



REACT

Spostrzeżenia z realizacji projektu



Dofinansowane przez
Unię Europejską



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

REACT

Spostrzeżenia

z realizacji projektu

Niniejszy przewodnik został opracowany przez REACT – Resources for European Accessible Cultural Tours

Konsorcjum projektu

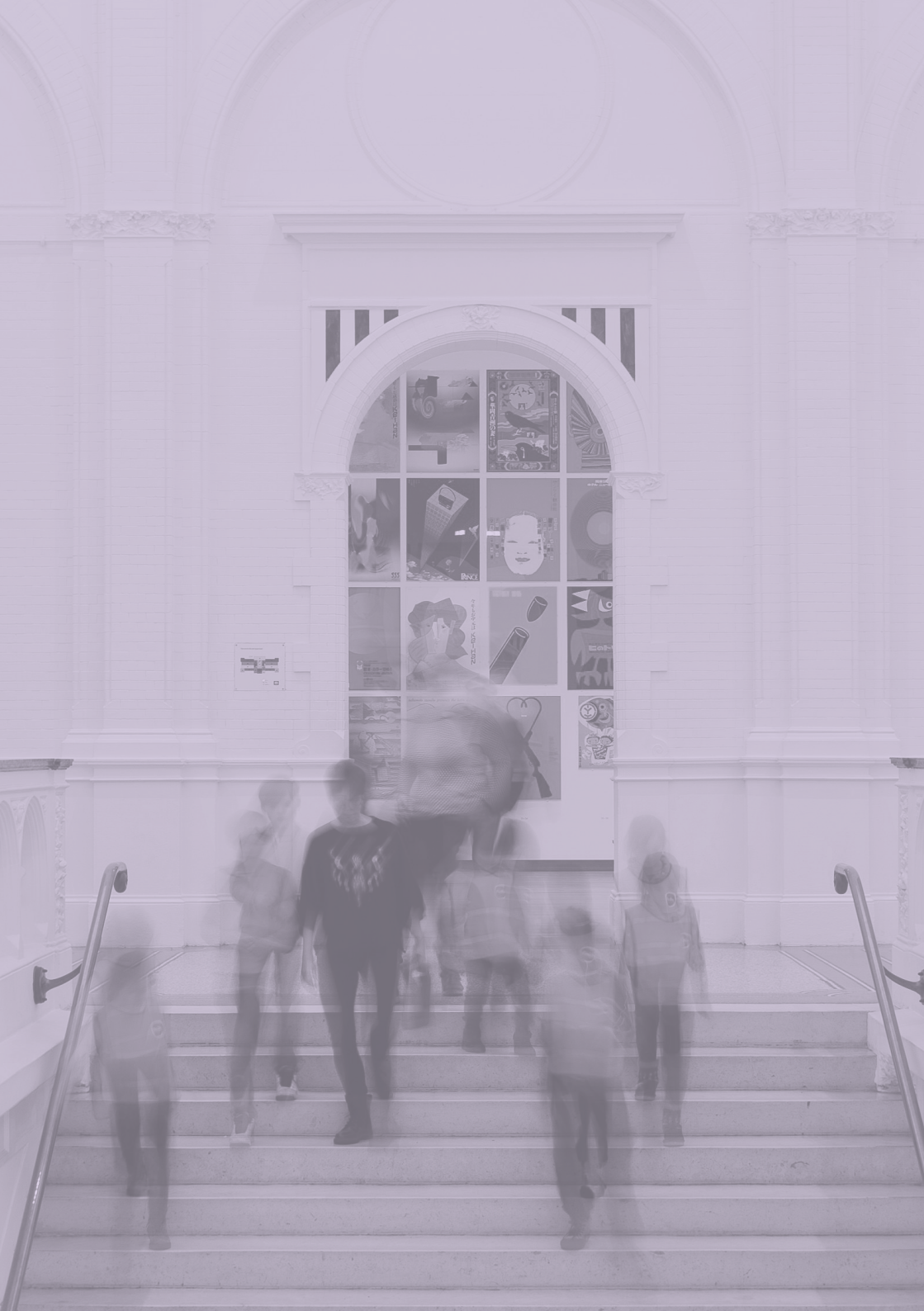


Numer projektu 2023-1-FR01-KA220-VET-000153145

Więcej informacji na temat projektu i członków konsorcjum projektowego można znaleźć na stronie: <https://react-culture.eu/>

Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa

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 treści

Rozdział 1: Wprowadzenie i podejście projektowe	7
• Cel przewodnika	7
• Od szkolenia do wdrożenia – jak opracowano rozwiązania?	8
• Czym jest „integracyjna interpretacja cyfrowa”?	8
• Jak pracowali partnerzy?	9
Rozdział 2: Realizacja koncepcji projektu: narzędzia i metoda	12
• Określenie ram czasowych	12
• Zgromadzenie zasobów w jednym miejscu	12
• Udostępnianie zasobów	12
• Dostosowanie zasobów	13
• Tworzenie treści i szkolenia w tym samym czasie	14
Rozdział 3: Główne zasoby edukacyjne, wyniki i wpływ	16
• Wyniki projektu: osiągnięte cele i działania partnerskie	16
• Zasoby pedagogiczne: materiały dydaktyczne, przewodniki i narzędzia cyfrowe	17
• Wpływ na grupy docelowe i wyniki testów	19
Rozdział 4: Wdrożenie i ocena	22
• Doświadczenia związane z instytucjami partnerskimi	22
• Narzędzia i trasy	22
• Współpraca z muzeami partnerskimi	23
• Zaangażowanie grupy docelowej w proces i testowanie	24
• Metody monitorowania i analizy wyników	25
• Innowacyjność – elementy wyróżniające podejście projektu	26
• Perspektywa średnio- i długoterminowa – przewidywane trwałe efekty, potencjał wdrożeniowy i transferu rozwiązań	26
Przewodnik wdrożeniowy – Podsumowanie	29



Portrait of a man in a dark suit, displayed inside a glass case on a pedestal.



Portrait of a man in a dark suit, displayed inside a glass case on a pedestal.

Rozdział 1: Wprowadzenie i podejście projektowe

1. Cel przewodnika

Jak sprawić, żeby każdy mógł w pełni cieszyć się wizytą w muzeum, galerii lub instytucji kulturalnej? Partnerzy projektu **REACT – Resources for European Accessible Cultural Tours (Zasoby dla europejskich wycieczek kulturalnych dostępnych dla wszystkich)** postanowili znaleźć odpowiedź na to pytanie.

Projekt powstał z przekonania, że kultura jest przestrzenią wspólną, ale nie zawsze równie dostępną dla wszystkich. Wiele muzeów i instytucji kultury, zwłaszcza tych mniejszych, nadal boryka się z brakiem narzędzi, umiejętności i zasobów, które pozwoliłyby im otworzyć się na nowych odbiorców - zwłaszcza osoby o specjalnych potrzebach, grupy znajdujące się w niekorzystnej sytuacji lub osoby dorosłe, które rzadko uczestniczą w życiu kulturalnym.

Niniejszy przewodnik powstał właśnie po to, aby pokazać, że **zmiana jest możliwa** i że zaczyna się ona od współpracy, wymiany doświadczeń oraz mądrego, empatycznego i kreatywnego wykorzystania technologii. Celem przewodnika jest przedstawienie podejścia projektowego, metodologii i wyników wspólnych działań partnerów projektu w zakresie **wdrażania integracyjnych narzędzi i praktyk cyfrowej mediacji kulturowej w muzeach i instytucjach kultury w Europie**.

Przewodnik jest skierowany do:

- Pracowników muzeów i wolontariuszy;
- Pedagogów i animatorów kultury;
- Osób zajmującym się dostępnością i mediacją;
- Studentów kierunków związanych ze sztuką, edukacją i turystyką;
- Wszystkich, którzy chcą, aby kultura była naprawdę dostępna dla wszystkich.

W kolejnych rozdziałach przedstawiono opisy metod, przykłady, narzędzia i dobre praktyki opracowane i przetestowane w trakcie realizacji projektu.

2. Od szkolenia do wdrożenia – jak opracowano rozwiązania?

Działania w ramach projektu koncentrowały się na **rozwijaniu kompetencji i testowaniu nowych pomysłów**. Poprzez warsztaty, spotkania ekspertów i wizyty studyjne partnerzy projektu REACT zebrali pomysły na to, jak wykorzystać technologie cyfrowe do przekazywania kultury w bardziej dostępny i angażujący sposób.

Następnie nadszedł czas na przełożenie teorii na praktykę: zespoły partnerów, wspierane przez zewnętrznych ekspertów, opracowały i przetestowały **rzeczywiste narzędzia mediacji kulturowej** - dostępne trasy wycieczek, przewodniki cyfrowe, audioprzewodniki i interaktywne materiały edukacyjne. Każde rozwiązanie zostało przetestowane z udziałem odwiedzających, a ich opinie stały się częścią procesu twórczego.

3. Czym jest „integracyjna interpretacja cyfrowa”?

Jest to sposób myślenia o kulturze, który łączy w sobie dostępność, technologię i empatię. Inklusywna interpretacja cyfrowa to nie tylko „muzeum cyfrowe”, ale **nowe podejście do angażowania odbiorców**. Jest to zestaw strategii i narzędzi zaprojektowanych tak, aby umożliwić jak najszerszej grupie odbiorców - niezależnie od wieku, kompetencji kulturowych czy ograniczeń sensorycznych lub poznawczych - aktywny udział w doświadczeniach kulturalnych.

W praktyce oznacza to:

Dostępność – projektowanie wystaw i treści z uwzględnieniem różnorodnych potrzeb odbiorców, tak aby treści i doświadczenia kulturowe były dostępne dla wszystkich użytkowników, zarówno w przestrzeni fizycznej, jak i cyfrowej.

Współtworzenie – aktywne angażowanie użytkowników końcowych, ekspertów i pracowników muzeów oraz instytucji kulturalnych w proces projektowania rozwiązań: słuchanie, testowanie, ulepszanie.

Włączenie – budowanie otwartej i dostępnej kultury, w tym w przestrzeni wirtualnej, z uwzględnieniem różnorodności kulturowej, językowej i społecznej w procesie interpretacji.

Wdrażanie zasobów integracji.

Technologia jako czynnik wspomagający – wykorzystanie technologii cyfrowych jako narzędzia wspomagającego, a nie dominującego lub wykluczającego, w procesie mediacji kulturowej.

4. Jak pracowali partnerzy?

Wdrażanie zasobów w ramach projektu REACT miało **charakter zbiorowy i iteracyjny**, z uwzględnieniem specyficznych cech każdej instytucji partnerskiej i jej środowiska kulturowego. Każdy z partnerów projektu wniósł do REACT swoje doświadczenie i perspektywę - od edukacji cyfrowej po mediację kulturową i technologię. Wspólnie, poprzez warsztaty i spotkania online, opracowano koncepcje, a następnie przekształcono je w rzeczywiste działania.

Współpraca między partnerami (ARTeria, ALTO, Les Apprimeurs, Logopsycom, Complexul Muzeal National Moldova Iași) i partnerami stowarzyszonymi obejmowała:

- Wspólne określenie potrzeb odbiorców;
- Konsultacje i warsztaty dotyczące wyboru narzędzi interpretacyjnych;
- Opracowanie koncepcji wdrożeniowych i testowanie dostępnych ścieżek;
- Tworzenie i testowanie narzędzi z udziałem docelowych użytkowników;
- Zbieranie opinii i wprowadzanie ulepszeń w duchu współtworzenia;
- Dokumentowanie procesów i opracowywanie ostatecznych zaleceń.

Niniejszy przewodnik jest wynikiem tej współpracy i ma stanowić inspirację oraz praktyczne narzędzie dla instytucji kulturalnych. Zawiera wnioski, metody i przykłady działań, które mogą pomóc muzeom i organizacjom w tworzeniu **bardziej otwartych, cyfrowych i dostępnych doświadczeń kulturalnych**.

Projekt REACT pokazał, że dostępność nie jest luksusem, ale standardem, który może sprawić, że kultura stanie się bardziej żywa, zrozumiała i dostępna dla wszystkich.



Rozdział 2: Realizacja koncepcji projektu: narzędzia i metoda

1. Określenie ram czasowych

Połączeni ideą poprawy dostępności, zwłaszcza cyfrowej, instytucji kulturalnych w skali międzynarodowej, partnerzy REACT zgłosili ten projekt do programu Erasmus+, programu współfinansowanego przez Komisję Europejską. Proces składania wniosków pozwolił im z wyprzedzeniem zaplanować różne etapy projektu na okres dwóch lat.

Po zatwierdzeniu projektu przez Erasmus+ dopracowali jego koncepcję i zaplanowali praktyczne aspekty realizacji.

2. Zgromadzenie zasobów w jednym miejscu

W ramach partnerstwa REACT zdecydowano zatem, że najlepszym sposobem rozwiązania tej kwestii będzie zapewnienie profesjonalistom dostępnej wiedzy i wskazówek dotyczących dostępności cyfrowej, z których będą mogli korzystać w dowolnym miejscu i czasie. W rezultacie powstała platforma internetowa, na której użytkownicy mogą zdobywać wiedzę na temat dostępności cyfrowej poprzez lekcje teoretyczne i praktyczne przykłady oraz odkrywać przydatne narzędzia zwiększające dostępność ich instytucji.

3. Udostępnianie zasobów

Wszystkie zasoby pedagogiczne i dokumentacja udostępnione na stronie internetowej REACT są bezpłatne i łatwe w użyciu dla podmiotów sektora kształcenia zawodowego. Są one dostępne w czterech językach partnerów projektu: angielskim, francuskim, polskim i rumuńskim.

Projektując identyfikację graficzną i dostępność projektu, partnerzy wybrali główny kolor: fioletowy. Jest on adekwatny w połączeniu z bielą dzięki wysokiemu kontrastowi między tymi dwoma kolorami. Wybrana czcionka to Signika. Jej niski kontrast i odpowiednie

proporcje sprawiają, że teksty są czytelne przy małych rozmiarach i z dużej odległości. Jej rozbudowany zestaw znaków obsługuje języki zachodnioeuropejskie, a także polski. Opisy tekstów i obrazów są kompatybilne z czytnikami ekranu. Partnerzy zwracali uwagę na prostotę i przejrzystość tekstów.

Zapraszamy do odwiedzenia strony <https://react-culture.eu/>, aby dowiedzieć się więcej!

Równoległe z procesem projektowania layoutu partnerzy REACT zebrali przykłady najlepszych praktyk, które zamieścili na stronie internetowej. Można je znaleźć klikając zakładkę „Zainspiruj się”. Zebrali również zasoby, czyli nie tylko narzędzia, ale także firmy lub organizacje non-profit, które realizują projekty związane z dostępnością, w innej sekcji zatytułowanej „Wyposaż się”. Można tam na przykład znaleźć oprogramowanie do tworzenia piktogramów, które są łatwo zrozumiałe dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. W ten sposób partnerzy projektu REACT przeszkolili się również w zakresie opracowywania kursu online zatytułowanego „REACT: Budowanie integracyjnych przestrzeni kulturalnych dzięki mediacji cyfrowej!” oraz realizacji projektów dotyczących dostępności wraz z partnerami stowarzyszonymi, które są przedstawione w sekcji „Praktyczne przykłady”.

4. Dostosowanie zasobów

W sekcjach „Zainspiruj się” i „Wyposaż się” wymieniono 25 dobrych praktyk i 50 narzędzi, ale dodatkowe zostały również uwzględnione w mikro lekcjach kursu online. Kilka z nich zostało omówionych z osobami, które je stworzyły lub wyprodukowały, aby zapewnić ich dokładną prezentację. Jednym z przykładów jest „La Bulle” (bańka), małe pomieszczenie zainstalowane w Musée National de la Marine w Paryżu, które partnerzy mieli okazję przetestować. Pomieszczenie to zostało zaprojektowane jako miejsce odpoczynku dla zwiedzających, którzy mogą czuć się przytłoczeni podczas wizyty w muzeum. Niektórzy członkowie REACT spotkali się również z ekspertami ds. dostępności, aby lepiej zrozumieć konkretne potrzeby zwiedzających. Na przykład najlepsze praktyki dotyczące filmów w języku migowym zostały omówione z francuską firmą Langue Turquoise.

Wszystkie te dobre praktyki i narzędzia są przedstawione w ten sam sposób: na swego rodzaju karcie identyfikacyjnej zawierającej praktyczne informacje, takie jak sposób finansowania dobrej praktyki, przykłady projektów, w których wykorzystano dane narzędzie wraz z informacją czy jest ono bezpłatne. Ostatecznie wszystkie zebrane informacje pokazują znaczenie wybranej praktyki/narzędzia.

5. Tworzenie treści i szkolenia w tym samym czasie

Na zakończenie tej części procesu partnerzy REACT zorganizowali sesję szkoleniową w Paryżu, podczas której odwiedzili instytucje kulturalne, takie jak Musée Rodin, Panthéon i Musée National de la Marine, i spotkali się z pracującymi tam profesjonalistami, aby zidentyfikować główne problemy związane z dostępnością, nad którymi należy pracować. Doprowadziło to do prezentacji przed niewielką grupą profesjonalistów, podczas której przedstawiono scenariusz wizyty obejmujący wszystkie punkty wymagające uwagi, aby instytucja kulturalna była jak najbardziej inkluzywna. Dzięki całej tej dokumentacji i doświadczeniu zawodowemu partnerzy projektu REACT byli gotowi zaproponować kurs online na temat dostępności i stworzyć konkretne projekty!



Rozdział 3: Główne zasoby edukacyjne, wyniki i wpływ

1. Wyniki projektu: osiągnięte cele i działania partnerskie

Osiągnięcie celów

Wszystkie cele określone dla tej części projektu zostały osiągnięte.

Partnerstwo z powodzeniem zrealizowało:

- **Trzy kompletne moduły e-learningowe**, podzielone na lekcje i mniejsze moduły („ziarna”);
- **Powiązane webinaria** dla każdego modułu;
- Wielojęzyczną dostępność wszystkich zasobów szkoleniowych;
- **Przewodnik wdrożeniowy dotyczący szkoleń**, wspierający ponowne wykorzystanie w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego.

Zasoby są dostępne bezpłatnie w Internecie i zgodne z zasadami EQAVET, co zapewnia ich przydatność w kształceniu zawodowym i ustawicznym doskonaleniu zawodowym.

Działania partnerskie przyczyniające się do realizacji WP3

Osiągnięcie tych wyników wsparło kilka działań partnerskich.

Kluczowym krokiem było **szkolenie zorganizowane w Paryżu** (LTTA, WP2 A4). Chociaż zostało ono pomyślane przede wszystkim jako działanie edukacyjne i wymiana doświadczeń, wspierało ono również opracowanie wyników WP3. W szczególności **podczas tego działania nagrano filmy wprowadzające do modułów e-learningowych**, co bezpośrednio przyczyniło się do stworzenia treści szkoleniowych online.

Ponadto **webinaria zorganizowane w ramach WP3** stworzyły możliwości współpracy z **zewnętrznymi strukturami zawodowymi**.

We Francji na przykład odbyła się wymiana z organizacjami takimi jak **CLIC France (Club Innovation et Culture)**. Współpraca ta pomogła umieścić treści szkoleniowe w istniejących sieciach zawodowych i trwających dyskusjach sektorowych.

Ogólnie rzecz biorąc, działania partnerskie umożliwiły przekształcenie wspólnej wiedzy specjalistycznej w uporządkowane, dostępne i możliwe do ponownego wykorzystania zasoby szkoleniowe.

2. Zasoby pedagogiczne: materiały dydaktyczne, przewodniki i narzędzia cyfrowe

Aby stworzyć sekcję „Uzyskaj certyfikat” projektu, partnerzy React skupili się na opracowaniu **zasobów szkoleniowych** mających na celu wsparcie pracowników muzeów i instytucji kultury w integrowaniu **dostępności cyfrowej i integracyjnej mediacji cyfrowej** z ich praktyką zawodową. Celem było zapewnienie **elastycznych, swobodnie dostępnych i wielokrotnego użytku narzędzi edukacyjnych**, dostosowanych do realiów sektora kultury i odpowiednich zarówno do nauki indywidualnej, jak i kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).

Program e-learningowy online

Głównym wynikiem tej sekcji, zatytułowanej „Uzyskaj certyfikat”, jest bezpłatny program e-learningowy online: „**REACT: Budowanie integracyjnych przestrzeni kulturalnych dzięki mediacji cyfrowej!**”, poświęcony w całości dostępności.

Program jest dostępny online w **języku angielskim, francuskim, rumuńskim i polskim** i można go realizować we własnym tempie. Składa się z **trzech modułów tematycznych**, z których każdy odpowiada kluczowemu wymiarowi integracyjnej mediacji cyfrowej w muzeach:

- Muzea integracyjne: tworzenie dostępnych przestrzeni kulturalnych
- Inkluzywne mediacje cyfrowe na miejscu w muzeach
- Wykorzystanie narzędzi cyfrowych poza muzeum dla muzeów integracyjnych.

Każdy moduł składa się z lekcji podzielonych na krótkie jednostki edukacyjne („ziarna”), które można ukończyć w około **pięć minut**. Ta modułowa struktura pozwala uczącym się skupić się na konkretnych tematach zgodnie z ich potrzebami, rolą zawodową i dostępnym czasem.

W ramach trzech modułów szkolenie łączy:

- Ustrukturyzowaną treść teoretyczną,
- Praktyczne wytyczne,
- Ćwiczenia i zadania refleksyjne,
- Studia przypadków,
- Quizy wspomagające samoocenę.

Każdy moduł kończy się quizem. Aby ukończyć moduł, wymagane jest uzyskanie co najmniej **65%** punktów, z możliwością ponownego przystąpienia do quizu. Uczestnicy spoza Francji, którzy ukończą moduły, mogą ubiegać się o **certyfikat Europass Mobility Certificate**, a uczestnicy webinarów otrzymują certyfikaty uczestnictwa.

Powiązane webinaria

Każdy moduł jest uzupełniony **jednym webinarium**, które oferuje możliwość interakcji, dyskusji i wyjaśnienia kluczowych pojęć. Webinaria te przyczyniły się również do rozszerzenia zasięgu szkolenia poza samą platformę oraz do wspierania profesjonalnej wymiany informacji na temat dostępności cyfrowej i integracji.

Przewodnik po wdrażaniu szkolenia

W ramach WP3 opracowano również **przewodnik wdrożeniowy szkolenia** skierowany do społeczności kształcenia i szkolenia zawodowego. Przewodnik przedstawia strukturę i cele programu e-learningowego, wyjaśnia, w jaki sposób moduły mogą być wykorzystywane w kontekście szkoleniowym oraz zawiera informacje na temat certyfikacji, Europassu i ponownego wykorzystania materiałów.

Przewodnik wspiera **możliwość transferu wiedzy i długoterminowe wykorzystanie** zasobów szkoleniowych poza okres trwania projektu.

3. Wpływ na grupy docelowe i wyniki testów

Grupy docelowe

Zasoby szkoleniowe zostały zaprojektowane dla:

- pracowników muzeów i instytucji kultury (kierowników, mediatorów, przewodników, pracowników recepcji, twórców treści);
- trenerów i organizacje zajmujące się kształceniem i szkoleniem zawodowym;
- osoby dorosłe zaangażowane w ustawiczne doskonalenie zawodowe, a także studentów.

Modułowa konstrukcja pozwala uczącym się dostosować ścieżkę nauki do swoich potrzeb zawodowych i posiadanej wiedzy.

Testowanie i ocena

Aby ocenić przydatność i postrzegany wpływ opracowanych zasobów, uczestnikom, którzy testowali moduł e-learningowy w ramach projektu, udostępniono kwestionariusze przed i po (w językach partnerstwa).

Do grudnia 2025 r. zebrano łącznie 80 odpowiedzi przed skorzystaniem z modułu e-learningowego i 47 odpowiedzi po.

Ocena wstępna (80 odpowiedzi):



30 odpowiedzi (37.5%)



18 odpowiedzi (22.5%)



28 odpowiedzi (35%)



4 odpowiedzi (5%)

Ocena końcowa (47 odpowiedzi):



10 odpowiedzi (21.3%)



13 odpowiedzi (27.7%)



20 odpowiedzi (42.6%)



4 odpowiedzi (8.5%)

Wyniki te pokazują udział specjalistów z różnych krajów i potwierdzają zaangażowanie w program szkoleniowy w ramach partnerstwa.

Informacje zwrotne i postrzegany wpływ

Zebrane opinie wskazują, że moduły szkoleniowe ogólnie odpowiadają potrzebom specjalistów muzealnych.

Podsumowując:

- Wielu uczestników wyraziło **zadowolenie** z modułów;
- Niektórzy uznali treść za **zbyt skondensowaną lub wymagającą**, wymagającą czasu i ciągłej uwagi;
- Inni uważali, że poziom przekazanych informacji był **odpowiedni i przydatny**;
- Mniejsza liczba respondentów zgłosiła **neutralne stanowisko**, nie będąc ani zadowolonymi, ani niezadowolonymi.

Odpowiedzi te odzwierciedlają **różnorodność profili i oczekiwań osób uczących się**. Potwierdzają one również trafność podejścia modułowego, które pozwala profesjonalistom skupić się na wybranych modułach lub tematach, zamiast podążać jedną, liniową ścieżką nauki.

Odpowiedź na potrzeby zawodowe

Podsumowując, wyniki testów sugerują, że zasoby internetowe:

- odpowiadają na konkretne pytania zawodowe związane z dostępnością cyfrową i integracją;
- stanowią zorganizowane punkty odniesienia do refleksji i praktyki;
- są istotne dla profesjonalistów pracujących w różnych kontekstach instytucjonalnych i krajowych.

Informacje zwrotne zebrane podczas tej fazy potwierdzają sensowność refleksyjnego podejścia do szkoleń zawodowych dotyczących dostępności i podkreślają znaczenie **elastyczności, zdolności adaptacyjnych i modułowości** przy zajmowaniu się złożonymi i przekrojowymi tematami, takimi jak integracyjna mediacja cyfrowa w muzeach.



Rozdział 4: Wdrożenie i ocena

1. Doświadczenia związane z instytucjami partnerskimi

Chcieliśmy, aby REACT zapewnił rzeczywiste wsparcie muzeom i organizacjom kulturalnym z siedzibą w krajach partnerskich. Dlatego każdy partner znalazł w swoim kraju jedną lub więcej powiązanych organizacji kulturalnych, z którymi współpracował w celu poprawy jakości obsługi zwiedzających. Wspólnie stworzyli oni dostępną wycieczkę lub narzędzie, które odpowiadało potrzebom organizacji w zakresie poprawy dostępności i spełnienia oczekiwań odbiorców. Organizacje, z którymi współpracowaliśmy, były w większości małe, lokalne podmioty, które zazwyczaj mają ograniczony dostęp do wielu zasobów, od finansowania po szkolenia.

2. Narzędzia i trasy

ALTO & Musée Rodin (Francja)

W ramach projektu REACT organizacja ALTO stworzyła audio przewodnik dla osób niedowidzących, który oprowadza ich po arcydziełach muzeum.¹

Les Apprimeurs & Les Franciscaines Deauville, La Cité de la Mer i Regionalny Rezerwat Przyrody La Brière Marsh (Francja)

Dla każdej z wyżej wymienionych organizacji Les Apprimeurs opracowało przewodniki w formacie łatwym do czytania (Easy to read).

ARTeria & Miejskie Centrum Kultury i Sztuki w Pyskowicach (Polska)

ARTeria poprawiła wrażenia zwiedzających stałą wystawę MOKiS poświęconą historii miasta, tworząc audio przewodnik, interaktywny plik cyfrowy i jego wersję e-pub dotyczącą wystawy – wszystkie

1 - Więcej szczegółowych informacji na temat każdego z dostępnych narzędzi lub utworzonych wycieczek, w tym opinii użytkowników, można znaleźć w przewodnikach tworzenia opublikowanych na stronie internetowej REAC.

dostępne w formacie ETR w języku polskim i angielskim (a audio przewodnik również w języku niemieckim).

CMNM & Muzeul Național al Bucovinei, Muzeul Județean Botoșani i Muzeul Arta Lemnului Câmpulung Moldovenesc (Rumunia)

Dla każdego z trzech muzeów CMNM stworzyło wirtualną wycieczkę 360°, dzięki czemu miejsca te stały się bardziej dostępne dla osób o ograniczonej sprawności ruchowej, zwłaszcza tych, które nie mogą opuszczać swoich domów lub wchodzić na wyższe piętra muzeów. Drugim elementem stworzonym dla muzeów stowarzyszonych z CMNM są panele dotykowe, których zawartość została dostosowana do zbiorów każdego z muzeów.

Logopsycom & Espace gallo-romain oraz Mundaneum (Belgia)

Wraz z Espace gallo-romain opracowano Edufurniture, aby umożliwić odkrywanie przeszłości za pomocą różnych zmysłów.

Wspólnie z Mundaneum Logopsycom stworzył cyfrowy, oparty na grach program szkoleniowy dla pracowników muzeów, dotyczący podstaw dostępności i funkcji oferowanych przez Mundaneum w celu poprawy wrażeń dla neuroatypowych odwiedzających.

3. Współpraca z muzeami partnerskimi

Nasza współpraca z muzeami stowarzyszonymi przebiegała bardzo dobrze. Cieszyliśmy się, że mogliśmy pracować z entuzjastycznymi profesjonalistami, którzy chcieli rozwijać ofertę dostępności swoich instytucji. Końcowy rezultat – wycieczki lub narzędzia integracyjne – został dobrze oceniony przez docelowych odbiorców. Poniżej przedstawiamy kilka najważniejszych wyników i wniosków wyciągniętych z tego procesu.

CZAS

“ Im więcej czasu poświęcisz na przemyślenie swojego narzędzia/ wycieczki, tym lepszy będzie efekt końcowy. Dlatego ważne jest, aby planowanie nie było zbyt napięte ”

– napisał jeden z partnerów.

Dobre rozwiązania potrzebują czasu, aby się rozwinąć i dojrzeć. Był to w rzeczywistości kilkumiesięczny proces, składający się z licznych spotkań osobistych i online, analizy potrzeb, burzy mózgów oraz wymiany wiedzy, pomysłów i inspiracji.

ZESPÓŁ

“ Proces tworzenia narzędzi był naprawdę wspólnym przedsięwzięciem (...) ”

– zauważył jeden z partnerów.

Kiedy zespół składa się z przedstawicieli dwóch (lub więcej) różnych organizacji, spotykają się różne style pracy. Dlatego potrzebna jest jasna komunikacja i transparentność. Musimy mieć pewność, że zmierzamy w tym samym kierunku i nie ma miejsca na niedopowiedzenia.

Innym bardzo ważnym czynnikiem jest zrozumienie. To, co jednej organizacji może zająć kilka dni, dla drugiej może potrwać dłużej.

Czasami wynika to z wewnętrznych (złożonych) procedur decyzyjnych i zatwierdzających, dostępności członków zespołu i innych trwających projektów.

RAZEM

“ APrze de wszystkim kluczowe znaczenie ma współpraca i otwartość, także analiza potrzeb (...) ”

– ta obserwacja partnera stanowi dobre wprowadzenie do rozmowy o współpracy.

Praca zespołowa oznacza nie tylko osiągnięcie założonego celu.

Nie zapominajmy, że jest to również wymiana wiedzy między specjalistami z różnych dziedzin, w tym przypadku muzealnictwa i dostępności. Podczas opracowywania naszych mini-projektów oba zespoły – partnerzy REACT i instytucje partnerskie – wiele się nauczyły.

4. Zaangażowanie grupy docelowej w proces i testowanie

Proces tworzenia dostępnych wycieczek i narzędzi miał dwie grupy docelowe. Pierwszą z nich były zespoły stowarzyszonych muzeów lub

pracowników instytucji kultury. Podczas wspólnej pracy rozwinęły one swoje umiejętności i wiedzę na temat dostępności organizacji kulturalnych dla odwiedzających o różnych potrzebach oraz tego, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą być wykorzystane w tym procesie. Była to grupa zaangażowana od samego początku do ostatniego etapu.

Drugą grupą byli przedstawiciele docelowych odbiorców - osoby, dla których stworzyliśmy narzędzia lub wycieczki. Stopień i etapy ich zaangażowania zależały od każdego opracowanego narzędzia. W większości przypadków przygotowano dobrze opracowane makiety. Następnie, podczas testów, zostały one przedstawione przedstawicielom docelowych odbiorców i omówione z nimi. Zebrane opinie pomogły nam wprowadzić niezbędne poprawki.

5. Metody monitorowania i analizy wyników

Każdy partner miał swobodę wyboru metod monitorowania procesu i analizy wyników. Wynikało to z faktu, że każda droga do celu była bardzo różna i niezależna od pozostałych. Jednak wszyscy partnerzy stosowali następujące metody:

- Diagnoza potrzeb;
- Zbieranie opinii podczas spotkań z pracownikami muzeum/instytucji;
- Wykorzystanie formularzy oceny do testowania wycieczki/narzędzia;
- Wewnętrzna ocena wycieczki/narzędzia.

Niektóre z nich, takie jak diagnoza potrzeb i bieżące zbieranie informacji zwrotnych, miały raczej nieformalny charakter (brak formularzy do wypełnienia itp.). Strategia ta pozwoliła na prowadzenie dyskusji w naturalnym, konwersacyjnym tonie, co było bardzo pożądane i przyczyniło się do płynnego przebiegu pracy.

Z drugiej strony, zbieranie opinii od docelowych odbiorców było bardziej sformalizowane. Niektórzy partnerzy zdecydowali się przygotować kwestionariusze dostosowane do wieku testerów. Taki formularz pomaga zebrać uporządkowane, porównywalne opinie z fazy testowej.

6. Innowacyjność – elementy wyróżniające podejście projektu

Nie przyszliśmy do muzeów czy instytucji z gotowymi rozwiązaniami, mówiąc im, co mają zrobić, aby stać się bardziej dostępnymi. Zapytaliśmy ich, czego potrzebują, aby stać się bardziej dostępnymi i jak możemy pomóc im w opracowaniu tych narzędzi w ramach projektu REACT.

Obecnie większość organizacji kulturalnych jest już dostosowana do potrzeb osób o ograniczonej sprawności ruchowej. Wyzwaniem jest jednak stworzenie bardziej integracyjnego środowiska poprzez treści wystaw, dostosowanie obiektów i ofertę edukacyjną dla osób o różnych specjalnych potrzebach. Jest to długotrwały proces, który wymaga zmian na wielu poziomach, m.in. szkolenia personelu, rozwiązywania wątpliwości i sporów, aktualizacji strategii komunikacyjnych, przeznaczenia specjalnego budżetu. Dlatego nasze podejście zakładało wspieranie muzeów w podjęciu jednego kroku naprzód - kroku, do którego były gotowe. Ta prosta, ale nieoczywista strategia przyniosła bardzo dobre rezultaty.

7. Perspektywa średnio- i długoterminowa – przewidywane trwałe efekty, potencjał wdrożeniowy i transferu rozwiązań

Chociaż stworzone przez nas narzędzia i wycieczki były raczej specyficzne dla danego miejsca, tj. przygotowane z myślą o konkretnym kontekście danego muzeum, z którym współpracował każdy z partnerów, jako koncepcja są one powtarzalne i mogą być wdrażane w innych organizacjach. Co również bardzo ważne, opracowane wspólnie narzędzia i wycieczki mogą być wykorzystywane w perspektywie długoterminowej. Niektóre z nich zainspirowały już muzea do podjęcia dalszych kroków w zakresie dostępności.

Wycieczki 360° (Rumunia) uzupełniają dotychczasową ofertę muzeów i zwiększają ich widoczność w Internecie. Dzięki tej współpracy Les Franciscaines (Francja) po raz pierwszy nawiązało kontakt

z ESAT – organizacją wspierającą osoby niepełnosprawne w rozwoju zawodowym. Po pracy nad ETR, Cité de la Mer (Francja) zdecydowało się udostępnić swoją nadchodzącą wystawę czasową również w ETR. Parc de la Brière (Francja) miało okazję krytycznie przyjrzeć się dokumentom i materiałom informacyjnym, które tworzy i publikuje. Ujawniło to obszary wymagające poprawy, nad którymi zespół parku może pracować w najbliższych miesiącach. Odwiedzający Musée Rodin (Francja) mogą teraz korzystać z audiodeskrypcji, które wcześniej były niedostępne. Są one wzbogacone o efekty dźwiękowe i muzykę, które podkreślają emocje przekazywane przez dzieła sztuki, a nie są tylko tłem. Mundaneum (Belgia) może teraz zapewnić podstawowe szkolenie z zakresu dostępności dla swojego zespołu bez konieczności przeznaczania dodatkowych środków (np. na zatrudnienie zewnętrznych ekspertów) lub czasu swojego specjalisty ds. dostępności (który może wykorzystać ten czas na inne zadania). Espace gallo-romain (Belgia) będzie wykorzystywał Edufurniture nie tylko jako zajęcia praktyczne dla swoich gości, ale także podczas warsztatów rodzinnych i szkolnych. Wreszcie, stała wystawa w Miejskim Centrum Kultury i Sztuki w Pyskowicach (Polska) oferuje więcej odwiedzającym o specjalnych potrzebach, w tym odwiedzającym niemieckojęzycznym (podczas współpracy w ramach REACT zidentyfikowano potrzebę stworzenia audioprzewodnika w języku niemieckim).

Muzea i inne organizacje kulturalne są bardzo chętne i entuzjastycznie nastawione do udostępniania swoich wystaw i oferty edukacyjnej odwiedzającym o specjalnych potrzebach. Chcą zaprosić nowych odbiorców i nawiązać z nimi relacje. Jednak każda organizacja ma swoje ograniczenia. Jest to szczególnie widoczne w małych, lokalnych muzeach. Dlatego bardzo ważne jest, aby zapewnić im wsparcie tam, gdzie naprawdę tego potrzebują. Warto wysłuchać ich głosu i zaproponować rozwiązania, które są adekwatne, łatwe w zarządzaniu i aktualizacji oraz zaprojektowane z myślą o długotrwałym użytkowaniu.

Przewodnik wdrożeniowy – Podsumowanie

Skrót tytułu projektu, REACT, zachęca do działania i właśnie tym zajmuje się konsorcjum projektowe od dwóch lat, wykraczając poza główny cel, jakim jest stworzenie zasobów dla dostępnych wycieczek kulturalnych. W tym celu partnerzy projektu zapoznali się z istniejącą literaturą, przeprowadzili odpowiednie badania i stworzyli zasoby, które mają przyczynić się do poprawy dostępności zasobów kulturowych w ich krajach.

Powszechnie wiadomo, że potrzeby każdej osoby są inne, a także, że nie ma dwóch identycznych organizacji kulturalnych, mimo że mogą one realizować te same cele. W tych ogólnych ramach różnorodności osobistej i instytucjonalnej coraz bardziej oczywiste staje się, że sektor publiczny i prywatny muszą podjąć konkretne działania w celu zapewnienia płynnego dostępu do swoich obiektów i treści, niezależnie od ich rodzaju. Dlatego też już na etapie koncepcyjnym oczywiste stało się, że należy skupić się na dostępności cyfrowej.

W tym kontekście każdy z partnerów projektu, biorąc pod uwagę potrzeby odbiorców w swoich społecznościach, zidentyfikował i ściśle współpracował z partnerami stowarzyszonymi, zarówno na poziomie lokalnym, jak i regionalnym. Przez cały czas trwania projektu członkowie konsorcjum współpracowali w oparciu o pakiety robocze, tworząc zbiór najlepszych praktyk (sekcja „Zainspiruj się” na stronie internetowej <https://react-culture.eu/>), zbiór praktycznych narzędzi i wytycznych („Wyposaż się”) oraz kurs e-learningowy („Zdobądź certyfikat”), a także zestaw narzędzi/wycieczek integracyjnych, które partnerzy projektu stworzyli dla organizacji stowarzyszonych w oparciu o informacje przekazane przez te ostatnie. W ten sposób partnerzy projektu pogłębili swoją wiedzę na temat potrzeb w zakresie dostępności istniejących nie tylko na poziomie ich własnych organizacji, ale także tych, które są widoczne w strukturach partnerów stowarzyszonych, zapewniając w ten sposób możliwość przenoszenia i powielania wyników osiągniętych w ramach projektu. W związku z tym w planie projektu przewidziano, że oprócz wycieczek i/lub narzędzi integracyjnych zostaną również udostępnione przewodniki

dotyczące tworzenia i wdrażania, biorąc pod uwagę w szczególności efekt mnożnikowy całego projektu.

Przewodnik wdrożeniowy został opracowany w celu wzbogacenia i wykorzystania wiedzy na temat dostępności zgromadzonej na poziomie partnerstwa w formie ustrukturyzowanego dokumentu, który ma umożliwić jego dalsze stosowanie w organizacjach, które nie mają bezpośredniego związku z projektem i zapewnienie im dostępnych rozwiązań dla swoich beneficjentów.

Ułatwienie dostępu cyfrowego do organizacji kulturalnych jest istotnym celem, który zapewnia prawo do kultury wszystkim obywatelom. Działania integrujące technologie cyfrowe mogą pomóc w poprawie sposobu, w jaki osoby o różnych specjalnych potrzebach wchodzi w interakcję z kulturą, przyczyniając się w ten sposób do bardziej integracyjnego i zróżnicowanego społeczeństwa. Cyfrowy dostęp do oferty organizacji kulturalnych nie tylko poprawia dostępność, ale może również służyć jako środek stymulujący kreatywność i innowacyjne działania w dziedzinie kultury.

Na poziomie europejskim statystyki nadal wskazują na duże różnice między poszczególnymi państwami członkowskimi UE w zakresie dostępności cyfrowej produktów i usług ogólnego przeznaczenia. W krajach wskazujących na niski poziom cyfryzacji różnice te są jeszcze większe w sektorze kultury, ponieważ muzea i organizacje kulturalne borykają się z ciągłym brakiem inwestycji w najnowocześniejsze technologie cyfrowe, które pozwoliłyby im udostępnić swoje treści szerszej publiczności. W związku z tym projekt REACT zapewnia w jednym miejscu bazę wiedzy (Inspiracje/ Wyposażenie/ Certyfikaty/ Praktyczne przykłady) oraz jej zastosowanie w postaci narzędzi/ wycieczek stworzonych dla partnerów stowarzyszonych.

Uwzględnienie potrzeb docelowych odbiorców jest niezbędnym krokiem w zapewnieniu skutecznych i mających realny wpływ działań, szczególnie w odniesieniu do osób, które mogą mieć wymagania odbiegające od oczekiwań większości. Dlatego niezwykle ważne jest, aby konsultować się z nimi, starać się jak najlepiej zrozumieć, co będzie dla nich najlepsze, a następnie dostosować istniejące zasoby, zarówno ludzkie, jak i materialne, do zidentyfikowanych potrzeb.

Skuteczna komunikacja jest również bardzo ważna, aby zapewnić terminowe działania wszystkich zaangażowanych podmiotów, zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych, oraz określić wystąpienie szacowanego wpływu. Komunikacja odgrywa również aktywną rolę w rozpowszechnianiu informacji o osiągniętych wynikach projektu oraz w zachęcaniu wszystkich do ich testowania i/lub wykorzystywania, a w zależności od przypadku, do przekazywania informacji zwrotnych.

Tworząc narzędzia/wycieczki dla organizacji stowarzyszonych, partnerzy projektu przedstawili im ramy projektu, omówili z nimi, jakie działania w zakresie dostępności można wspólnie zaprojektować w kontekście projektu, a następnie opracowali je w formie fizycznej lub cyfrowej, w zależności od wybranego formatu. Istotnym aspektem, który należy wziąć pod uwagę, jest przeszkolenie lokalnego personelu wybranych partnerów stowarzyszonych w zakresie korzystania z opracowanych narzędzi i/lub wycieczek, a także podkreślenie faktu, że w przyszłości można opracować kolejne podobne instrumenty lub ulepszyć te, które zostały już dostarczone.

Szczególnie ważnym etapem tworzenia i dostarczania wyników projektu jest faza testowania. Jest to segment cyklu życia projektu, którego w żadnym wypadku nie należy pomijać. Wymaga on czasu, który jest adekwatny dla użytkowników końcowych, a partnerzy projektu doskonale to rozumieli i podjęli wszelkie niezbędne środki w celu dopracowania uzyskanych wyników. Jednocześnie w trakcie tej konkretnej fazy testowania stało się jasne, że działania współpracy zaplanowane w ramach projektu niekoniecznie kończą się wraz z zakończeniem projektu, a nawet pożądanym jest, aby nie kończyły się one w tym momencie, ale przeciwnie, aby były kontynuowane, rozwijały się i ewoluowały, jak drzewo wyrastające z sadzonki, powoli, ale nieustannie, które zakwita, a jego kwiaty zamieniają się w owoce, które następnie są pielęgnowane przez kolejne pory roku.



Znajdź wszystkie materiały na stronie:

react-culture.eu



Dostępny w



Dofinansowane przez
Unię Europejską