



REACT

Perspectivile proiectului



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

REACT

Perspectivile

proiectului

Acest ghid a fost dezvoltat de REACT - Resources for European Accessible Cultural Tours (Resurse pentru tururi culturale europene accesibile)

Consortiul proiectului

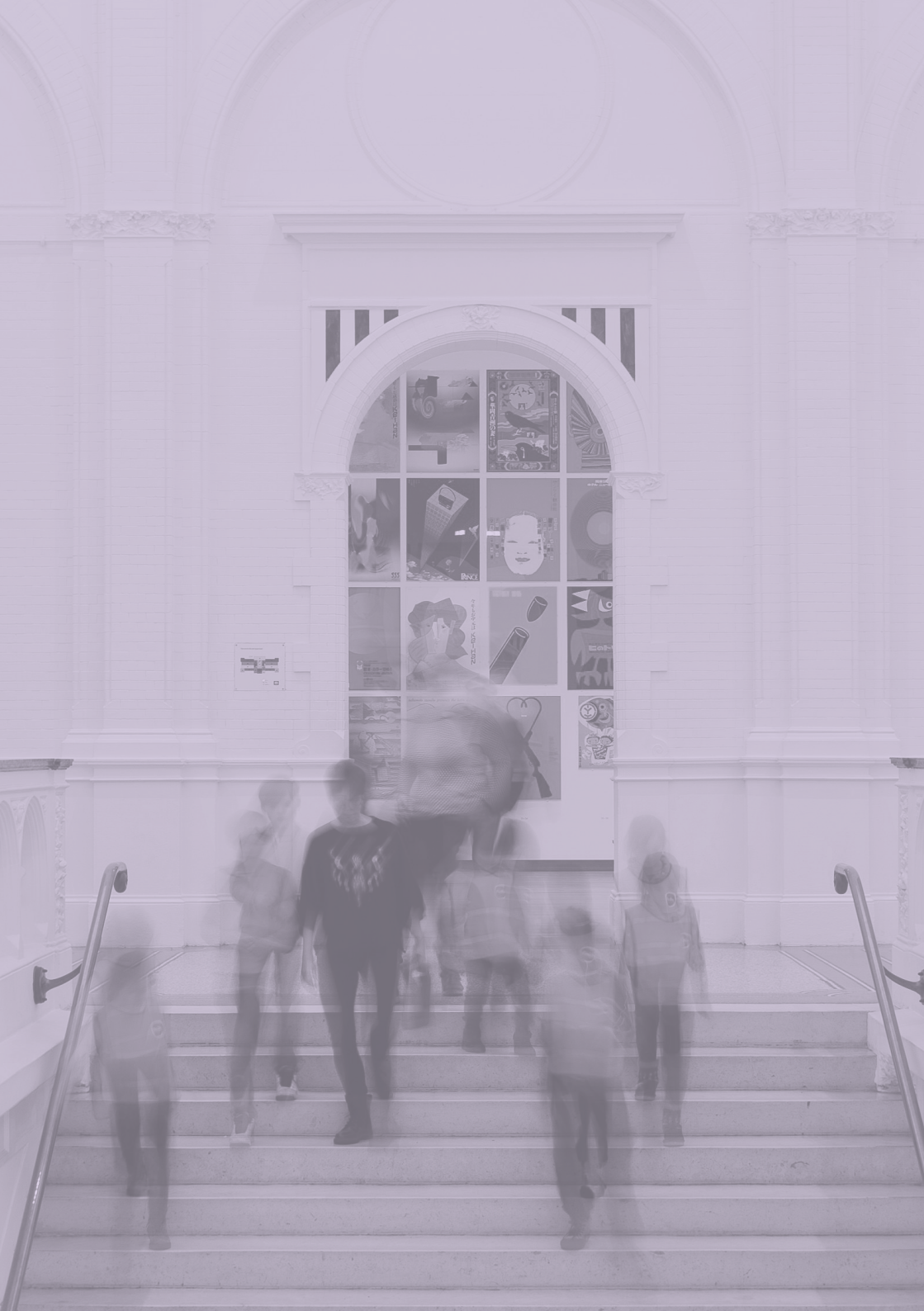


Numărul proiectului 2023-1-FR01-KA220-VET-000153145

Informații suplimentare despre proiect și despre partenerii menționați mai sus sunt disponibile la: <https://react-culture.eu/>

Creative Commons Atribuire-NeComercial-Partajare în Condiții Identice 4.0 Internațional

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.



Cuprins

Capitolul 1: Introducere și strategie	7
• Scopul ghidului	7
• De la instruire la implementare – cum au fost dezvoltate soluțiile?	8
• Ce este „interpretarea digitală incluzivă”?	8
• Cum au colaborat partenerii?	9
Capitolul 2: Punerea în practică a conceptului proiectului: instrumente și metodă	11
• Stabilirea calendarului	11
• Crearea unui spațiu comun pentru toate resursele	11
• Accesibilizarea resurselor	11
• Adaptarea resurselor	12
• Crearea conținutului și, în paralel, elaborarea programului de formare	13
Capitolul 3: Principalele resurse educaționale, rezultate și impact	15
• Rezultatele obținute în cadrul proiectului: obiective realizate și activități desfășurate	15
• Resurse pedagogice: materiale didactice, ghiduri și instrumente digitale	16
• Impactul asupra grupurilor țintă și rezultatele testării	18
Capitolul 4: Implementare și evaluare	21
• Experiența cu muzeele asociate	21
• Instrumente și tururi	21
• Colaborarea cu muzeele asociate	22
• Implicarea grupului țintă în proces și testarea	23
• Metode de monitorizare și de analiză a rezultatelor	24
• Caracter inovator – elemente distinctive ale strategiei aplicate în cadrul proiectului	24
• Perspective pe termen mediu și lung – efecte durabile preconizate, potențial de implementare și de replicare	25
Concluzii	27



Portrait of a man in a dark suit, seated, displayed in a glass case. The portrait is set within a white frame with a dark, arched top. The glass case is mounted on a light-colored pedestal.



Portrait of a man in a dark suit, seated, displayed in a glass case. The portrait is set within a white frame with a dark, arched top. The glass case is mounted on a light-colored pedestal.

Capitolul 1: Introducere și strategie

1. Scopul ghidului

Cum ne putem asigura că toată lumea se bucură pe deplin de o vizită la un muzeu, galerie sau instituție de cultură? Partenerii din proiectului **REACT (Resurse pentru Tururi Culturale Europene Accesibile)** au încercat să răspundă la această întrebare.

Cultura este un spațiu comun, dar unul care nu este întotdeauna la fel de accesibil – aceasta este convingerea din care a luat naștere proiectul. Multe muzee și instituții de cultură încă se confruntă cu lipsa instrumentelor, abilităților și resurselor care să le permită să se deschidă către noi tipuri de public – în special către persoane cu nevoi speciale, grupuri defavorizate sau adulți care participă rar la viața culturală

Acest ghid a fost creat tocmai pentru a arăta că **schimbarea este posibilă** – și că începe cu cooperarea, schimbul de experiență și utilizarea tehnologiei într-un mod înțelept, empatic și creativ. Scopul ghidului este de a prezenta strategia, metodologia și rezultatele activităților comune ale partenerilor proiectului în implementarea **instrumentelor și practicilor incluzive de mediere culturală digitală** în muzee și instituții de cultură din Europa.

Ghidul se adresează:

- personalului și voluntarilor din muzee;
- educatorilor și animatorilor culturali;
- persoanelor implicate în accesibilitate și mediere;
- studenților de la facultăți ale căror specializări sunt legate de artă, educație și turism;
- oricui dorește să asigure accesul real la cultură pentru toți.

Capitolele următoare prezintă descrieri ale metodelor, exemplelor, instrumentelor și bunelor practici dezvoltate și testate în timpul proiectului.

2. De la instruire la implementare – cum au fost dezvoltate soluțiile?

Activitățile proiectului s-au concentrat pe **dezvoltarea competențelor și testarea ideilor noi**. Prin ateliere, întâlniri cu experți și vizite de studiu, partenerii REACT au adunat idei despre modul în care tehnologiile digitale pot fi folosite pentru a comunica informația culturală într-un mod mai accesibil și mai captivant.

Apoi a venit momentul să punem teoria în practică: echipe partener, susținute de experți externi, au dezvoltat și testat **instrumente reale de mediere culturală** – tururi accesibile, ghiduri digitale, ghiduri audio și materiale educaționale interactive. Fiecare soluție a fost testată cu vizitatori, iar feedback-ul oferit a devenit parte din procesul creativ.

3. Ce este „interpretarea digitală incluzivă”?

Este un cadru de gândire despre cultură ce integrează accesibilitatea, tehnologia și empatia. Interpretarea digitală incluzivă nu este doar un „muzeu digital”, ci o **nouă strategie de implicare a publicului**. Reprezintă un set de strategii și instrumente menite să asigure participarea activă a celui mai divers public posibil la experiențele culturale, indiferent de vârstă, nivel de competență culturală sau limitări senzoriale și cognitive.

În practică, înseamnă:

Accesibilitate – proiectarea expozițiilor și conținutului având în vedere nevoile diverse ale publicului, astfel încât conținutul și experiențele culturale să fie accesibile tuturor utilizatorilor, atât în spațiile fizice, cât și în cele digitale;

Co-creare – implicarea activă a utilizatorilor finali, experților și angajaților muzeelor și instituțiilor de cultură în procesul de proiectare a soluțiilor: ascultare, testare, îmbunătățire;

Incluziune – construirea unei culturi deschise și accesibile, inclusiv în spațiul virtual, ținând cont de diversitatea culturală, lingvistică și socială în procesul de interpretare;

Implementarea resurselor pentru incluziune;

Tehnologia ca facilitator – folosirea tehnologiilor digitale ca instrument de sprijin, nu ca instrument dominant sau cu caracter exclusiv, în procesul de mediere culturală.

4. Cum au colaborat partenerii?

Implementarea resurselor în cadrul proiectului REACT a fost **colectivă și iterativă**, ținând cont de caracteristicile specifice ale fiecărei instituții partenere și de propriul mediu cultural. Fiecare dintre partenerii proiectului a contribuit cu propria experiență și perspectivă la REACT – de la educație digitală la mediere culturală și tehnologie. Împreună, prin intermediul atelierelor și întâlnirilor online, au dezvoltat concepte pe care le-au transformat apoi în acțiuni concrete.

Cooperarea dintre partenerii (ARTeria, ALTO, Les Apprimeurs, Logopsycom, Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași) și partenerii asociați a inclus:

- definirea comună a nevoilor publicului;
- consultări și ateliere pentru selectarea instrumentelor interpretative;
- dezvoltarea conceptelor de implementare și testarea căilor accesibile;
- crearea și testarea instrumentelor cu participarea utilizatorilor țintă;
- colectarea feedback-ului și îmbunătățirea în spirit de co-creare;
- documentarea proceselor și elaborarea recomandărilor finale.

Ghidul este rezultatul acestei colaborări și este conceput astfel încât să reprezinte o sursă de inspirație și un instrument practic pentru instituțiile de cultură. Conține concluzii, metode și exemple de activități care pot ajuta muzeele și organizațiile să creeze **experiențe culturale mai deschise, digitale și accesibile**.

REACT a demonstrat că accesibilitatea nu este un lux, ci un standard care poate face cultura mai dinamică, ușor de înțeles și împărtășită de toți.



Capitolul 2: Punerea în practică a conceptului proiectului: instrumente și metodă

1. Stabilirea calendarului

Având ca obiectiv comun să îmbunătățească accesibilitatea, în special cea digitală, a instituțiilor de cultură la nivel internațional, partenerii REACT au depus acest proiect în cadrul programului Erasmus+, derulat de Comisia Europeană. Procesul de aplicare le-a permis să planifice din timp diferitele etape ale proiectului, pe o perioadă de doi ani.

După aprobarea Erasmus+, partenerii au trecut la detalierea conceptului și la planificarea implementării practice.

2. Crearea unui spațiu comun pentru toate resursele

Partenerii REACT au considerat că cea mai eficientă modalitate de a aborda această temă este să pună la dispoziția specialiștilor cunoștințe și sfaturi despre accesibilitatea digitală, pe care aceștia să le poată consulta oricând și oriunde. Ca urmare, a fost creată o platformă online care le permite utilizatorilor să învețe despre accesibilitatea digitală prin lecții teoretice și exemple practice, dar și să descopere instrumente utile pentru îmbunătățirea accesibilității instituției lor.

3. Accesibilizarea resurselor

Toate resursele pedagogice și documentația puse la dispoziție pe site-ul REACT sunt disponibile gratuit și pot fi utilizate cu ușurință de către specialiștii din domeniu. Informațiile sunt disponibile în cele patru limbi ale partenerilor de proiect: engleză, franceză, poloneză și română.

În ceea ce privește identitatea vizuală și accesibilitatea, partenerii au optat pentru violet drept culoare principală. Aceasta este ușor de perceput în combinație cu alb, datorită contrastului ridicat dintre cele

două culori. Fontul ales este Signika. Contrastul redus și înălțimea mare a caracterelor mici asigură lizibilitate la dimensiuni mici și de la distanțe mari. Setul extins de caractere acoperă limbile vest-europene, precum și poloneza. Descrierile imaginilor și textele sunt compatibile cu cititoarele de ecran, iar partenerii au avut grijă să le redacteze clar și simplu.

Pentru a afla mai multe informații, vă rugăm să vizitați <https://react-culture.eu/>.

În paralel cu conceperea și stabilirea formatului, partenerii REACT au adunat exemple de bune practici pentru a fi prezentate pe site. Le puteți găsi accesând fila intitulată „[Obțineți inspirație](#)”. De asemenea, au colectat resurse, constând nu doar în instrumente, ci și în exemple de firme sau organizații non-profit care pun în practică proiectele de accesibilitate, iar acestea sunt disponibile în secțiunea denumită „[Obțineți soluții](#)”. Aici puteți găsi, de exemplu, un program care permite crearea de pictograme ușor de înțeles de către persoanele cu dizabilități cognitive. Procedând astfel, partenerii REACT și-au dezvoltat competențele necesare pentru dezvoltarea cursului online intitulat „REACT: Construirea de spații culturale incluzive prin mediere digitală!” și pentru realizarea proiectelor de accesibilitate împreună cu partenerii asociați, ce sunt prezentate în secțiunea „[Cazuri practice](#)”.

4. Adaptarea resurselor

Secțiunile „[Obțineți inspirație](#)” și „[Obțineți soluții](#)” prezintă 25 de cazuri de bune practici și 50 de instrumente, însă micro-lecțiile cursului online cuprind și alte astfel de exemple. Mai multe dintre acestea au fost discutate cu persoanele care le-au creat sau produs, pentru a asigura o prezentare fidelă. Un astfel de exemplu este „La Bulle” (Bula), o mică sală existentă în Musée National de la Marine din Paris, pe care partenerii au avut ocazia să o testeze. Sala a fost proiectată ca spațiu de odihnă pentru vizitatorii suprasolicitați pe parcursul vizitei la muzeu. Totodată, unii membri REACT s-au întâlnit cu experți în accesibilitate pentru a înțelege mai bine nevoile specifice ale vizitatorilor. De exemplu, cele mai bune practici privind materialele video în limbajul semnelor au fost analizate cu firma franceză Langue Turquoise.

Toate aceste bune practici și instrumente sunt prezentate în același mod - pe un fel de carte de identitate ce oferă informații practice, cum ar fi modul în care a fost finanțat un caz de bună practică, exemple de proiecte în care a fost folosit un anumit instrument și dacă acesta este gratuit. În cele din urmă, toate informațiile adunate demonstrează cât de important(ă) este instrumentul/practica selectat(ă).

5. Crearea conținutului și, în paralel, elaborarea programului de formare

Pentru a încheia această parte a procesului, partenerii REACT au organizat o sesiune de instruire la Paris, în cadrul căreia au vizitat instituții de cultură, precum Musée Rodin, Panthéon și Musée National de la Marine, și s-au întâlnit cu specialiștii acestor muzee pentru a identifica principalele probleme ce trebuie abordate în ceea ce privește accesibilitatea. În final, s-a organizat o prezentare în fața unui grup restrâns de specialiști, în cadrul căreia a fost ilustrat un scenariu de vizită ce includea toate punctele esențiale pentru a garanta o experiență cât mai incluzivă într-o instituție de cultură. În urma acestei documentări și pe baza propriei experiențe profesionale, partenerii REACT erau pregătiți să propună un curs online despre accesibilitate și să dezvolte proiecte concrete!



Capitolul 3: Principalele resurse educaționale, rezultate și impact

1. Rezultatele obținute în cadrul proiectului: obiective realizate și activități desfășurate

Atingerea obiectivelor

Toate obiectivele propuse pentru această parte a proiectului au fost realizate.

Parteneriatul a finalizat cu succes:

- **trei module complete de e-learning**, structurate în lecții și secțiuni;
- **webinarii asociate** fiecărui modul;
- punerea la dispoziție a tuturor resurselor de formare în mai multe limbi;
- un **ghid de implementare** a cursului de formare pentru a facilita reutilizarea în sectorul educației și formării profesionale.

Resursele sunt accesibile gratuit online și conforme cu principiile EQAVET, asigurându-se astfel relevanța lor pentru educația și dezvoltarea profesională continuă.

Activități desfășurate în cadrul parteneriatului pentru WP3

Diverse activități derulate în cadrul parteneriatului au contribuit la obținerea acestor rezultate.

Un pas cheie a fost **activitatea de instruire organizată la Paris** (LTTA, WP2 A4). Deși concepută în principal ca o activitate de învățare și de schimb de experiență, a contribuit și la dezvoltarea rezultatelor WP3. **Materialele video introductive ale modulelor de e-learning au fost înregistrate în timpul acestei activități**, contribuind direct la realizarea conținutului pentru instruirea online.

În plus, **webinariile organizate în cadrul WP3** au oferit oportunități de colaborare cu **structuri profesionale externe**. În Franța, de exemplu, au avut loc schimburi de experiență cu organizații precum **CLIC France (Club Innovation et Culture)**. Prin astfel de colaborări, conținutul instruirii a ajuns în rețelele profesionale existente și în discuțiile curente din domeniu.

Per ansamblu, activitățile desfășurate în cadrul parteneriatului au transformat expertiza împărtășită în resurse de formare structurate, accesibile și reutilizabile.

2. Resurse pedagogice: materiale didactice, ghiduri și instrumente digitale

Pentru a crea secțiunea „Obțineți certificare”, partenerii proiectului React s-au concentrat pe crearea de **resurse de formare** menite să sprijine specialiștii din muzee și din alte instituții de cultură să integreze în practicile de lucru **accesibilitatea digitală și medierea digitală incluzivă**. Obiectivul a constat în oferirea de **instrumente de învățare flexibile, accesibile gratuit și reutilizabile**, adaptate realităților sectorului cultural și potrivite atât pentru învățarea individuală, cât și în cadrul sistemului de educație și formare profesională.

Un program online de e-learning

Principalul rezultat al secțiunii denumite „Obțineți certificare” este programul de e-learning online gratuit: **„REACT: Construirea de spații culturale incluzive prin mediere digitală!”**, axat în întregime pe **accesibilitate**.

Programul este accesibil online în **engleză, franceză, română și poloneză** și poate fi urmat de cursant în ritmul propriu. Este structurat în **trei module tematice**, fiecare corespunzând unei dimensiuni cheie a medierii digitale incluzive în muzee:

- Muzee incluzive: crearea de spații culturale accesibile
- Mediere digitală incluzivă la fața locului în muzee
- Mediere digitală în afara sitului pentru muzee incluzive.

Fiecare modul este compus din lecții împărțite în unități scurte de învățare („secțiuni”), concepute să fie finalizate în aproximativ **cinci minute** fiecare. Această structură modulară permite cursanților să se concentreze pe subiecte specifice în funcție de propriile nevoi, de rolul deținut și de timpul disponibil.

Pe parcursul celor trei module, instruirea combină:

- conținut teoretic structurat,
- linii directoare practice,
- exerciții și activități de reflecție,
- studii de caz,
- teste pentru a susține autoevaluarea.

Fiecare modul se încheie cu un test. Este necesar un scor minim de **65%** pentru a finaliza modulul, cu posibilitatea de a reface testul. Cursanții din afara Franței care finalizează modulele pot solicita un **Certificat de Mobilitate Europass**, iar participanții la webinarii primesc certificate de participare.

Webinarii asociate

Fiecare modul este completat de **un webinar** ce oferă oportunități de interacțiune, de discutare și clarificare a conceptelor-cheie. Totodată, prin intermediul webinarilor, a fost extinsă aria de acoperire a cursului de formare, depășindu-se granițele platformei propriu-zise, și au fost create condițiile favorabile pentru schimburi de experiență profesională pe tema accesibilității digitale și incluziunii.

Ghid de implementare a cursului de formare

În cadrul WP3 s-a realizat și un **Ghid de implementare a cursului de formare** destinat comunității din sistemul de educație și formare profesională. Acesta prezintă structura și obiectivele programului de e-learning, arată cum pot fi folosite modulele în contexte de formare și oferă informații despre certificare, Europass și reutilizarea materialelor.

Ghidul susține **transferabilitatea și valorificarea pe termen lung** a resurselor de formare dincolo de durata proiectului.

3. Impactul asupra grupurilor țintă și rezultatele testării

Grupuri țintă

Resursele de formare au fost concepute pentru:

- specialiști din muzee și alte instituții de cultură (manageri, mediatori, ghizi, personal de recepție, creatori de conținut);
- formatori și organizații de educație și formare continuă;
- adulți implicați în dezvoltare profesională continuă, precum și studenți.

Structura modulară permite cursanților să își adapteze calea de învățare în funcție de nevoile profesionale și de cunoștințele deținute.

Testare și evaluare

Pentru a evalua relevanța și impactul resurselor dezvoltate, au fost puse la dispoziție chestionare pre- și post-evaluare, în limbile țărilor din care provin partenerii din proiect, pentru participanții care au testat modulul de e-learning ca parte a proiectului.

Până în luna decembrie a anului 2025, au fost colectate 80 de răspunsuri pre-evaluare și 47 de răspunsuri post-evaluare.

Pre-evaluare (80 răspunsuri):



30 răspunsuri (37.5%)



18 răspunsuri (22.5%)



28 răspunsuri (35%)



4 răspunsuri (5%)

Post-evaluare (47 răspunsuri):



10 răspunsuri (21.3%)



13 răspunsuri (27.7%)



20 răspunsuri (42.6%)



4 răspunsuri (8.5%)

Aceste rezultate arată participarea specialiștilor din diferite contexte naționale și confirmă angajamentul față de programul de formare pe întreaga durată a parteneriatului.

Feedback și impact perceput

Feedback-ul primit indică faptul că modulele de instruire răspund, în general, nevoilor specialiștilor din muzee.

Per ansamblu:

- mulți participanți au declarat ca sunt **mulțumiți** de conținutul modulelor;
- unii au considerat conținutul **dens sau solicitant**, necesitând timp și atenție susținută;
- pentru alții, nivelul de informație oferit a fost **adecvat și util**;
- un număr mai mic de respondenți au raportat o **poziție neutră**, nici mulțumiți, nici nemulțumiți.

Răspunsurile reflectă **diversitatea profilurilor și așteptărilor cursanților**. Ele confirmă, de asemenea, importanța abordării modulare, care permite specialiștilor să se concentreze pe anumite module sau subiecte, în loc să urmeze o singură cale, liniară, de învățare.

Răspuns la nevoile profesionale

Analizate în ansamblu, rezultatele testării indică faptul că resursele online:

- răspund la întrebări profesionale concrete legate de accesibilitatea digitală și de incluziune;
- oferă puncte de referință structurate pentru analiză și practică;
- sunt relevante pentru specialiștii care lucrează în diferite contexte instituționale și naționale.

Feedback-ul colectat în această fază susține o abordare bazată pe reflecție în cadrul formării profesionale privind accesibilitatea și evidențiază importanța **flexibilității, adaptabilității și modularității** atunci când abordează subiecte complexe și transversale, precum medierea digitală incluzivă în muzee.



Capitolul 4: Implementare și evaluare

1. Experiența cu muzeele asociate

Ne-am dorit ca REACT să ofere un sprijin real muzeelor și organizațiilor culturale din țările parteneriatului. De aceea, fiecare partener a identificat una sau mai multe organizații culturale asociate în țara sa, cu care au colaborat pentru a îmbunătăți experiența de vizitare.

Împreună, au creat un tur sau un instrument accesibil care să corespundă nevoilor organizației de a îmbunătăți accesibilitatea și de a răspunde așteptărilor publicului. Majoritatea organizațiilor cu care am colaborat sunt de dimensiuni reduse, de nivel local, iar accesul lor la diverse resurse, de la finanțare până la programe de formare, este limitat.

2. Instrumente și tururi

ALTO & Musée Rodin (Franța)

În cadrul proiectului REACT, ALTO a creat un tur audio prin intermediul căruia să prezinte capodoperele muzeului pentru vizitatorii cu deficiențe de vedere.¹

Les Apprimeurs & Les Franciscaines Deauville, La Cité de la Mer și Rezervația Naturală Regională La Brière Marsh (Franța)

Pentru fiecare organizație menționată mai sus, Les Apprimeurs a elaborat ghiduri în formatul ușor de citit (ETR).

ARTeria & Centrul Municipal pentru Cultură și Artă din Pyskowice (Polonia)

ARTeria a îmbunătățit experiența de vizitare pentru expoziția permanentă MOKiS dedicată istoriei orașului prin crearea unui ghid audio, a unui fișier digital interactiv și a unei versiuni e-pub despre expoziție – toate disponibile în poloneză și în engleză, în format ușor de citit (ghidul audio este disponibil și în germană).

1 - Pentru informații detaliate cu privire la fiecare dintre instrumentele sau tururile accesibile create, inclusiv la feedback-ul utilizatorilor, vă rugăm să consultați Ghidurile de creație publicate pe site-ul REACT.

CMNM & Muzeul Național al Bucovinei, Muzeul Județean Botoșani, and Muzeul Arta Lemnului Câmpulung Moldovenesc (Romania)

Pentru fiecare dintre cele trei muzee, CMNM a creat un tur virtual 360°, făcând aceste locuri mai accesibile persoanelor cu mobilitate redusă, în special celor care nu pot părăsi locuința sau nu pot ajunge la etajele superioare ale muzeelor. Al doilea element creat pentru muzeele asociate CMNM sunt panourile tactile, cu conținut adaptat colecției fiecărui muzeu.

Logopsycom & Espace gallo-romain, și Mundaneum (Belgia)

Pentru Espace gallo-romain, a fost dezvoltat edu-mobilierul cu ajutorul căruia trecutul poate fi descoperit prin intermediul diferitelor simțuri.

Împreună cu Mundaneum, am creat un program de instruire digital, gamificat, pentru angajații muzeului, având ca teme elementele de bază ale accesibilității și funcționalitățile pe care Mundaneum le pune la dispoziție pentru a îmbunătăți experiența de vizitare pentru diversele tipuri de public.

3. Colaborarea cu muzeele asociate

Colaborarea noastră cu muzeele asociate a decurs foarte bine. Ne-a plăcut să lucrăm cu specialiști entuziaști, dispuși să îmbunătățească gradul de accesibilitate al instituțiilor din care provin. Rezultatul final – tururi sau instrumente incluzive – a primit evaluări bune de la publicul țintă. Mai jos prezentăm câteva dintre cele mai importante concluzii și lecții desprinse în urma acestui proces.

TIMP

“ Cu cât petreci mai mult timp gândindu-te la instrument/tur, cu atât vei avea rezultate mai bune.

De aceea este important ca planificarea să fie flexibilă”

– a scris unul dintre parteneri.

Este nevoie de timp pentru a ajunge la cele mai bune soluții. A fost, de fapt, un proces de câteva luni, ce a inclus numeroase întâlniri față în față și online, analiza nevoilor, brainstorming și schimb de cunoștințe, idei și surse de inspirație.

ECHIPA

“ Procesul de creare a instrumentelor a fost cu adevărat unul colaborativ (...) ”

– a remarcat unul dintre parteneri.

Atunci când echipa este formată din reprezentanți ai două (sau mai multe) organizații diferite, se întâlnesc stiluri de lucru diferite. Este nevoie de o comunicare clară și de transparență pentru a ne asigura că mergem în aceeași direcție. Celălalt factor foarte important este înțelegerea. Ceea ce poate dura câteva zile pentru o organizație poate dura mai mult pentru cealaltă, în funcție de procedurile interne (complexe) de luare a deciziilor și de aprobare, de disponibilitatea membrilor echipei sau de existența altor proiecte aflate în desfășurare.

ÎMPREUNĂ

“ Colaborarea și deschiderea, precum și analiza nevoilor (...) contează cel mai mult ”

– observația acestui partener reprezintă un bun punct de plecare pentru a discuta despre ce înseamnă să lucrezi împreună cu alte persoane.

A lucra în echipă nu înseamnă doar atingerea obiectivului propus, ci implică și un schimb de cunoștințe între specialiști din diferite domenii – muzeologie și accesibilitate, în acest caz. Ambele echipe – REACT și muzeele asociate – au învățat foarte multe pe parcursul elaborării mini-proiectelor noastre.

4. Implicarea grupului țintă în proces și testarea

Procesul de creare a tururilor și a instrumentelor accesibile a avut două grupuri țintă. Primul a fost reprezentat de echipele muzeelor asociate. Pe parcursul lucrului în echipă, membrii acestora și-au dezvoltat abilitățile și cunoștințele despre accesibilitatea organizațiilor culturale pentru vizitatorii cu nevoi diferite și despre modul în care instrumentele digitale pot fi implicate în acest proces. Acesta a fost grupul implicat de la prima până la ultima etapă.

Al doilea grup implicat a fost format din reprezentanții publicului țintă – persoane pentru care am creat instrumentele sau tururile.

Gradul și etapele implicării au depins de fiecare instrument elaborat. În majoritatea cazurilor, s-a realizat un prim model care a fost prezentat și analizat în timpul testării de reprezentanții grupurilor țintă. Feedback-ul colectat ne-a ajutat să facem ajustările necesare.

5. Metode de monitorizare și de analiză a rezultatelor

Partenerii au avut libertatea de a alege metodele de monitorizare a proceselor și de analiză a rezultatelor. Deși fiecare abordare a obiectivului a fost diferită și complet independentă, toți partenerii au folosit:

- identificarea nevoilor;
- colectarea feedback-ului în timpul întâlnirilor cu personalul muzeului;
- folosirea formularelor de evaluare pentru testarea turului/instrumentului;
- evaluare internă a turului/instrumentului.

Unele dintre ele, precum identificarea nevoilor sau colectarea continuă de feedback intern, erau destul de informale (fără formulare de completat etc.). Această strategie a permis ca discuția să decurgă într-un mod natural, familiar, contribuind, astfel, la buna desfășurare a procesului de lucru.

Pe de altă parte, colectarea feedback-ului de la grupurile țintă s-a realizat într-un mod mai formal. Unii parteneri au decis să pregătească chestionare adaptate vârstei persoanelor testate, astfel încât feedback-ul primit să fie structurat și comparabil.

6. Caracter inovator – elemente distinctive ale strategiei aplicate în cadrul proiectului

Nu am venit la muzee cu soluții predefinite, spunându-le angajaților ce anume să facă pentru a crește accesibilitatea instituției. I-am întrebat de ce anume au nevoie pentru a crește accesibilitatea și cum îi putem

ajuta să dezvolte astfel de instrumente în cadrul proiectului REACT.

În prezent, majoritatea organizațiilor culturale sunt deja adaptate nevoilor vizitatorilor cu mobilitate redusă. Partea dificilă o reprezintă crearea unui mediu cu grad sporit de incluziune prin conținutul expozițiilor, adaptarea spațiilor și programe educaționale dedicate persoanelor cu nevoi speciale diverse. Este vorba despre un proces pe termen lung, care necesită schimbări la mai multe niveluri, incluzând, printre altele, instruirea personalului, reducerea incertitudinii, actualizarea strategiilor de comunicare sau un buget alocat acestui scop. Se spune că Roma nu s-a construit într-o zi; de aceea, noi am ales să sprijinim muzeele să facă un pas înainte, însă acel pas pe care erau pregătite să îl facă. Această strategie simplă, dar adesea trecută cu vederea, a adus rezultate foarte bune.

7. Perspective pe termen mediu și lung – efecte durabile preconizate, potențial de implementare și de replicare

Chiar dacă instrumentele și tururile create au fost concepute pentru contextul specific al muzeului cu care colabora fiecare partener, ele pot fi replicate și implementate și în alte organizații. Un alt lucru foarte important este acela că instrumentele și tururile pe care le-am dezvoltat împreună pot fi folosite pe termen lung. Unele dintre acestea au determinat deja muzeele să adopte măsuri suplimentare de accesibilitate.

Tururile 360° (România) completează oferta existentă a muzeelor și le sporesc vizibilitatea online. Prin intermediul colaborării din acest proiect, Les Franciscaines (Franța) a creat pentru prima dată o legătură cu ESAT – o organizație care sprijină persoanele cu dizabilități în dezvoltarea lor profesională. După ce a lucrat la varianta ușor de citit, Cité de la Mer (Franța) a decis ca și viitoarea sa expoziție temporară să fie disponibilă în acest format. Parc de la Brière (Franța) a avut ocazia unei priviri critice asupra documentelor și materialelor informative pe care le creează și le publică; aceasta a evidențiat aspecte ce necesită îmbunătățire, la care echipa sa poate lucra în lunile următoare.

Vizitatorii Muzeului Rodin (Franța) pot beneficia acum de descrieri audio, care nu erau disponibile anterior. Acestea sunt îmbogățite cu efecte sonore și muzică, folosite nu doar ca element de fundal, ci cu rolul de a scoate în evidență emoțiile transmise de operele de artă. Mundaneum (Belgia) poate oferi acum echipei sale un program de instruire de bază în domeniul accesibilității fără a aloca fonduri suplimentare (de exemplu, prin angajarea de experți externi) sau fără a folosi timpul ofițerului său de accesibilitate (care poate dedica acel timp altor sarcini). Espace gallo-romain (Belgia) va folosi Edu-mobilierul nu doar ca element interactiv pentru vizitatori, ci și în timpul atelierelor dedicate familiilor și școlilor. În fine, expoziția permanentă de la Centrul Municipal pentru Cultură și Artă din Pyskowice (Polonia) dispune acum de mai multe resurse pentru vizitatorii cu nevoi speciale, inclusiv pentru vorbitorii de limbă germană (în timpul colaborării noastre, s-a identificat necesitatea creării unui ghid audio în limba germană).

Muzeele și alte organizații culturale manifestă un interes deosebit și entuziasm pentru a face expozițiile și programele educaționale accesibile vizitatorilor cu nevoi speciale. Își propun să atragă noi tipuri de public și să construiască relații durabile cu acestea. Fiecare organizație se confruntă, însă, cu propriile limitări, aspect mai evident în cazul muzeelor mici, locale. De aceea, este foarte important să le oferim sprijin acolo unde au cu adevărat nevoie. Să le ascultăm vocea și să le oferim soluții rentabile, ușor de gestionat și de actualizat, concepute pentru utilizare pe termen lung.

Concluzii

Acronimul proiectului, REACT, transmite ideea de acțiune, iar consorțiul proiectului a acționat în acest spirit timp de doi ani, dincolo de obiectivul principal, acela de a crea REsources for Accessible Cultural Tours / Resurse pentru tururi culturale accesibile. În acest scop, partenerii proiectului au consultat literatura existentă, au efectuat cercetările necesare și au creat resurse menite să contribuie la accesibilitatea resurselor culturale în țările lor.

Este deja un lucru bine cunoscut faptul că nevoile fiecărui individ diferă; la fel, nu există două organizații culturale identice, chiar dacă obiectivele pe care le urmăresc sunt identice. În acest cadru general de diversitate personală și instituțională, a devenit tot mai evident faptul că sectoarele public și privat trebuie să ia măsuri concrete pentru a asigura accesul fără obstacole la spațiile și conținutul oferit, indiferent de tip. Prin urmare, încă din faza conceptuală a fost identificată necesitatea de a pune accentul pe accesibilitatea digitală.

În acest context, fiecare dintre partenerii din cadrul proiectului a luat în considerare nevoile publicului existent în propria comunitate și a lucrat în strânsă colaborare cu partenerii asociați, fie la nivel local, fie la cel regional. Pe parcursul proiectului, membrii consorțiului au lucrat împreună pe baza pachetelor de lucru, rezultând o colecție de bune practici (secțiunea „Obțineți inspirație” a site-ului <https://react-culture.eu/>), o colecție de instrumente și ghiduri practice („Obțineți soluții”) și un curs de e-learning („Obțineți certificare”), precum și un set de instrumente/tururi incluzive, create de partenerii proiectului pentru organizațiile asociate pe baza informațiilor pe care acestea le-au furnizat. Procedând astfel, partenerii au dobândit o mai bună înțelegere a nevoilor privind accesibilitatea manifestate nu doar în propriile organizații, ci și în structurile partenerilor asociați, asigurând astfel transferabilitatea și replicabilitatea rezultatelor create pe parcursul proiectului. Prin urmare, planul proiectului a stipulat că, pe lângă tururile și/sau instrumentele incluzive, vor fi puse la dispoziție și ghiduri de creație și de implementare, având în vedere în mod special efectul multiplicator al proiectului în ansamblu.

Astfel, în ceea ce privește ghidul de implementare, acesta a fost conceput pentru a îmbunătăți și valorifica cunoștințele despre accesibilitate colectate la nivel de parteneriat sub forma unui document structurat, menit să permită aplicarea ulterioară în organizații care nu au altă legătură cu proiectul decât interesul de a oferi soluții accesibile beneficiarilor lor.

Facilitarea accesului digital accesibil la organizațiile culturale este un obiectiv esențial, care asigură dreptul la cultură pentru toți cetățenii. Acțiunile care integrează tehnologiile digitale pot contribui la îmbunătățirea modului în care persoanele cu diverse nevoi speciale interacționează cu informația culturală, favorizând astfel o societate mai incluzivă și diversă. Accesul digital la organizațiile culturale nu doar sporește accesibilitatea, ci poate servi și ca mijloc de stimulare a creativității și a măsurilor inovatoare în domeniul cultural.

La nivel european, statisticile continuă să arate diferențe mari între diferitele state membre ale UE în ceea ce privește accesibilitatea digitală a produselor și serviciilor cu scop general. În țările cu un nivel scăzut de pregătire digitală, astfel de diferențe sunt și mai mari în sectorul cultural, deoarece muzeele și organizațiile culturale suferă de lipsa constantă a investițiilor în tehnologii digitale de ultimă generație, cu ajutorul cărora conținutul oferit ar putea deveni accesibil unui public mai larg. Prin urmare, proiectul REACT furnizează într-un singur loc baza de cunoștințe (Obțineți inspirație/ Obțineți soluții/ Obțineți certificare/Cazuri practice) și modalități de punere a acestora în aplicare sub forma instrumentelor/tururilor create pentru partenerii asociați.

Luarea în considerare a nevoilor publicului țintă reprezintă un pas esențial în realizarea unei acțiuni de succes și cu impact, mai ales când ne referim la persoane care pot avea cerințe diferite față de așteptările majorității. Prin urmare, este extrem de importantă consultarea lor, pentru a înțelege cât mai exact ce li s-ar potrivi și, apoi, pentru a adapta resursele existente, umane și materiale, la nevoia identificată.

Comunicarea eficientă este, de asemenea, foarte importantă pentru a asigura acțiuni prompte din partea tuturor actorilor implicați, atât intern, cât și extern, și pentru a determina dacă impactului estimat a

fost realizat. Totodată, comunicarea contribuie activ la diseminarea rezultatelor obținute și la încurajarea tuturor să le testeze și/sau utilizeze și, în funcție de caz, să ofere feedback.

Pentru a crea instrumentele/tururile pentru organizațiile asociate, partenerii de proiect au prezentat reprezentanților acestora elementele de bază ale proiectului, au discutat împreună ce acțiuni de accesibilitate ar putea fi proiectate în contextul proiectului și apoi le-au realizat în formă fizică sau digitală, în funcție de formatul ales. Un aspect important de avut în vedere este instruirea personalului partenerilor asociați selectați în ceea ce privește utilizarea instrumentelor și/ sau tururilor create, precum și sublinierea faptului că, în viitor, pot fi dezvoltate și alte instrumente similare sau pot fi îmbunătățite cele existente.

În elaborarea rezultatelor proiectului, o deosebită importanță o are etapa de testare. Acest segment din perioada de desfășurare a proiectului nu trebuie, sub nici o formă, omis. Procesul necesită din partea utilizatorilor finali o perioadă de timp rezonabilă, iar partenerii proiectului au înțeles acest lucru și au luat toate măsurile necesare pentru a ajusta rezultatele obținute. În același timp, a devenit clar pe parcursul acestei faze de testare că acțiunile de colaborare planificate să aibă loc în cadrul unui proiect nu se opresc automat odată cu încheierea perioadei de derulare a proiectului. Este chiar de dorit ca acestea să nu se oprească aici, ci, dimpotrivă, să continue să se desfășoare - să crească, să se dezvolte de la sine, asemenea unui copac ce răsare dintr-un puiet încet dar constant, ce ajunge să înflorească și ale cărui flori se transformă în fructele ce continuă să hrănească în anotimpurile care se succed.



Găsiți toate resursele la

react-culture.eu



Disponibil în



Cofinanțat de
Uniunea Europeană