitală în afara locației. O parte deosebit de utilă pot fi studiile de caz, care vă permit să evaluați beneficiile și provocările asociate unei inițiative.

Astfel, ele oferă o oportunitate pentru o evaluare reală a unei strategii care a fost deja implementată undeva: cât de mult își poate permite din punct de vedere organizațional, financiar și substanțial instituția culturală în care își desfășoară activitatea cursantul nostru să implementeze o soluție dată. Am selectat aceste exemple pentru a prezenta bunele practici puse în aplicare în diferite muzee din întreaga lume. Am îmbogățit cursul cu fotografii care prezintă o parte din conținut, având grijă să facem materialul video accesibil și adăugând varietate textului scris. Astfel, am răspuns nevoilor diferiților utilizatori: cei pentru care concentrarea pe conținut este suficientă și cei pentru care traducerea în imagini este crucială. În cele din urmă, am pregătit un quiz care să colecteze informații despre temele acoperite în diferitele părți ale modulului. Scopul său este de a testa gradul de cunoaștere a medierii digitale, în afara locației, și de a identifica eventualele lacune în acest domeniu.

Cum poate fi folosit în învățare?

Luând în considerare grupurile țintă ale cursului nostru, care sunt atât angajații instituțiilor culturale care doresc să își extindă cunoștințele pe tema indicată și formatori care își propun să formeze specialiști actuali sau viitori în sectorul culturii și al turismului, vă încurajăm să profitați de conținutul pe care îl oferim în modulul trei. Îl puteți folosi în multe feluri, începând cu parcurgerea tuturor lecțiilor sau a celor pe care le-ați selectat. Depinde de nevoile individuale ale cursanților, de timpul și capacitățile lor organizaționale. Fiecare știe cel mai bine care este domeniul în care are nevoie de cunoștințe și competențe, iar selecția acestor domenii este facilitată de titlurile clar specificate ale fiecărei părți. În cazul unei sesiuni de pregătire organizate pentru cei care doresc să se formeze în medierea digitală în afara locației, pare să fie mai eficientă parcurgerea tuturor elementelor pas cu pas, în especial dacă implică aspecte teoretice. În ceea ce privește exercițiile și studiile de caz, alegerea rămâne la formator, care cunoaște cel mai bine ce exemple vor fi mai eficiente pentru grupul său. Desigur, modul în care este prezentat conținutul postat este, de asemenea, la alegerea formatorului, deși în materialul prezentat am încercat să urmărim în fiecare caz o logică de la cauză la efect. La modul ideal, conținutul teoretic va fi presărat cu exerciții sau prezentări video, care consolidează și rețin atenția celor care participă la cursul de formare. Designul conținutului în cel de-al treilea modul permite formatorului să interacționeze cu grupul punând întrebări, sugerând soluții, și explicând posibilități dincolo de exemplele deja propuse.

Pe scurt, **conținutul** utilizat și dezvoltat de parteneriatului proiectului REACT **furnizează un spectru larg de cunoștințe despre medierea digitală în afara locației și oferă o gamă largă de forme în care este prezentată**. Folosirea acestor materiale poate ajuta instituțiile culturale să își extindă ofertele digitale incluzive către diferite grupuri țintă, inclusiv cei marginalizați social sau cu acces limitat la cultură.

CERTIFICAREA ȘI EXPLOATAREA MATERIALELOR CURSULUI

Cursul nostru respectă standardele europene de învățare specifice VET

Materialele noastre pot fi ușor integrate într-o curiculă de educație și formare profesională (VET). Programul nostru se bazează pe recomandările Cadrului European de Asigurare a Calității pentru Educația și Formarea Profesională (EQAVET), care garantează calitatea mediului nostru de învățare la nivel european. Cadrul EQAVET se bazează pe ciclul Deming:

- Planifică (stabilirea unor obiective clare)
- Efectuează (implementarea procedurilor și resurselor pentru a stabili aceste obiective).
- Verifică (revizuirea muncii efectuate, analiza feedback-ului și discutarea modalităților de îmbunătățire)
- Acționează (evaluarea eficienței procesului)

[Puteți afla mai multe despre EQAVET direct de pe website-ul oficial](#), inclusiv modul în care funcționează, cum să evaluați implementarea unui proiect VET, dar și o bibliotecă virtuală cu diverse studii și rapoarte.

Puteți accesa și utiliza gratuit materialele din cursul nostru!

Resursele create pentru cursul nostru online sunt licențiate conform Creative Commons 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0 – Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International), ceea ce înseamnă că **puteți partaja și adapta materialul condiția fiind să menționați adecvat creditele și să nu îl utilizați în scopuri comerciale.**

[Puteți citi mai mult despre licența Creative Commons](#) și obține mai multe informații consultând website-ul oficial.

Puteți obține documentul de Mobilitate urmând cursul nostru

Europass este un **serviciu furnizat de Comisia Europeană** în 31 de limbi și acoperă 34 de țări, inclusiv membre ale Uniunii Europene, țări candidate și membre ale Asociației Europene a Liberului Schimb (AELS).

Mobilitatea Europass este un document care permite angajatorilor sau instituțiilor de învățământ la nivel internațional să înțeleagă ușor competențele dumneavoastră nou dobândite.

[Puteți afla mai multe despre cum funcționează Europass](#), cum să vă creați profilul Europass și cum să obțineți Mobilitatea Europass pe site-ul oficial.

Pentru a afla mai multe despre cum să obțineți Mobilitatea Europass pentru cursul nostru, contactați-ne direct la info@alto-onsite.com sau consultați [website-ul proiectului REACT](#).

RESURSE SUPLIMENTARE

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

Aceasta este o scurtă prezentare a modului în care au apărut și s-au dezvoltat cursurile MOOC, create de Sergio Luján Mora de la Universitatea din Alicante, în 2013.

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

Aceasta este o prezentare generală a cursurilor MOOC și a rolului lor în traiectoria noastră educațională, furnizată de Will Richardson, cofondator al Modern Learners.

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

Aceasta este una din cele mai mare platforme online care furnizează accesul la o mare varietate de cursuri MOOC.

[Ingenium Accessibility Standard for Exhibitions](#)

Este un ghid practic privitor la modul de planificare și proiectare de expoziții accesibile. O parte din numeroasele și utilele informații și schițe se referă la plasarea de instrumente de mediere digitală în cadrul expoziției.

[Crip Camp: A disability revolution](#)

Un film documentar foarte înțelept, emoționant și premiat despre revolta persoanelor cu dizabilități din SUA.

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

Este un ghid francez livrat de Ministerul Culturii din Franța și Delegația Interministerială a Franței pentru strategia națională privind tulburările neurocomportamentale. Are ca scop să îi ajute pe specialiștii din mediul cultural să identifice și să abordeze problemele cu care se luptă persoanele cu tulburări cognitive.

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

Kaunas, Lithuania, a fost Capitala Culturală Europeană în 2022. Acest ghid a fost dezvoltat pentru a ajuta organizațiile și organizatorii de evenimente culturale să își acceseze proiectele și evenimentele pentru toți, inclusiv persoanele cu nevoi speciale.



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.