



VX DESIGNERS

**WYKORZYSTANIE
WYSTAW W PRAKTYCE
SZKOLNEJ**

#VXdesigners
vxdesigners.eu



Przewodnik „Wykorzystanie wystaw w praktyce szkolnej” został opracowany przez konsorcjum projektu VX Designers, w skład którego wchodzi:



LES APPRIMEURS



CEPS Projets Sociaux
<http://www.asceps.org>



Kod projektu: 2020-1-BE01-KA201-074989

Dodatkowe informacje na temat projektu znajdują się pod adresem: <https://vxdesigners.eu/>

#vxdesigners

Przewodnik został opublikowany na licencji Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Licencja zezwala na:

Dzielenie się - kopiowanie i rozpowszechnianie utworu w dowolnym medium i formacie

Adaptacje - remiksowanie, zmienianie i tworzenie na bazie utworu dla dowolnego celu, także komercyjnego.

Licencjodawca nie może cofnąć powyższych uprawnień, jeśli przestrzegane będą warunki licencji.

Należy przestrzegać poniższych warunków:

Uznanie autorstwa - Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Można to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla użytkownika lub sposobu, w jaki wykorzystuje ten utwór.

Użytek niekomercyjny - Nie dopuszcza się używania utworu dla celów komercyjnych.

Na tych samych warunkach - Remiksując utwór, przetwarzając go lub tworząc na jego podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechniać na tej samej licencji, co oryginał.

Brak dodatkowych ograniczeń - Nie dopuszcza się korzystania ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.

Projekt graficzny i skład: Katarzyna Baranek-Stachura, Fundacja ARTeria



Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów. Komisja nie bierze odpowiedzialności za sposób użycia zawartych w niej treści.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA



Spis treści

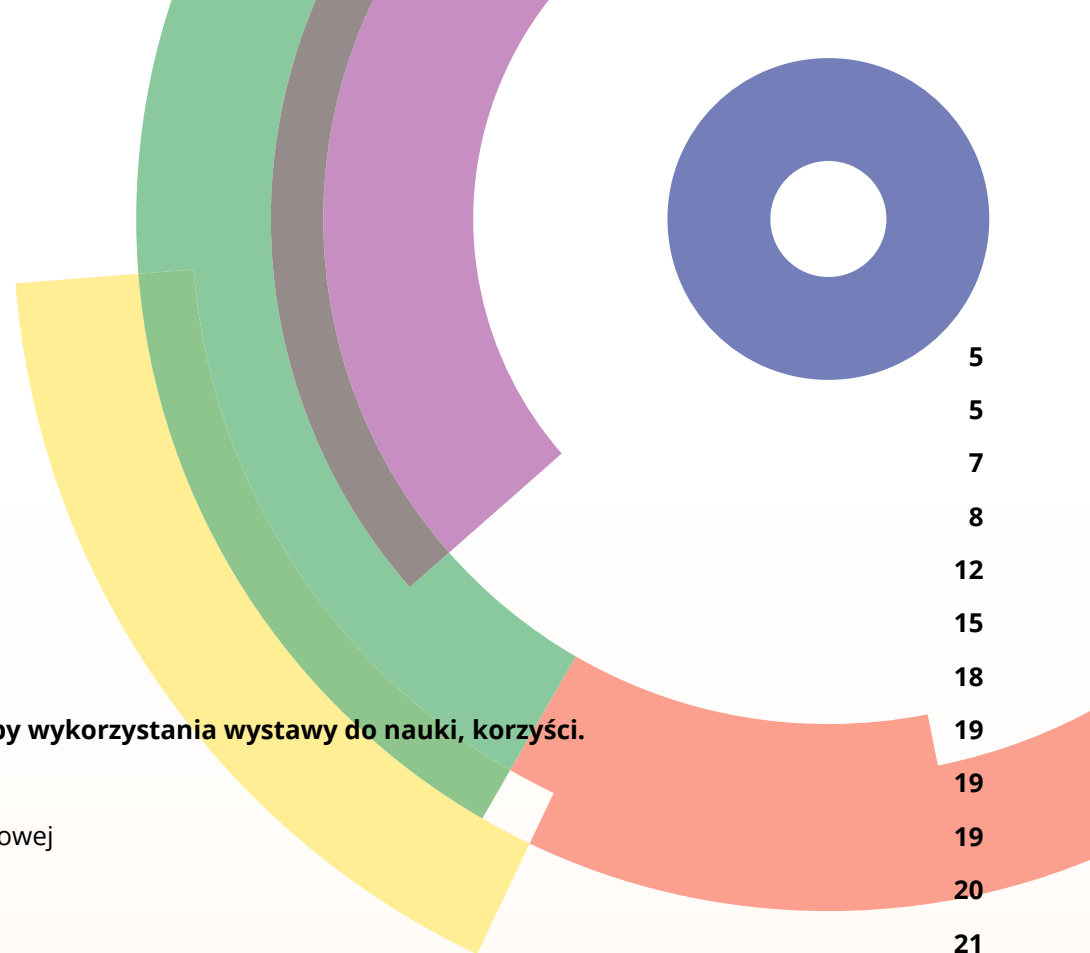
WPROWADZENIE

- O przewodniku
- O projekcie VX Designers
- Czym jest wystawa?
- Historia projektowania wystaw
- Wprowadzenie do projektowania wystaw (podstawowe zagadnienia)

Część 1

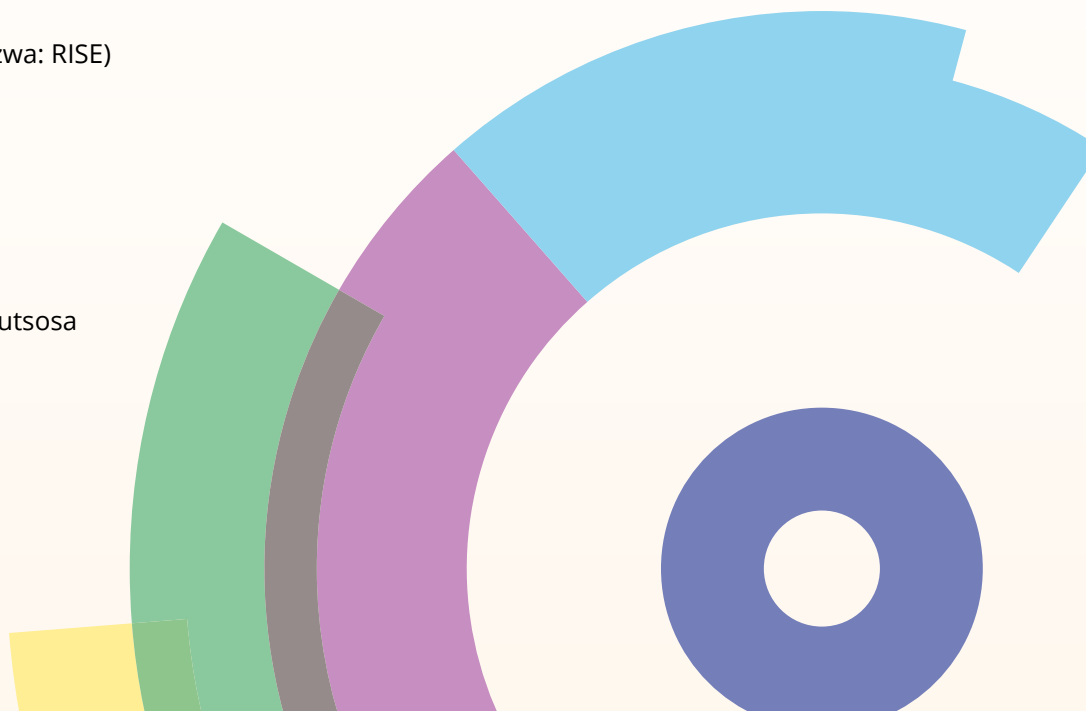
Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści.

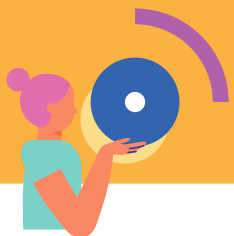
- Wystawy jako narzędzie edukacyjne
- Rola wystaw i muzeów w uczeniu się, zaangażowaniu i pamięci zbiorowej
- Korzyści dla widzów: w kontekstach formalnych
- Korzyści dla widzów: w kontekstach nieformalnych
- Jak szkoły obecnie wykorzystują wystawy w procesie nauczania?
- Rodzaje wystaw w różnych warunkach edukacyjnych
- Wystawa na terenie szkoły
- Wystawa poza terenem szkoły
- Jakie metodologie i aspekty pedagogiczne są istotne w tym kontekście?
- Jakie metodologie edukacyjne promuje projekt VX Designers?
- Jakie metodologie są stosowane przy projektowaniu wystaw w szkołach (on- i off-line)?
- Jakie metodologie są stosowane przy projektowaniu wystaw w szkołach (on- i off-line)?



5
5
7
8
12
15
18
19
19
19
20
21
23
23
23
26
28
29
30
32

CZĘŚĆ 2	34
Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego	35
Wykorzystanie wystaw w rozwoju umiejętności	35
Wykorzystanie wystawy do wspierania uczniów z problemami edukacyjnymi	42
W jaki sposób wystawy mogą wspierać uczniów z trudnościami w uczeniu się?	45
Trendy w projektowaniu wystaw i cyfrowe praktyki interaktywne (w tym szkolenia dla cyfrowej przyszłości)	48
Projektowanie wystaw	50
Praktyki cyfrowe	53
Podsumowanie	55
Dobre praktyki	56
Muzeum Akropolu	56
Korespondencja z zamknięcia (Barcelona)	56
Culture chez nous	57
CYENS Centre of Excellence (poprzednia nazwa: RISE)	57
Strony Google	58
"Jestem kuratorem"	58
Kid Curators	59
Musée du Louvre (Paryż, Francja)	59
Galeria Narodowa Muzeum Alexandrosa Soutsosa	60
Occupy White Walls (OWW)	60
Shutdown Gallery	61
VSMS	61
Bibliografia	62



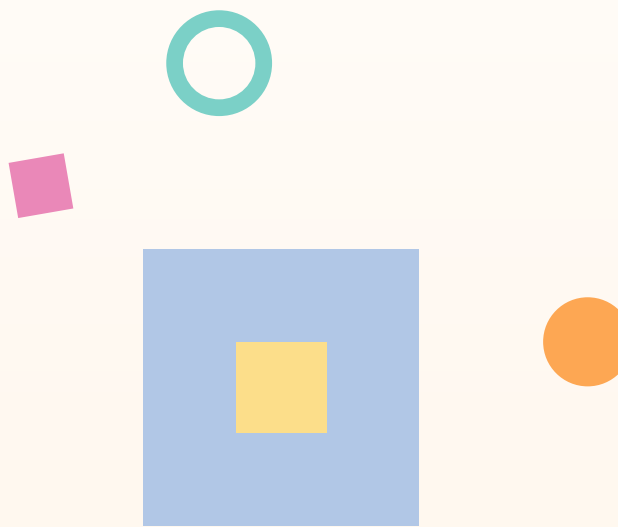


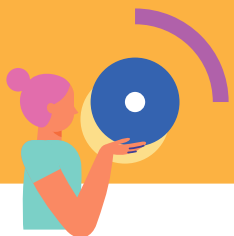
O przewodniku

Działasz zawodowo w edukacji? Wykorzystujesz wystawy w swojej praktyce? Lubisz używać innowacyjnych metod w procesie dydaktycznym? **Jeśli tak to przewodnik „Wykorzystanie wystaw w praktyce szkolnej” jest dla Ciebie.**

Jego celem jest dostarczenie praktycznych informacji na temat sposobów wspierania aktywnego uczenia się poprzez wystawy.

Przewodnik wyjaśnia znaczenie i wartość dodaną uczenia się poprzez wykorzystanie wystaw oraz zwraca uwagę na rozwój umiejętności i kompetencji, które proces taki oferuje uczniom. Opisuje także rodzaje wystaw i działania, które mogą być wykorzystane w zależności od okoliczności (wystawy cyfrowe, wirtualne, muzealne, ekspozycje w szkołach itp.). Publikacja oferuje przegląd różnych typów wystaw, które mogą być wykorzystywane do celów edukacyjnych oraz sposobów w jaki proces dydaktyczny przebiega w każdej z prezentowanych sytuacji. Przewodnik przedstawia również aktualny stan wykorzystania szeroko rozumianych działań wystawienniczych w edukacji szkolnej oraz proponuje sposoby pełniejszego wykorzystania potencjału tego typu nauczania wraz z praktycznymi przykładami i dobrymi praktykami.



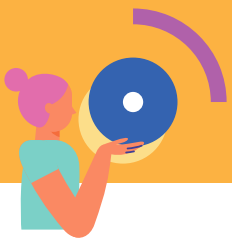


WPROWADZENIE

Niniejsza publikacja ma na celu promowanie wykorzystywania wystaw w praktyce szkolnej i w innych przestrzeniach edukacyjnych w całej Unii Europejskiej. Stanowi ona rezultat rozmów z osobami zawodowo zajmującymi się edukacją i wystawiennictwem, analiz stanu obecnego, a także jest oparta na wcześniejszych doświadczeniach partnerów projektu z sześciu europejskich krajów.

Przewodnik jest jednym z rezultatów powstałych w ramach projektu VX Designers. Serdecznie zapraszamy do zapoznania się z pozostałymi publikacjami i narzędziami, ponieważ oferują one więcej praktycznych materiałów, narzędzi i podpowiedzi, które mogą zostać wykorzystywane w planowaniu procesu edukacyjnego. Wszystkie te rezultaty są dostępne bezpłatnie w pięciu językach (angielskim, francuskim, polskim, hiszpańskim oraz greckim) na stronie internetowej projektu:
<https://vxdesigners.eu/resources/>



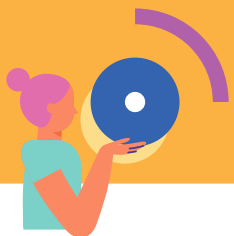


O projekcie VX Designers

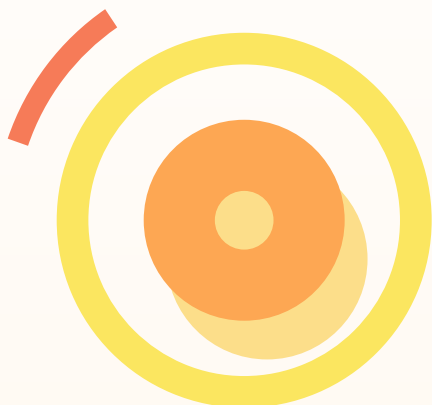
W kontekście edukacyjnym wystawy mogą służyć jako niezwykle ważna, planowa strategia nauczania, mająca na celu pomoc uczniom w osiągnięciu określonych wyników w nauce i rozwinięcie istotnych umiejętności, na przykład w zakresie komunikacji, analizy danych, pracy zespołowej, planowania, umiejętności korzystania z Internetu czy umiejętności interpersonalnych. Niemniej jednak w całej Europie najczęstszym sposobem korzystania przez szkoły z wystaw jest ich zwiedzanie, które ma oczywiście pozytywną wartość edukacyjną niezależnie od rodzaju wystawy (ekspozycja stała, czasowa, itp.), miejsca jej ekspozycji (w muzeum, na wolnym powietrzu, itp.), tematu (sztuka, historia, nauki ścisłe, itp.). Praktyka ta pozostaje jednak dość pasywnym doświadczeniem edukacyjnym, gdyż opiera się na podążaniu ścieżką wyznaczoną przez kogoś innego - przez kuratora wystawy.

Ta pasywność stanowi o słabości tego rodzaju procesu uczenia się, skutkując dodatkowo dużymi różnicami w odbiorze, rozumieniu i przyswajaniu treści: angażuje tylko niektórych uczniów, często tych najzdolniejszych lub dysponujących największym kapitałem kulturowym, podczas gdy duża grupa uczniów nie jest w stanie do końca skorzystać z uczestnictwa w wystawie. A wraz z rozwojem technologii i dostępności tego typu działań konieczność zapewnienia młodym ludziom bardziej znaczących doświadczeń edukacyjnych staje się oczywista.

Dlatego też projekt VX Designers ma na celu stworzenie metodologii, która w pełni wykorzystuje wystawę jako narzędzie pedagogiczne służące rozwijaniu umiejętności uczniów w sposób włączający, także uwzględniając potrzeby osób ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się oraz różnice kulturowe. Ma także na celu dostarczenie nauczycielom i uczniom narzędzi do tworzenia własnych wirtualnych wystaw, stanowiących inspirującą metodę uczenia się jako element innowacyjnej pedagogiki. Istotnym elementem projektu jest również zaakcentowanie wykorzystania nowoczesnych technologii, w tym powszechnej dostępności klasycznych dzieł sztuki w domenie publicznej online, co umożliwia uczniom zaprojektowanie własnej wystawy przy użyciu narzędzi cyfrowych i wzięcie udziału w znaczącym, innowacyjnym i nieformalnym procesie edukacyjnym.



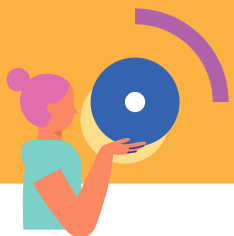
Projekt VX Designers koncentruje się na umieszczeniu uczniów w centrum procesu tworzenia wystawy oraz maksymalizacji oddziaływania procesu dydaktycznego i rozwoju ich zainteresowania poprzez działanie edukacyjne oparte na idei: **wspólnego pełnienia roli kuratora wystawy**. Partnerzy projektu z Polski, Hiszpanii, Belgii, Francji, Cypru oraz Grecji wierzą, że tworzenie i współtworzenie wystawy jest kompleksowym procesem, stanowiącym wartość dodaną w procesie uczenia się i rozwoju osobistego młodych ludzi oraz oferuje realne możliwości zdobywania i wykorzystywania wiedzy w generowaniu pomysłów i unikalnych sposobów prezentacji. Podejście praktyczne, oparte na konkretnym eksponacie, jawi się jako obiecująca metoda wykorzystująca przestrzeń ekspozycyjną oraz umożliwiającą dzieciom i młodzieży rozwijanie ich rozumienia podstawowych pojęć, a także zwiększenie ich motywacji do uczenia się przez całe życie.



Czym jest wystawa?

Pojęcie „wystawa” zazwyczaj kojarzy się ze zorganizowaną prezentacją (np. jakiejś idei czy historii) lub pokazem zbioru przedmiotów (eksponatów). Współczesne wystawy często dedykowane są tematyce związanej z zachowaniem dziedzictwa, z edukacją czy prezentacją (rzeczy, zjawisk, idei), z kolei kiedyś wystawy były zaprojektowane tak, aby przede wszystkim przyciągnąć zainteresowanie i rozbudzić ciekawość publiczności.

Pojęcie wystawy jest pojęciem niezwykle szerokim. Obejmuje ono szereg aspektów - dlatego w tym krótkim wprowadzeniu chcielibyśmy przedstawić te najpraktyczniejsze, które mogą być zastosowane w praktyce szkolnej.



Wśród najważniejszych aspektów wystaw warto wymienić powody dla których wystawa jest tworzona, takie jak chęć zaprezentowania rzeczy (eksponatów), zjawisk lub idei. Celem wystawy może być informacja, edukacja (wpływanie na proces formowania opinii i postaw) lub prezentacja.

Tematem wystawy może być



obiekt
(eksponat)

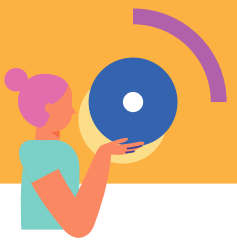
wydarzenie

sytuacja

problemy

idea

Sposób oddziaływania wystawiennictwa może być intelektualny lub emocjonalny. Wrażenie, jakie wywołuje, może być uwarunkowane kapitałem społecznym lub kulturowym odbiorcy, ale także istotnymi czynnikami takimi jak przestrzeń czy czas, sposób zwiedzania.

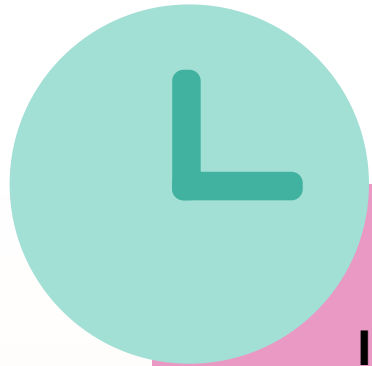
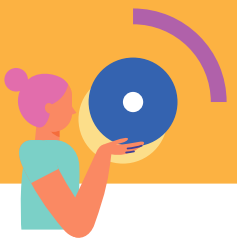


Najbardziej podstawowy podział wystaw jest oparty na celu i sposobie prezentacji:

1. Ekspozycje – wystawy skoncentrowane na prezentacji eksponatów np. targi czy pokazy towarów organizowane w celach reklamowych i handlowych. Najważniejszymi celami w tym przypadku są informacja, prezentacja i reprezentacja.

2. Wystawy tematyczne – ich celem jest propagowanie idei, treści lub informacji. W tym przypadku istotne jest, aby z różnych elementów stworzyć całość, w której pojedynczy przedmiot jest tylko jednym ze składowych całości wystawy. Indywidualny element (eksponat) ma wyłącznie znaczenie jako część całości – większego materiału ekspozycyjnego. Treść wystawy buduje się poprzez rozwijanie tematu, budowanego na zasadzie dramaturgicznej, poprzez literackie oraz publicystyczne opracowanie scenariusza wystawy oraz jego inscenizację plastyczną. Dlatego zakłada się, że zwiedzający będzie oglądał wystawę według konkretnego planu – scenariusza wystawy. Wystawa tematyczna często porusza trudne, problematyczne kwestie, a artysta lub kurator poprzez swoją pracę zadaje widzom pytania lub zmusza ich do refleksji, co często stanowi cel wystawy.

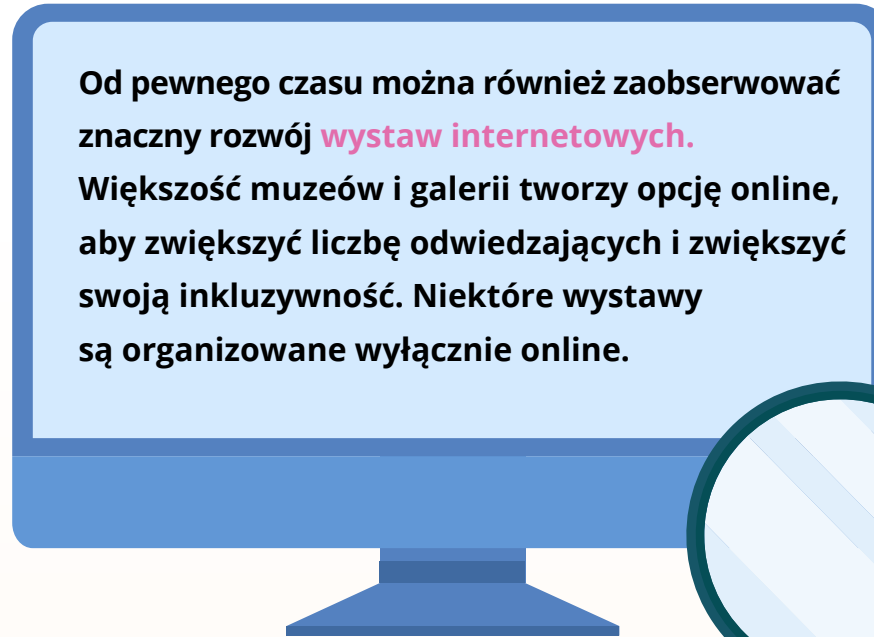




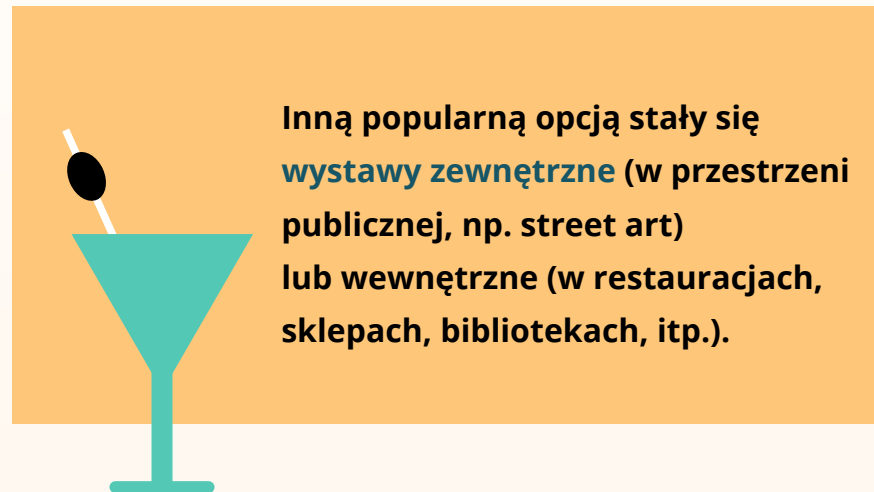
Innym sposobem klasyfikacji wystaw jest podział na wystawy **stałe i czasowe.**

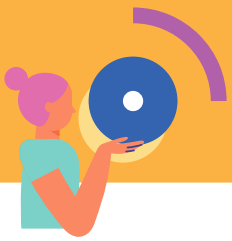


Od pewnego czasu można również zaobserwować znaczny rozwój **wystaw internetowych.** Większość muzeów i galerii tworzy opcję online, aby zwiększyć liczbę odwiedzających i zwiększyć swoją inkluzywność. Niektóre wystawy są organizowane wyłącznie online.



Inną popularną opcją stały się **wystawy zewnętrzne** (w przestrzeni publicznej, np. street art) lub **wewnętrzne** (w restauracjach, sklepach, bibliotekach, itp.).



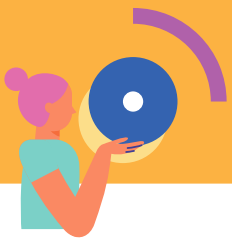


Historia projektowania wystaw

Idea wystawiennictwa, czyli gromadzenia i prezentowania przedmiotów, zarówno dzieł sztuki, jak i obiektów ze świata nauki czy techniki, jest niemal tak stara, jak sama „cywilizowana” ludzkość. Początkowo jednak kolekcje takie nie miały znaczenia poznawczego ani edukacyjnego. Dzieła sztuki, ciekawe okazy przyrodnicze lub inne interesujące obiekty były zbierane w różnych celach. Idea ta pojawiła się już w starożytności, ale pełna symbioza działań kolekcjonerskich na rzecz muzeów i instytucji naukowo-badawczych pojawiła się w późnej starożytności. Terminem, który opisywał ten nowopowstały fenomen był *mouseion*. Pinakoteka na ateńskim Akropolu czy Muzeum Aleksandryjskie to właśnie przykłady *mouseion*.

Historia obeszła się bezwzględnie z tymi starożytnymi instytucjami. Ich zbiory zostały splądrowane, a budynki zrównane z ziemią. Chrześcijańska Europa przez długi czas nie stworzyła instytucji odpowiadających idei „mouseion-ów”. Pomysł zbierania i prezentowania interesujących przedmiotów powrócił dopiero w XI wieku, i był realizowany w miejscu, które wówczas stanowiło centrum życia – w średniowiecznej katedrze.

Warto wspomnieć, że w oparciu o wiedzę jaką dysponujemy dzisiaj, starożytny „mouseion” możemy uznać za instytucję naukową, do której dostęp mieli wyłącznie – jak byśmy dziś powiedzieli – specjaliści. Katedra natomiast była miejscem szeroko dostępnym, co sprawiało, że do idei kolekcjonowania i badania przedmiotów został dodany aspekt edukacyjny. Renesans natomiast przyniósł zupełnie inną ideę i funkcję kolekcjonerstwa - pojawili się prywatni kolekcjonerzy. Prywatne zbiory, przechowywane w prywatnych pałacach stały się symbolami znaczenia i statusu rodziny. Moment ten można określić jako początek ekskluzywności kolekcji sztuki, która swoje apogeum osiągnęła w wiekach późniejszych. W XVIII stuleciu rozpoczął się powolny proces otwierania prywatnych kolekcji i udostępniania ich szerszej publiczności.

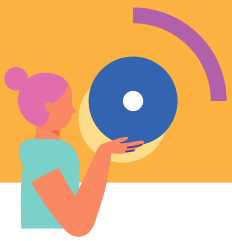


W XVIII stuleciu rozpoczął się powolny proces otwierania prywatnych kolekcji i udostępniania ich szerszej publiczności. W tym samym czasie - w drugiej połowie XVIII wieku - powstały pierwsze wielkie muzea europejskie, takie jak British Museum czy włoska Galeria Uffizi. Rewolucja Francuska przyniosła z kolei powstanie publicznego muzeum opartego o zbiory królewskie - Luwru.

W podobnym okresie, pod koniec wieku siedemnastego, w wielu miastach Europy pojawiają się wystawy prac artystów. Najśłynniejszą z nich jest Salon Paryski pod auspicjami Académie des Beaux-Arts, organizowany regularnie od 1769 r. W okresie od 1805 do 1867 British Institution organizowała każdego roku w Londynie dwie wystawy czasowe.

Historia wystaw światowych potoczyła się w zupełnie inny sposób. Wydarzeniem przełomowym w tym obszarze historii wystawiennictwa była Wielka Wystawa Przemysłu Wszystkich Narodów. Wydarzenie zostało otwarte 1 maja 1851 w londyńskim Crystal Palace. Był to międzynarodowy, wszechstronny pokaz ówczesnej produkcji, a zwłaszcza rzemiosła artystycznego i możliwości technicznych, który otworzył nową epokę w myśleniu o wystawie i jej roli, która pełną samodzielność uzyskała w wieku XIX. Warto przy okazji wspomnieć, że wieża Eiffla została zbudowana specjalnie na Exposition Universelle w 1889 roku.

Przenosząc się w tej krótkiej historii wystawiennictwa do dnia dzisiejszego, widzimy w jaki sposób technologie cyfrowe umożliwiają tworzenie zupełnie nowych wystaw, umieszczając je w przestrzeni wirtualnej. Wystawy takie umożliwiają oglądanie obiektów online lub wirtualne „zwiedzanie” muzeum, a także podziwianie dzieł sztuki wykonanych jedynie w technologii cyfrowej. Wystawy interaktywne i multimedialne stają się coraz częstszą i popularniejszą formą ekspozycji wykorzystywaną w praktyce muzealniczej. Zdarza się również, że działania online są przygotowywane przez muzea w celu wzbogacenia i uzupełnienia ich fizycznych kolekcji. Pojawiają się także muzea, które mają już całkowicie wirtualny charakter.



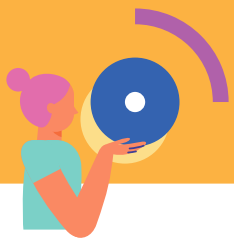
Wprowadzenie do projektowania wystaw (podstawowe zagadnienia)

Proces projektowania wystawy obejmuje kilka istotnych elementów:

- **scenariusz wystawy**
- **inscenizacja wystawy**
- **wystawiane przedmioty (eksponaty)**
- **droga zwiedzania**
- **środki wyrazu (wizualne, akustyczne, itp.)**
- **specyficzne środki wyrazu - symbol, kontrast**

Pierwszym istotnym krokiem w realizacji wystawy jest przygotowanie **scenariusza**, który zawiera pomysł, temat i treść wystawy w formie pisemnej. Scenariusz zawiera informacje o celu wystawy, sposobie jej organizacji, charakterze wystawy, jej zawartości oraz listę eksponatów. Obejmuje on również sposób podziału materiału wystawowego na sekcje lub grupy oraz określa kolejność poruszania się po wystawie.

Następnym krokiem jest **inscenizacja wystawy** czyli artystyczna realizacja tematu wystawy poprzez specjalne opracowanie materiału ekspozycyjnego i nadanie mu formy adekwatnej do treści. Planowanie inscenizacji, tak aby twórczo i atrakcyjnie przedstawić treść wystawy, można zrealizować na dwa sposoby: poprzez dramaturgię (wprowadzenie, zdefiniowanie problemu, rozwinięcie tematu, kulminacja, nowe perspektywy, zakończenie) lub poprzez inscenizację formy plastycznej za pomocą środków wyrazu.



Opracowanie materiału ekspozycyjnego pozwala nam na:

2. Akcentowanie

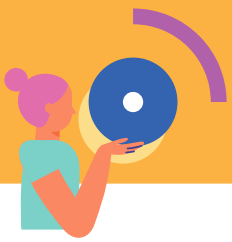
- wybór i podkreślenie najważniejszych elementów.

1. Porządkowanie

- tworzenie grup, decydowanie o ich kolejności, planowanie warstw.

3. Wartościowanie

- ustalenie odpowiednich proporcji pomiędzy poszczególnymi częściami i elementami zawartości wystawy.



Droga zwiedzania jest kolejnym ważnym elementem jej struktury. Ma na celu zapewnienie zwiedzania wystawy według określonej kolejności wynikającej z układu treściowego i tematycznego materiału ekspozycyjnego. Istotną kwestią jest użycie właściwych **środków wyrazu**, takich jak eksponaty, przedstawienia wizualne (malarstwo, grafika, film, multimedia), opis (tekst) lub komentarz słowny.

Symbol i kontrast są bardzo ważnymi środkami wyrazu. Symbol to obiekt lub znak, który poprzez skojarzenie reprezentuje pojęcie lub inny obiekt. Symbol ułatwia bezpośrednio zrozumienie treści wystawy. Kontrast używany jest do silnego podkreślenia różnic lub przeciwieństw, co ma emocjonalny wpływ na widza lub odwiedzającego.





CZĘŚĆ 1

**Wykorzystanie wystawy
w procesie uczenia się:
rodzaje wystaw, sposoby
wykorzystania wystawy
do nauki, korzyści**



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Wystawy jako narzędzie edukacyjne

Rola wystaw i muzeów w uczeniu się, zaangażowaniu i pamięci zbiorowej

W ciągu ostatnich dwóch dekad nastąpił znaczący rozwój w dziedzinie edukacji kulturowej. W muzeach, galeriach, na wystawach i w wielu nieformalnych działaniach edukacyjnych, dzieci i dorośli są zachęceni do identyfikowania, odkrywania i celebrowania swojego dziedzictwa w celu zwalczania wykluczenia społecznego i promowania indywidualnego i zbiorowego dobrobytu. Wystawy i muzea oferują możliwości krytycznego zaangażowania się w ważne tematy związane z historią, pamięcią i tożsamością.

W przypadku muzeów jedną z najważniejszych teorii uczenia się, a przynajmniej jedną z najczęściej przywoływanych w odniesieniu do uczenia się rodzin w muzeach, jest praca Wygotskiego (1978). Zgodnie z jego teorią socjokulturową uczenie się jest integracją zarówno czynników osobistych, jak i społecznych, co czyni je doświadczeniem wzajemnej wymiany pomiędzy osobistym doświadczeniem jednostki, a jej środowiskiem społecznym.

Zaangażowanie, inspiracja i aktywne uczenie się są priorytetami dla muzeów i galerii, które starają się budować więzi między zwiedzającymi a instytucjami.

Instytucje takie działają jako pośrednik, środek umożliwiający prezentację i inspirowanie się przeszłością oraz wzmocnienie pamięci zbiorowej. Muzea to instytucje, które przechowują, przekazują i badają dziedzictwo oraz historię.

Znajomość historii umożliwia nam jej interpretację, zachodzącą poprzez dzielenie się zbiorowymi wspomnieniami (Wertsch, 2004). W czasach niepewności ta zbiorowa pamięć może być pomocna w lepszym definiowaniu swojego miejsca w świecie poprzez linki ze znanymi pojęciami.



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Muzea i wystawy sztuki organizowane w galeriach i poza nimi, oddają głos podmiotom i jednostkom (Wertsch, 1991). Poprzez interakcję lub możliwość powiązania wiedzy teoretycznej z rzeczywistymi eksponatami i artefaktami, publiczność odnajduje znaczenia, angażuje się w sztukę i historię oraz działa na rzecz samorozwoju i poszerzania zainteresowań (McRainey & Russick, 2010; Russick, 2010). Podobnie jak w przypadku większości form uczenia się, również to doświadczenie wnosi ogromny wkład w proces edukacyjny we wszystkich kontekstach. Rzeczywista wizualizacja i interakcja z obiektem lub sytuacją, odnosząca się do bazy teoretycznej, zwiększa zrozumienie i generuje inspirujące pytania, które z kolei mogą prowadzić do poszerzenia wiedzy.

Choć szkolne wizyty w muzeach czy na wystawach są zjawiskiem dość powszechnym, to warto pamiętać, iż przestrzenie te nie są ukierunkowane wyłącznie na uczniów, ale dostosowane szeroko do każdego potencjalnego zwiedzającego. Bez względu na to, jak zróżnicowana jest ta publiczność, zwiedzanie i interakcja z kolekcjami, niezależnie od ich rodzaju, zwiększa motywację zwiedzających do pozaformalnego uczenia się (Dodd, 1999).

Korzyści dla widzów - konteksty formalne

Edukacja szkolna ma krytyczne znaczenie dla rozwijania zarówno wiedzy, jak i interakcji społecznych. Jest to arena dla kształtowania się tożsamości, charakterów i osobowości, odgrywając niezwykle ważną rolę w kształtowaniu społeczeństwa.

Nauczyciele odpowiedzialni za edukację artystyczną i historyczną mogą odegrać kluczową rolę w rozwoju i realizacji działań, które wprowadzają uczniów w rzeczywisty kontakt ze sztuką i sposobami, w jaki można ją wykorzystać do **przedstawienia** przeszłości, teraźniejszości lub przyszłości.



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Oczywiście, zadanie łączenia edukacji realizowanej w środowisku szkolnym ze światem zewnętrznym nie jest i nie powinno być wyłączną odpowiedzialnością nauczycieli sztuki czy historii, jakkolwiek oczywisty wydawałby się taki wybór. Edukacja kulturalna, w tym zwiedzanie i aktywne postawa wobec oferty muzeów i galerii, może być przydatna z punktu widzenia wielu dyscyplin. Istnieje na przykład wyraźny związek między sztuką a matematyką, geometrią, biologią, fizyką, geografiami i oczywiście wszystkimi naukami humanistycznymi. Czy jest lepszy sposób na zrozumienie świata przyrody niż wizyta w muzeum przyrodniczym? Czy lekcje literatury nie zyskają, jeśli towarzyszy im wyprawa do muzeum, w którym znajduje się rękopis dzieła? Geometria może stać się sztuką analizowania kubizmu lub poszukiwaniem analogii między budowlami, takimi jak Partenon - słynny ze swoich rozwiązań architektonicznych.

Nauczyciele i twórcy programów nauczania powinni pamiętać, że uczenie się nie opiera się na przekazie werbalnym nauczyciela, ale na wykorzystaniu procesów poznawczych uczniów, na ich umiejętnościach interpersonalnych, rozwiązywania problemów i formułowaniu hipotez, w procesie wspomaganym i ukierunkowywanym przez nauczyciela, który staje się inspiracją, a nie centralnym punktem procesu uczenia się. Uczenie się poza klasą stanowi wartość dodaną do naukowego i osobistego rozwoju każdej osoby i powinno być włączone do szkolnego programu nauczania.

Korzyści dla widzów - konteksty nieformalne

Nieformalne uczenie się jest uznawane za ważny sposób zdobywania wiedzy i doskonalenia umiejętności w wielu dziedzinach. Formalne ścieżki edukacyjne mogą być pod wieloma względami ograniczające i nie zaspokajać oczekiwań oraz zainteresowań każdego ucznia, podczas gdy nieformalne uczenie się może odbywać się wszędzie, nawet nieświadomie, i wzbogacać wiedzę, postrzeganie i rozumienie wielu zagadnień.



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Unia Europejska od dawna uznaje wartość nieformalnej edukacji jako sposobu na promowanie „budowania społeczeństw inkluzywnych, innowacyjnych i refleksyjnych”. Tworzenie europejskich społeczeństw, które są w stanie krytycznie zbadać „historyczne, kulturowe i normatywne korzenie Europy”, skłonnych do promowania efektywnych form budowania wspólnego poczucia przynależności przez obywateli pochodzących z różnych krajów i kultur, których kreatywność, otwartość i tolerancja współtworzą Europę zjednoczoną w swojej różnorodności (Komisja Europejska, 2013) jest częścią programu edukacyjnego Unii Europejskiej.

Przeszłość osób uczących się jest w dużym stopniu kształtowana przez elementy wywodzące się z poza sfery edukacji formalnej (Lévesque, Létourneau & Gani, 2013). Wspomnienia – także te związane z przeszłością, które uczniowie niejako „nosili” w swoich głowach, odzwierciedlały lub odbijały się echem w szerszej kulturze. Jest to cenna korekta rutynowych twierdzeń, że młodzi ludzie we współczesnych społeczeństwach nie znają i nie interesują się historią, a także wyraźne wskazanie na ograniczenia szkolnych programów nauczania historii jako praktycznego narzędzia w konstruowaniu tożsamości społecznej. W interakcji z muzeami i wystawami wiedza to już nie tylko nazwy i słowa, ale rzeczywiste przedmioty. Istnieje ogromna różnica w emocjach towarzyszących ukończeniu testu lub przygotowaniu pracy pisemnej a przygotowaniem eksponatu, który – oglądany przez wiele osób – może wspomóc przekaz wiedzy i zrozumienie zagadnienia.

Planując zadania pedagogiczne, w kontekście edukacji formalnej i nieformalnej, należy projektować zróżnicowane zadania. Idealnym rozwiązaniem są działania, których uczniowie nie mogą wykonywać samodzielnie, ale które wymagają pracy zespołowej (Cesar, 2008, 2009, 2013).

Badania (Cesar, 2008) pokazują, że metoda ta pozwala na szybsze postępy uczniów zarówno bardziej jak i mniej kompetentnych, co oznacza, że interakcje społeczne i praca zespołowa mają duży potencjał. Z pedagogicznego punktu widzenia aspekt ten jest istotny, zwłaszcza gdy zadania są zaprojektowane w oparciu o interakcje społeczne między rówieśnikami oraz o pracę zespołową. Proponowanie działań opierających się na współpracy i interakcji między rodzinami, przyjaciółmi lub rówieśnikami, w kontekście edukacji nieformalnej, np. w muzeach, jest również możliwym sposobem pracy.



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Jak szkoły obecnie wykorzystują wystawy w procesie nauczania?

Rodzaje wystaw w różnych warunkach edukacyjnych

Szkoły mogą wykorzystać przestrzeń wystawienniczą do prezentacji danego zagadnienia i wykorzystania w praktyce umiejętności rozwijanych na lekcjach: krytycznego myślenia, analizy danych, posługiwania się słownictwem, ale także do zainicjowania wymiany poglądów a więc debaty. Nauczyciel może wykorzystać wystawę, aby ułatwić uczącemu się wyobrażenie sobie dzieła w sposób wykraczający poza jego podstawowy obraz. Wyzwanie polega na znalezieniu czegoś, co w sposób istotny pobudzi refleksję ucznia i sprawi, że będzie chciał zagłębić się w eksplorację.

Taka inspirująca przestrzeń wystawiennicza może znajdować się zarówno wewnątrz lub na zewnątrz szkoły.

Wystawa na terenie szkoły

Praca eksploracyjna związana z **analizą wizyty w muzeum** polega na pomaganiu uczniom w budowaniu wiedzy na podstawie ich doświadczeń, poprzez przyswajanie pojęć poruszanych na wystawie.



Praca ta może przebiegać w różnych uzupełniających się kierunkach:

- badania dokumentacyjne: dotyczące artysty, dzieł, kontekstu historycznego lub geograficznego

- pogłębienie analizy i powiązań między poszczególnymi pracami

- badanie powiązań między dziedzinami i dyscyplinami artystycznymi

- praktyka plastyczna (także może mieć miejsce w kontekście wystawy)

- analiza dzieł sztuki: zazwyczaj ma miejsce pod koniec kursu, w oparciu o ideę, że uczniowie są w stanie spojrzeć na dzieła sztuki w inny sposób i porównać je z pracami widzianymi wcześniej.



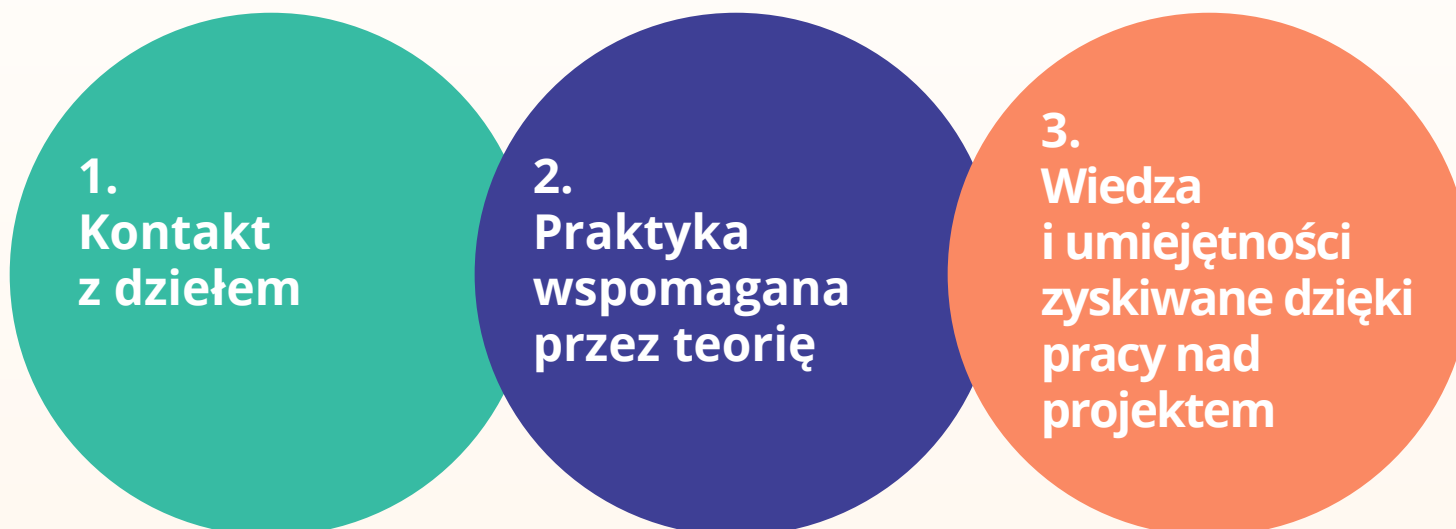
CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Niezależnie od rodzaju zadania, ważne jest, aby zachować zapis procesu i zintegrować je z projektem.

Uczniom trudno jest samodzielnie wypracowywać związki pojęciowe. Przystawanie takiej wiedzy wymaga formułowania i realizowania projektów, które powinny angażować zarówno nauczycieli, jak i uczniów. Zabierając głos, by podzielić się swoimi spostrzeżeniami, uczniowie dzielą się swoimi przemyśleniami i punktami widzenia. Rozwija to umiejętności komunikacyjne, a takie kolektywne spojrzenie wspomaga zrozumienie dzieła. Relacjonowanie własnych doświadczeń przekształca się w zbiorową debatę, która generuje nowe pytania, ale także nowe oczekiwania.

Praca projektowa oparta na wizycie w instytucji kultury ma zarówno implikacje związane zarówno z materiałami dydaktycznymi, jak i samym procesem pedagogicznym. Wzmacnia motywację uczniów, oferując im możliwość urozmaicenia procesu uczenia się. Praktyka ta jest częścią ścieżki edukacji artystycznej i kulturalnej, stawiającej w centrum uwagi trzy filary:





CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Praca ta pozwala uczniom stać się animatorami kultury poprzez prezentację (niczym przewodnik) dzieł poznanych na wystawie. Wzmacnia również powiązania pomiędzy szkołami a muzeami. Podejście takie bazuje na poznaniu, interpretacji i finalnej ponownej prezentacji dzieła.

Galeria i wystawa mogą być także „eksportowane” do rzeczywistości szkolnej:



- Przewodnik muzealny (kurator) w szkole: niektóre ośrodki kultury, jak na przykład Muzeum Pedagogiczne w Hadze, oferują możliwość spotkania się w szkole z przewodnikiem muzealnym, który dysponuje specjalnie przygotowanymi materiałami wystawienniczymi.

- Wypożyczanie sztuki - w sposób podobny, w jaki biblioteki udostępniają książki i propagują czytelnictwo. Mamy tu do czynienia z najnowocześniejszą wersją biblioteki, która staje się narzędziem oferującym wyłączone i bezpośrednie spotkanie z dziełem sztuki, wzmocnione przez kontekst wiedzy teoretycznej przewodnika.






CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Wystawa poza terenem szkoły

Wycieczka w teren, jako doświadczenie spotkania w nowym miejscu, niesie ze sobą poczucie przygody, element zaskoczenia i wzruszenia. „Spotkanie” szkoły i muzeum tworzy przestrzeń edukacyjną, jednak w muzeum dziecko lub nastolatek przechodzi z roli ucznia do roli zwiedzającego.

Atrakcyjność edukacyjna **wizyty na wystawie** wymaga od nauczyciela uwzględnienia następujących etapów:



• **przed i podczas: stworzenie warunków zachęcających do odkrywania i sytuacji sprzyjających uczeniu się**

• **po: analiza i informacje zwrotne dotyczące wizyty**



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Należy zaznaczyć, że zwiedzanie wystawy pod kierunkiem nauczyciela (lub przewodnika) sprzyja głębszemu podejściu do dzieł i przybliża uczniom wybraną tematykę. Opiera się ono werbalnych umiejętnościach osób uczących się oraz na wymianie poglądów kształtowanych i formułowanych w związku z odkrywaniem dzieł.

Spotkanie z artystą: pozwala na analizę wystawy i dzieł sztuki, a także postawy artysty. Interesujące jest również skonfrontowanie historii dzieł z historiami zaproponowanymi przez uczniów. Takie spotkanie można zorganizować w muzeum lub podczas wizyty w pracowni artysty.

Niektóre z zalet spotkania z artystą:



- przygotowuje uczniów do zwiedzania przestrzeni wystawienniczych, dając im środki do otwarcia się na twórczość artystyczną

- podnosi świadomość uczniów na temat zbiorów i wystaw muzealnych poprzez obserwację i analizę dzieł

- przyczynia się do budowania kultury ogólnej

- możliwe jest również zaangażowanie uczniów w fazę eksperymentów plastycznych i osobistej ekspresji poprzez ćwiczenie pod okiem artysty szeregu prezentowanych technik artystycznych



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Działanie odgrywa istotną rolę w kształtowaniu ludzkich doświadczeń i pamięci. Słuchanie i obserwacja nie zawsze wystarczają. Częścią procesu edukacyjnego może być również uczenie się poprzez działanie. Działania praktyczne związane z wystawą będą się różnić w zależności od tego, czy przestrzeń postrzegana jest jako miejsce przetwarzania czy gromadzenia informacji. Uczniowie będą potrafili odnieść się do tego, co czują lub widzą. Dzięki tym praktycznym zajęciom będą mieli możliwość obserwowania i rozwijania kreatywności, a także analizy sztuki artysty.

Jakie metodologie i aspekty pedagogiczne są istotne w kontekście projektu VX Designers?

W kontekście projektu VX Designers chcemy promować tak wiele metodologii edukacyjnych jak to tylko możliwe, ale z wyraźnym naciskiem na te, które są: „zarządzane” przez uczącego się, elastyczne, promujące aktywne uczenie się, tworzące mnogość wysokiej jakości relacji, wspierające różnorodność i inkluzywność, dążące do ciągłej ewaluacji i nacechowane wielozadaniowością w procesie uczenia się (Learn Life Alliance). Ponadto zachęcamy do korzystania z narzędzi cyfrowych i zasobów internetowych, ze względu na ich atrakcyjność dla ludzi młodych oraz dostępność, a także możliwość dostosowywania, efektywność kosztową i ich rolę we wspieraniu zdobywania bardzo potrzebnych umiejętności w zdigitalizowanym świecie.





CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Jakie metodologie edukacyjne promuje projekt VX Designers?

W przeszłości edukacja i opierała się na instrukcjach udzielanych przez nauczyciela. Ta jednokierunkowa metodologia od dawna uważana jest za przestarzałą i została zastąpiona przez szeroką gamę metodologii pedagogicznych, które w centrum stawiają potrzeby uczącego się. W kontekście projektu VX Designers i wykorzystania wystaw do nauki, zidentyfikowaliśmy dziesięć metodologii - obszarów, które uważamy za najbardziej istotne:

1. Myślenie projektowe (design thinking)

2. Oparcie na metodzie projektowej

3. Odniesienie do miejsca

4. Bazowanie na zabawie

5. Oparcie na wyzwaniu

6. Oparcie na doświadczeniu

7. Głębsze uczenie się

8. Oparcie na analizie dostępnych danych i materiałów

9. Wykorzystanie technologii w nauce (cyfrowej i online)

10. Uczenie się od rówieśników i społeczny sposób uczenia się



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Wyszczególnione powyżej metodologie uczenia się pochodzą z listy 25 najlepszych praktyk nauczania z całego świata, zebranych przez „Learn Life Alliance”.

Stosowanie różnorodnych metodologii przy projektowaniu wystawy lub jej zwiedzaniu pomaga zaspokoić różne potrzeby obecne w grupie uczniów. Jednoczesne stosowanie różnych metodologii zachęca uczniów do bycia bardziej wszechstronnymi i wyposaża ich w możliwość pozostania otwartymi na wiele różnych ścieżek kariery.

Jakie metodologie są stosowane przy wykorzystaniu wystaw w szkołach (on- i offline)?

Jak pokazały badania w ramach projektu VX Designers, **wiele szkół na co dzień wykorzystuje różne formaty wystawiennicze** w codziennym planowaniu zajęć edukacyjnych, które obejmują: eksponowanie prac na ścianach, prezentacje (ustne lub pisemne), materiały audiowizualne, media drukowane, cyfrowe przestrzenie online, modelowanie 3D czy występy artystyczne. Zwłaszcza w szkole podstawowej wystawianie prac wykonanych przez uczniów jest zwyczajowym sposobem śledzenia postępów i zachęcania do kreatywności. W szkole średniej poziom wystaw rośnie, stają się one tematyczne i oparte na projektach, zachęcając uczniów do tworzenia dobrze opracowanych analiz i budując poczucie przynależności do grupy. Często jednak nie kładzie się nacisku na zaprojektowanie spójnej i krytycznej wystawy klasowej, która pozostaje zbiorem różnych eksponatów zogniskowanych wokół jednego lub kilku tematów.





CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Ponadto, niektóre **szkoły wykorzystują projektowanie wystaw jako metodę**, w której uczniowie uczą się nowych umiejętności poprzez: definiowanie tematu wystawy, zbieranie lub opracowywanie treści, redagowanie treści i prezentowanie ich w różnych formatach (wizualnym, dźwiękowym, tekstowym itp.), pracę w grupach, debaty, analizę krytyczną, specjalistyczne rozumienie i projektowanie, projektowanie graficzne, opowiadanie historii i inne style narracji, aspekty techniczne, używanie różnych narzędzi i wiele innych - stosując wiele z metodologii nauczania wymienionych powyżej.

W odniesieniu do projektowania wystaw, wiele szkół wykorzystuje obecnie **nowe technologie w klasach**, używając platform internetowych, które pozwalają szkole kontrolować czy materiały pozostają w obrębie grupy (ze względu na ochronę dzieci). Tworzy się w ten sposób miejsce, gdzie uczniowie mogą zaprezentować swoje prace rówieśnikom i nauczycielowi.

Podczas pandemii COVID-19 **przestrzenie internetowe** stały się wspaniałym narzędziem dzielenia się treściami i inicjowania nowych konwersacji. Media społecznościowe, blogi, aplikacje i inne przestrzenie online, to nowe i łatwo dostępne przestrzenie wystawiennicze. Sieci społecznościowe mogą być wykorzystywane do aktywnej interakcji z uczniami. Ten sposób zbierania różnych elementów i swobodnego dzielenia się nimi na platformie mediów społecznościowych stał się bardzo popularny i wiele szkół z niego korzysta, choć przestrzenie krytycznej interakcji z publikowanym materiałem wymagają dalszego rozwoju.





CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Jakie metodologie są stosowane przy wykorzystaniu wystaw poza szkołami (on- i offline)?

W celu wzbogacenia lekcji szkoły od dawna korzystają z zasobów zewnętrznych, oferowanych przez muzea i galerie.

Zwiedzanie wystaw jest doskonałym narzędziem edukacji. Jak w przypadku wielu doświadczeń edukacyjnych, świetnie jest, gdy wystawy te wymagają interakcji, która prowokuje do nowych przemyśleń:

- wymaga wyjścia poza zwykłe środowisko uczenia się i zaangażowania się w coś nowego

- bardziej angażuje uczniów w poznawanie ich otoczenia

- może odbywać się w wielu różnych środowiskach i formatach oraz przemawiać do publiczności na wielu różnych poziomach sensorycznych: wzroku, dźwięku, zapachu, dotyku, a nawet smaku



CZĘŚĆ 1

Wykorzystanie wystawy w procesie uczenia się: rodzaje wystaw, sposoby wykorzystania wystawy do nauki, korzyści

Wiele **przestrzeni wystawienniczych oferuje zajęcia dla szkół** związane z wystawą i skoncentrowane na konkretnych aspektach lub wyjaśnieniu konkretnych zagadnień. Często, aby stworzyć dodatkową zachętę dla uczniów, zawierają one gry i quizy czy inne wyzwania. Wiele wystaw, aby zaangażować odbiorców w doświadczenie wykraczające poza sferę czysto zmysłową, stymuluje intelekt uczniów i zwiedzających poprzez oferowanie kontekstu tekstowego, dalszą lekturę i dodatkowe materiały. O ile nowe doświadczenia mogą być wzbogacające dla niektórych uczniów, dla innych mogą stanowić powód zniechęcenia. Zwiedzanie wystawy może być dla nauczycieli dodatkową pomocą w urozmaicaniu zajęć ale wymaga jednak dodatkowej uwagi w przygotowaniu i omówieniu takiej wizyty z uczniami.

Innym narzędziem edukacyjnym wykorzystywanym przez szkoły jest **zwiedzanie miasta z przewodnikiem**. Odkrywanie miasta i własnego w nim miejsca w ramach projektu edukacyjnego może być świetnym sposobem na badanie stałej zmienności znaczeń i narracji. W sposób przypominający podróż przez przestrzeń miasta można, w ramach działań edukacyjnych, podróżować przez przestrzeń cyfrową wchodząc w interakcje z istniejącymi „eksponatami”, dokonując nowych odkryć, zmiany kontekstu i wyobrażeń, ponownego tworzenia czy interwencji – można dodawać, zmieniać lub po prostu odkrywać i zadawać pytania.

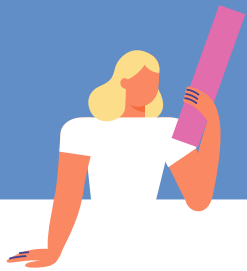
Podczas wywiadów przeprowadzonych w ramach projektu VX Designers, nauczyciele zauważyli, że wizyty szkół w przestrzeniach wystawienniczych są często trudne do zorganizowania ze względu na konieczne pozwolenia czy obostrzenia, a ich liczba w ciągu roku jest ograniczona. Nauczyciele wspominali również o ryzyku wykluczenia uczniów uboższych ze względu na koszt takich wizyt.

Podczas pandemii COVID-19 wycieczki szkolne musiały zostać całkowicie odwołane z powodu zagrożenia zdrowia, co spowodowało powstanie próżni, która może zostać wypełniona dzięki zasobom internetowym, umożliwiającym **zwiedzanie wystaw z bezpiecznego miejsca w szkole (czy nawet z domu)**. W wielu szkołach znajdują się tablice cyfrowe i inne ekrany, ułatwiające zwiedzanie online. Jednak brak informacji o istniejących narzędziach dla edukatorów i dostępnych wystawach online lub cyfrowych nadal stanowi barierę dla wielu nauczycieli. Niektóre przestrzenie wystawiennicze przełamały te bariery poprzez własne programy informacyjne czy promocyjne.



CZĘŚĆ 2

**Wspieranie innowacyjnych
praktyk uczenia się poprzez
wystawy i zbliżanie szkół
do edukacji kulturalnej
i dziedzictwa kulturowego**



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Wykorzystanie wystaw w rozwoju umiejętności

W czasach zmian społecznych, charakteryzujących się pojawieniem się zjawisk takich jak migracja czy globalizacja, a także postęp technologiczny i szybko zmieniające się postawy społeczne nadążanie za szybko zmieniającym się światem wymaga całego szeregu umiejętności.

Uczestnictwo i zaangażowanie w twórcze projekty może stymulować rozwój zdolności i kompetencji oraz pomagać w krytycznej obserwacji świata i istniejących w nim różnic kulturowych. Uczniowie mogą uzyskać niezwykle wgląd w sposób, w jaki podejście do badania sztuki i kultury zmieniało się w czasie i jak rozwijało się ono w ostatnich latach. Uczniowie powinni angażować się w relacje z obiektami poza poziomem poznawczym, starając się uchwycić ich materialność i doświadczać ich wielozmysłowo - wychodząc poza zwyczajowo dostępne „dane” i „nośniki informacji” (Dudley 2012; Sansi 2015). Praktyczna nauka poza klasą często prowadzi do lepszych osiągnięć, standardów, lepszej motywacji i rozwoju osobistego (OFSTED, 2008).

Poznanie dziedzictwa kulturowego sprzyja rozwojowi poczucia własnej wartości, dobrego zdrowia psychicznego i solidarności społecznej, ponieważ socjalizuje ludzi ze wspólnymi doświadczeniami historycznymi, które z kolei promują określone wartości, postawy i poczucie przynależności (Phinney, Horenczyk, Liebkind, & Vedder, 2001; Waterton, 2010). Wycieczki szkolne i wizyty edukacyjne są pozytywnymi narzędziami, które pomagają wzmocnić społeczny, osobisty i emocjonalny rozwój uczniów. Stworzenie wystawy stanowi prawdziwy cel w procesie nauki uczniów i pomaga zmotywować i ukierunkować ich pracę. Dodatkowa stymulacja w nowym środowisku może być szczególnie korzystna dla osób uczących się i może pomóc w nauce umiejętności życiowych i społecznych, a także zwiększyć niezależność i pewność siebie. Poprzez włączenie do programu nauczania zajęć związanych z karierą zawodową, uczniowie mogą rozwinąć zrozumienie, umiejętności i cechy, które będą im potrzebne do podejmowania pozytywnych decyzji zawodowych w ciągu całego życia.



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Niektóre z podstawowych umiejętności, które mogą zostać wzmocnione dzięki wykorzystaniu wystaw w procesie nauczania, to:

Wykorzystywanie wystaw do rozwijania umiejętności uczniów

1. Motywacja i inicjatywność

Wystawy motywują uczniów do wyrażania myśli, poglądów i idei, przejmowania inicjatywy i przyjmowania odpowiedzialności za własne działania

MOTIVATION



2. Niezależne, zaangażowane uczenie się

Wystawy mogą wspomóc integrację różnorodnej wiedzy z wielu dziedzin, co zmusza uczniów do samodzielnego podejmowania decyzji i zaangażowanego myślenia. Pomaga to uczniom nadać ich uczeniu się charakter komparatywny i krytyczny.



3. Myślenie krytyczne

Organizacja wystawy wiąże się z rozpoznawaniem mocnych i słabych argumentów, wzmacnianiem umiejętności rozumowania, uwzględniania kontekstu otoczenia i określania znaczenia informacji poprzez ich analizę.



4. Rozwiązywanie problemów

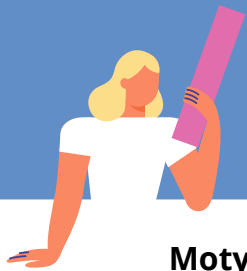
Uczenie się z wykorzystaniem wystaw wymaga i stwarza możliwości grupowego i samodzielnego rozwiązywania problemów. Uczniowie mają okazję do współpracy przy pokonywaniu przeszkód z zastosowaniem innowacyjnych rozwiązań.



5. Praca zespołowa / współpraca

Uczniowie uzyskują możliwość przedstawiania własnych niepokojów, trudności i innowacyjnych pomysłów związanych z ich własnym uczeniem się. Uczniowie mogą wspomagać swój zespół w przygotowywaniu wystawy od początku do końca i dzielić się pomysłami, co sprzyja różnorodności.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Motywacja i inicjatywa

Uczynienie uczestnictwa częścią programu nauczania i zaangażowanie uczniów w takie działania jak organizacja wystawy, jest doskonałym sposobem na promowanie inicjatywy i motywowanie uczniów do wyrażania swoich myśli, poglądów i pomysłów.

Znane uczniom technologie mogą zostać wykorzystane do tworzenia działań cyfrowych, które uczący się będą odbierać jako ciekawsze i przyjemniejsze oraz dające im możliwość wykorzystania własnych kompetencji cyfrowych.

Podczas przeprowadzania wywiadów z nauczycielami szkół średnich na potrzeby tego projektu stało się jasne, jak bardzo pozytywnie przyjmują uczniowie możliwość bycia proaktywnym, podejmowania inicjatywy i przyjmowania odpowiedzialności. Motywacja jest kluczowym elementem procesu uczenia się i stanowi powszechną zachętę do nauki zarówno w przypadku dzieci, jak i dorosłych. Odpowiedzialność za zarządzanie własnym projektem, bycie liderem lub kluczowym „graczem” w zespole skupionym na jednym celu wzmacnia poczucie niezależności uczniów i uczy ich podejmowania inicjatywy, która przyczynia się do realizacji wspólnego zamierzenia.

Niezależne, zaangażowane uczenie się

Zazwyczaj szkoły koncentrują się na blokach wcześniej zdefiniowanej wiedzy, podzielonej na konkretne rozdziały, które są zgodne z ustalonym programem nauczania. Nauczyciel ma niewielkie możliwości oderwania się od wytycznych, a uczniom nie pozostawia się zbyt wiele swobody, by zaangażować się w niezależne, krytyczne myślenie, które odbiega od treści podręcznika. Wystawy mogą stanowić pomoc w zgromadzeniu różnorodnych informacji, które uczniowie muszą zebrać w całość, używając krytycznego i zaangażowanego myślenia. Pełnienie funkcji kuratora wystawy może wzmacniać dialog międzypokoleniowy i zachęcić uczniów do nauki mającej charakter porównawczy i krytyczny. Poprzez proces wspólnego tworzenia wystawy nawiązany zostaje dialog, którego przedmiotem są zarówno fakty historyczne, jak i ich szerszy wpływ na społeczność, zmiany społeczne, wydarzenia, idee i ludzie, którzy kształtują przebieg reform społecznych oraz wpływają na teraźniejszość. Uczniowie organizujący wystawę będą musieli wykorzystać i poszerzyć posiadaną wiedzę w sposób, który będzie czytelny dla zwiedzających- odbiorców. Wymaga to samodzielnego myślenia i angażuje wszystkich uczestników: nauka odbywa się dobrowolnie i ma na celu zaspokojenie własnej potrzeby rozwoju wiedzy u uczniów. Organizowanie wystawy daje możliwość rozwijania umiejętności krytycznego myślenia, poszerzania wiedzy, a także odnajdywania nowych pasji i zainteresowań.



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Myślenie krytyczne

Myślenie krytyczne jest sposobem myślenia, rozumienia i wyrażania siebie istotnym dla analizowania i rozumienia informacji. Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia może pomóc dzieciom osiągać lepsze wyniki w szkole, być bardziej kreatywnym i podejmować lepsze decyzje. Chodzi o aktywne uczestniczenie w procesie własnego uczenia się i kwestionowanie idei, argumentów i konkluzji. „Dobre myślenie krytyczne obejmuje identyfikowanie mocnych argumentów, nawet jeśli się z nimi nie zgadzamy, oraz słabych argumentów, nawet jeśli wspierają one nasz własny punkt widzenia” (Cottrell, 2005). Innymi słowy, chodzi o wykorzystanie naszej zdolności do rozumowania.

Podczas zwiedzania miejsc takich jak muzea, lub jeszcze lepiej, podczas organizowania wystawy uczniowie tworzą powiązania między dziełami sztuki, wspomnieniami, które przywołują, oraz tym, co przedstawiają, zastanawiając się i omawiając proces tworzenia wystawy. Podczas analizy eksponatów, uczniowie są inspirowani do dokonywania obserwacji, badania doświadczeń i starannego rozważenia powodów oraz celowości ich wykorzystania.

Nauczyciele powinni wspierać ciekawość uczniów, zachęcając ich do formułowania i zadawania pytań, krytycznej refleksji nad tym, co widzą lub czytają i eksperymentowania z własnymi teoriami, wzorcami postępowania, związkami i nowymi perspektywami.

Proces zbierania informacji i oceny źródeł nie tylko pomoże uczniom odnieść sukces, ale także zachęci do krytycznego myślenia o źródłach informacji, ich związku z posiadaną wiedzą i ich znaczeniu. To z kolei pomoże im rozwinąć krytyczny sposób myślenia, jedną z najważniejszych umiejętności, jakie trzeba posiadać we współczesnym świecie,



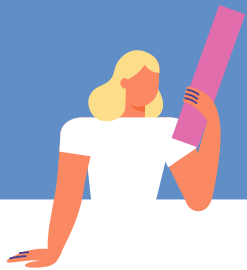
CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów

Samodzielne rozwiązywanie problemów i współpraca między rówieśnikami staje się najważniejsza dla procesu uczenia się i odbywa się w drodze rozmowy. Muzea i wystawy są idealnym miejscem do realizacji takiego podejścia. W miarę jak uczniowie rozwijają swoje umiejętności artystyczne i analityczne uczestnicząc w wystawie, uczą się jak postrzegać problemy jako wyzwania, z którymi mogą się zmierzyć. Projektowanie i realizacja wystawy to proces, w którym uczniowie muszą zastanowić się nad koniecznymi materiałami i zasobami, kolejnością wykonywania i umieszczania eksponatów, dokonywać ustaleń praktycznych i logistycznych, zarządzać zasobami ludzkimi i rozwiązywać wszelkie problemy, które mogą się pojawić w trakcie prac. Proces ten pozwala im odkryć, że różne dzieła sztuki/eksponaty wywołują specyficzne emocje lub stanowią wyzwania wymagające namysłu nad takim umiejscowieniem obiektów w ramach wystawy, które zapewni zwiedzającym płynne i autentyczne doświadczenie. Uczniowie mogą być zmuszeni do rozwiązywania sporów i podejmowania decyzji, co do najbardziej efektywnego sposobu wzmocnienia współpracy przy jednoczesnym uzyskaniu wysokiej jakości wyników. To z kolei wymaga podejmowania strategicznych decyzji i umiejętności rozwiązywania problemów - samodzielnie i grupowo - w celu pokonywania przeszkód za pomocą innowacyjnych rozwiązań, odpowiadających potrzebom wszystkich zainteresowanych stron.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Praca zespołowa, budowanie zespołu i współpraca

Wystawy pomagają również wykształcić umiejętności uczniów w zakresie budowania zespołu, pracy zespołowej i współpracy. Procesy te najczęściej występują razem i wiążą się z pracą nad realizacją wspólnego celu: czy to wzmocnienia „ducha” zespołu, czy pomyślnego osiągnięcia celu przez grupę.

Proces projektowania, współtworzenia i wykorzystywania wystaw w procesie uczenia się rozwija wszystkie te umiejętności. Praca zespołowa jest nieodłącznym elementem współtworzenia, ponieważ wymaga od uczniów współpracy w zespole w wypełnianiu zadań kuratorskich przez cały proces organizacji wystawy, dzielenia zadań i współpracy w celu wypracowania produktu końcowego. Wymaga to „spojrzenia na projekt pod każdym kątem, myślenia nieschematycznego, tworzenia realnych rozwiązań i wspierania pracy zespołowej. Współtworząc, pracujesz ramię w ramię z członkami swojego zespołu, badając nawzajem swoje perspektywy i dopracowując proces” (Emerge, 2017).



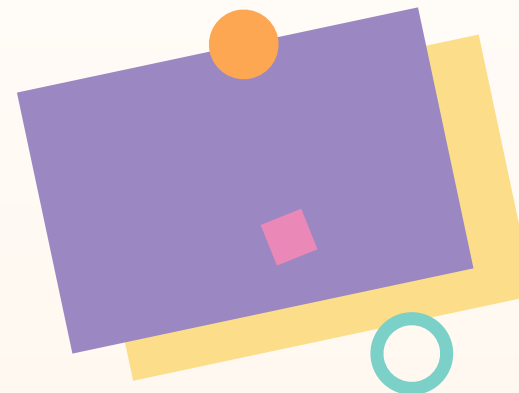


CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

W ten sposób uczniowie angażują się w proces partycypacyjny, w którym poprzez pracę zespołową otrzymują możliwość działania i poczucie wpływu. Transfer i wymiana wiedzy stają się w tym procesie bardziej oparte na współpracy, ponieważ „władza zmienia swoją lokalizację, gdy granice społeczne między uczniami i nauczycielami zostają przełamane, a uczniowie zaczynają zadawać pytania, które normalnie mogłyby nie być akceptowalne” (Rogers i Rock, 2016). Dodatkowo pomaga im to przygotować się do działania w prawdziwym środowisku pracy, gdzie różne umiejętności, opinie i osobowości uczą się współistnieć, jednocześnie ucząc się od siebie nawzajem.

Ekspresja jest również kluczem do procesu uczenia się, w którym to uczniowie są w stanie ćwiczyć i realizować wspólne działania oraz tworzyć kompleksowe przedstawianie (często różnych) poglądów i informacji w środowisku edukacyjnym. Jest to nieocenione doświadczenie w procesie nauki, ponieważ wspomaga rozwój umiejętności społecznych i komunikacyjnych, pozwalając uczniom odkrywać głos swój i innych, uczyć się być uważnymi oraz uwzględniać w myśleniu aktualny kontekst. Umiejętność efektywnej pracy w zespole nie jest rzeczą oczywistą, a pełnienie roli kuratora wystaw stwarza ku temu wyjątkową okazję. Uzgadnianie różnych poglądów i budowanie narzędzia pedagogicznego od podstaw jest uważane za doskonałe doświadczenie edukacyjne.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Wykorzystanie wystawy do wspierania uczniów z problemami edukacyjnymi

Biorąc pod uwagę korzyści płynące z wystawy w zakresie umiejętności indywidualnych i pracy zespołowej, nie możemy pominąć jej kluczowej roli we włączaniu i wspieraniu uczniów z trudnościami w nauce, a także osób z niepełnosprawnościami. Na kolejnych stronach zobaczymy, jakie znaczenie mają wystawy dla uczniów o specyficznych potrzebach edukacyjnych, takich jak zdiagnozowane lub niezdiagnozowane trudności w uczeniu się, niepełnosprawność lub ograniczone zdolności umysłowe lub motoryczne, a także dla uczniów o wysokim potencjale edukacyjnym lub uczniów z różnych środowisk kulturowych, którzy napotykają na przeszkody natury ekonomicznej i społecznej. Wystawy oferują wiele możliwości stworzenia włączających warunków uczenia się dla wszystkich uczniów.

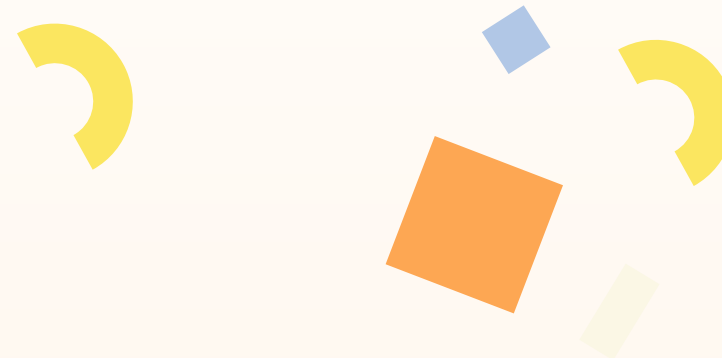




CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

W istniejącej literaturze temat włączania uczniów w proces uczenia się poprzez uczestnictwo, zwiedzanie i tworzenie wystaw nie jest szeroko analizowany. W związku z tym, partnerzy projektu VX Designers dotarli do specjalistów i nauczycieli ze stworzonej przez siebie sieci w celu omówienia ustaleń obecnych w literaturze i przedstawienia korzyści płynących z wykorzystania wystaw do wspierania uczniów z niepełnosprawnościami. Wśród ekspertów jest wiele osób specjalizujących się w neurobiologicznie uwarunkowanych specyficznych trudnościach w uczeniu się, wpływających na sposób, w jaki mózg przetwarza informacje. Są to specyficzne, zasadnicze trudności, które mogą dotyczyć każdej lub wszystkich sfer rozwoju – fizycznej, intelektualnej, emocjonalnej, społecznej, językowej czy sensoryczno-lingwistycznej i mogą zaburzać normalny proces uczenia się. Uczniowie ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się stanowią od 10 do 12% populacji, co oznacza, że w każdej klasie jest prawdopodobnie uczeń z podobnymi trudnościami.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

W największym skrócie - różne rodzaje specyficznych trudności w uczeniu się obejmują **dysleksję, dysgrafię, dyskalkulię, dysfazję i dyspraksję**. Najpowszechniejszym i najczęstszym zaburzeniem jest dysleksja, która powoduje trudności w czytaniu ze zrozumieniem i ogranicza umiejętności przetwarzania języka. Dysgrafia ogranicza sprawność pisania ręcznego i subtelne umiejętności motoryczne, będąc często mylona z dysleksją, ponieważ oba zaburzenia wpływają na zdolność pisania. Dyskalkulia wpływa na zdolność do rozumienia liczb i uczenia się faktów matematycznych. Dysfazja zazwyczaj wiąże się z trudnościami w mówieniu i rozumieniu mowy, dlatego uczniowie z dysfazją mają problemy z wykonywaniem ćwiczeń ustnych i prezentacji, które są często wymagane przez szkołę. Ponadto, dysfazja - jak większość zaburzeń - powoduje trudności w rozwoju umiejętności receptywnych czy społecznych u dzieci. Dyspraksja natomiast odnosi się do trudności z ruchem, koordynacją, językiem i mową. Uczniowie ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się podejmują dodatkowy wysiłek, aby poradzić sobie ze swoimi ograniczeniami. Ze względu na inne tempo uczenia się wymagają też pracy w innym rytmie. Dlatego tak ważne jest, by w nauczaniu uwzględniać możliwości i style uczenia się tej grupy uczniów.

Uważa się, że inkluzywny charakter uczenia się poprzez wystawy jest korzystny dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich różnic w sposobie uczenia się oraz potrzeb. Ponadto podejście to zawiera elementy, które są szczególnie pomocne dla uczniów z trudnościami w nauce i uczniów z niepełnosprawnościami.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

W jaki sposób wystawy mogą wspierać uczniów z trudnościami w uczeniu się?

Po pierwsze, uczenie się poprzez wystawy jest rodzajem podejścia nieformalnego. Dzieje się tak dlatego, że ma ono miejsce poza formalnym środowiskiem uczenia się (tj. szkołą), ale jednak w ramach zaplanowanych i zorganizowanych działań, na przykład podczas wizyty w muzeum. W procesie tym uczenie się następuje albo z inicjatywy uczącego się, albo jako „produkt uboczny” zaangażowania uczącego się w jakieś działanie (OECD). Uczenie się jest zatem celowe, a cele nauki mogą być jasno określone. Jednocześnie ważnym elementem tego procesu jest upodmiotowienie i wyzwolenie uczących się (Kedrayate, 2012). W ten sposób doświadczenie uczenia się staje się bardziej angażujące, radosne i kreatywne dla uczących się, ponieważ pozwala im „uciec” od „ograniczeń” ich zwykłego środowiska nauki.

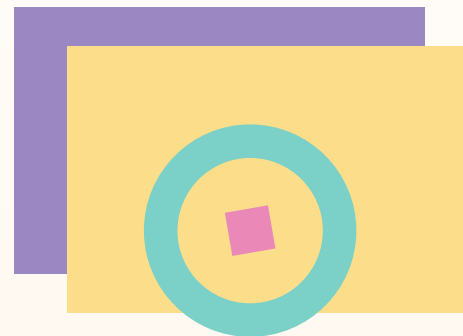




CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Tego rodzaju nieformalne środowisko jest niezwykle korzystne dla wszystkich uczniów, ale w szczególności dla uczniów z trudnościami w uczeniu się oraz innymi niepełnosprawnościami, ponieważ formalne środowisko szkolne często powoduje u takich uczniów pewien stres wynikający z ograniczeń czasowych, stałego otoczenia i konieczności dostosowania się do harmonogramu. Stało się to szczególnie widoczne dzięki doświadczeniom nauczycieli-ekspertów pracujących z uczniami o specyficznych trudnościach w uczeniu się, z którymi przeprowadzono wywiady na potrzeby niniejszego projektu. Eksperci zgodzili się, że zasadniczo uczniowie lubią uczestniczyć w aktywnym doświadczeniu poza normalnym życiem szkolnym i planem zajęć. Ponadto to właśnie uczniowie z trudnościami w uczeniu się, często mniej zaangażowani w naukę szkolną, reagują najbardziej pozytywnie na takie alternatywne, nieformalne środowisko nauki. W związku z tym nieformalne uczenie się poprzez wystawy niesie z sobą więcej możliwości zaangażowania i radości z uczenia się, a także mniej stresu związanego z wykonywaniem zadań.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Ponadto wystawy często zapewniają spokojne środowisko do nauki, a także wspaniałą wielozmysłową stymulację. Dla uczniów z trudnościami w uczeniu lub cięższymi ograniczeniami, jak również dla uczniów z wysokim potencjałem jest to czynnik o fundamentalnym znaczeniu, ponieważ użycie pomocy wizualnych wzmacnia zaangażowanie, koncentrację i zrozumienie nauczanych treści.

Ponadto, jak już podkreślono we wcześniejszych częściach tego przewodnika, wystawy mogą zachęcać do aktywnego uczenia się i zaangażowania, pracy zespołowej i współpracy. Uczniowie z trudnościami w nauce i niepełnosprawnościami mogą odnieść wiele korzyści z działań związanych z pracą zespołową, która wspiera osiągnięcie celów w ramach zespołu, umożliwia wyrażenie różnych punktów widzenia poprzez dyskusję i działania wokół jednego pomysłu lub rozwijania kwestii praktycznych. Praca w grupie i świadomość wielu perspektyw wzmacnia zdolność do akceptacji różnic. Dzięki temu wystawy mogą wspierać uczniów z niepełnosprawnościami i trudnościami w uczeniu się, zwiększając ich pewność siebie i rozwijając ich poczucie własnej wartości, często obniżone ze względu na ograniczone możliwości.

Jeden z ekspertów w dziedzinie edukacji muzealnej, który wziął udział w wywiadzie przeprowadzonym na potrzeby stworzenia niniejszego przewodnika, zauważył, że zdobywanie wiedzy poprzez wystawy jest dla uczniów z trudnościami w uczeniu się świetną okazją do zbudowania pozytywnej relacji z tego rodzaju formalnymi instytucjami kultury. Jest to aspekt o tyle istotny, że ze względu na swoje ograniczenia uczniowie z takimi specyficznymi trudnościami są częstokroć mniej „chętnie widziani” w okolicznościach formalnych, wymagających znajomości wiedzy kulturowej. W tym sensie zwiedzanie, a jeszcze lepiej - tworzenie wystaw, jest praktyką edukacyjną, która może wspierać uczniów z trudnościami w rozwijaniu ich umiejętności społecznych i indywidualnych oraz budować ich pewność siebie, przy jednoczesnym zachowaniu kreatywności i czerpaniu radości z doświadczeń edukacyjnych.

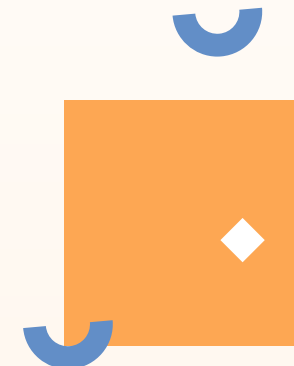


CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Trendy w projektowaniu wystaw i cyfrowe praktyki interaktywne (w tym szkolenia dla cyfrowej przyszłości)

Technologia cyfrowa znalazła swoje miejsce we wszystkich formach nauczania jako środek dydaktyczny, umożliwiając wizualizację doświadczenia, zjawiska lub procesu w inny sposób. Według francuskiego Ministerstwa Edukacji Narodowej, Młodzieży i Sportu, „szkoła przyczynia się do realizacji projektu społeczeństwa informacyjnego i komunikacyjnego dla wszystkich”. Pozwala uczniom opanować narzędzia cyfrowe, a przyszłych obywateli przygotowuje do życia w społeczeństwie, którego środowisko technologiczne stale się rozwija. W obliczu powszechnego użycia przez uczniów technologii cyfrowej jako medium umożliwiającego pozyskiwanie informacji, korzystanie z rozrywki i uczestniczenie w kulturze szkoła musi, w sposób rozsądny i przemyślany, rozważyć wprowadzenie medium cyfrowego do nauczania wszystkich przedmiotów. Technologia cyfrowa musi być zintegrowana z działalnością edukacyjną, co można osiągnąć poprzez aktywną pedagogikę. Celem tak zwanych aktywnych metod nauczania jest uczynienie ucznia „aktorem” w procesie uczenia się, który poprzez sytuacje badawcze rozwija swoją wiedzę. Jest to tzw. ‘experiential learning’, czyli „nauka przez doświadczenie”. Aktywna pedagogika opiera się na rzeczywistych, istotnych dla ucznia kontekstach, co może zwiększyć jego poziom motywacji do wykonywania proponowanych zadań i w miejsce angażowania pamięci krótkotrwałej, promować długofalowe uczenie się.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

W dzisiejszych czasach **narzędzia online i narzędzia cyfrowe są często nadal używane** w tym samym formacie, co ich nieusięciowieni poprzednicy, bez pełnego wykorzystania ich potencjału. Jak przekonuje Catherine Devine z Microsoftu, „przyszłość muzeów nie musi być wyborem między tym, co fizyczne, a tym, co cyfrowe. [...] Jest to szczególnie istotne w przypadku doświadczeń związanych z wirtualną rzeczywistością (VR) i rzeczywistością rozszerzoną (AR), przy czym nacisk kłaść należy zawsze na wykorzystanie innowacji do wzmocnienia lub uzupełnienia doświadczenia, a nie zdominowania dyskusji”. Odnosi się to zarówno do projektowania wystaw, jak i do metodologii nauczania w ogóle: przyszłość leży w odpowiedniej równowadze między dobrze znanymi praktykami a metodami innowacyjnymi, w tym w świadomym i celowym wykorzystaniu możliwości cyfrowych. Podobnie jak w przypadku muzeów czy innych przestrzeni wystawienniczych, w edukacji panuje trend w kierunku nowego paradygmatu, z naciskiem na budowanie społeczności i wspieranie pozytywnych zmian społecznych (Mindsets for Museums of the Future).





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Projektowanie wystaw

Mnogość obrazów, z którymi stykamy się na co dzień, sprawia, że od najmłodszych lat konieczne jest ćwiczenie takiego sposobu patrzenia, który wspomaga rozwój myślenia krytycznego. W tym celu powstaje coraz więcej wystaw w muzeach lub centrach kultury, które skierowane są bezpośrednio do młodej publiczności, i cechują się specjalnie zaadaptowaną scenografią i tworzeniem na bieżąco tekstów prezentujących prace. Celem jest tutaj podniesienie świadomości wśród młodych ludzi i wyposażenie ich w odniesienia i narzędzia służące do lepszego rozszyfrowywania i rozumienia otaczającego świata. Edukacyjny i informacyjny charakter wizyt ma sprzyjać rozwijaniu umiejętności obserwacji, analizy, ekspresji i krytycznego myślenia. Cel ten można realizować wykorzystując również całą różnorodność mediów. Coraz częściej na wystawach stosuje się różne atrakcyjne formy i formaty - nie są to już zwykłe panele, ale narzędzia, które pozwalają postawić zwiedzającego niejako w centrum wystawy (np. gry, misja, którą chcemy przekazać, itp.), dodatkowo ewoluując w zależności od treści czy tematu. Wizyta staje się zabawna i motywująca, wykracza poza szkolne ramy.

Integracja narzędzi cyfrowych w środowisku edukacyjnym może wielokrotnie zdynamizować doświadczanie dziedzictwa kulturowego w szkołach. Jedną z najbardziej popularnych ścieżek w Internecie jest **wizyta wirtualna**. Wiele muzeów i organizacji kulturalnych oferuje bezpłatne i rozszerzone materiały online. Wirtualne zwiedzanie umożliwia zwiedzanie muzeów dzięki widokom panoramicznym, swobodnemu przemieszczaniu się między pomieszczeniami i przybliżaniu prezentowanego dzieła, co pozwala skorzystać z objaśnień tekstowych lub słownych. Zaletą wirtualnej wizyty jest jej otwarcie dla szerszej publiczności i możliwość zwiedzania w czasie wybranym przez zwiedzającego. Patrząc z perspektywy szkolnej klasy, tak absorbujące treści pomagają przygotować wizytę w muzeum lub zilustrować temat lekcji.



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

W połączeniu z zestawem do wirtualnej rzeczywistości lub jego wersją na telefony komórkowe, odkrywanie staje się zabawą. Nauczyciele mogą również wzbogacić swoje lekcje dzięki ilustracjom, które stanowią najbliższy odpowiednik rzeczywistego zwiedzania. Wykorzystanie wirtualnej wizyty pozwala na zwielokrotnienie takich doświadczeń w ciągu roku szkolnego, można bowiem skorzystać z możliwości połączenia w czasie rzeczywistym czasu zajęć lekcyjnych z czasem obserwacji. Uczniowie mogą również zostać przewodnikami: grupa zwiedza wystawę wirtualnie i przyjmuje rolę przewodnika klasy, a każdy uczeń jest odpowiedzialny za prezentację jednego dzieła. Wystawy wirtualne to w końcu miejsca bez zawartości immersyjnej, gromadzące zdigitalizowane prace na dany temat. Takie pogrupowanie dzieł z danego okresu lub tematu oferuje istotne możliwości ich wykorzystania w klasie.

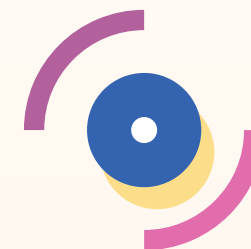




CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Wycieczki terenowe do miejsc związanych z kulturą często ujawniają rozdźwięk istniejący pomiędzy uczniami a sztuką czy dziedzictwem. Zwiedzający grzecznie słuchają, lecz zapamiętują niewiele. Wizyty pozostają istotnym elementem edukacji artystycznej i kulturalnej, ale konieczna jest równoległa praca na przyswajaniem wiedzy. Pedagogika realizowana poprzez **tworzenie wirtualnych galerii** zachęca uczniów do zaangażowania się i budowania Programu Edukacji Artystycznej i Kulturalnej (Artistic and Cultural Education Programme – PEAC). Uczniowie mogą obserwować i eksperymentować, stając się twórcami wirtualnych wystaw. Angażują się w projekt, czerpiąc z własnego uniwersum i własnych przedstawień, inspirująco wykorzystując wielość nieruchomych lub ruchomych obrazów. Na tym etapie eksperymentu znika dystans do dzieła sztuki, pojawia się refleksja i stopniowo wzrasta autonomia ucznia w jego relacji ze sztuką. Uczący się „otwiera oczy”, zaczyna interesować się różnorodnością postaw artystycznych i staje się badaczem sztuki. Nie chodzi tu o powiązanie praktyki z okresem historycznym czy dziełem, ale o tworzenie powiązań między dziełami oraz kulturami i otwarcie się na ogląd sztuki w momencie jej powstawania. Tworzenie własnej wirtualnej wystawy staje się możliwe dzięki licznym narzędziom internetowym. Tak jest w przypadku Google Art Project, który umożliwia grupowanie obrazów według danego nurtu, autora lub konkretnej emocji z wykorzystaniem sugerowanego panelu dzieł wolnych od tantiem (royalty free). Dotyczy to również FrameVR, platformy, która umożliwia wspólną pracę nad tym samym projektem. Czat i możliwość komunikacji audio pozwala na pracę w synchronizacji z rówieśnikami i sprawia, że doświadczenie jest jeszcze bardziej interaktywne. Aplikacja pozwala na dowolną zabawę wymiarami i zmianę położenia zaimportowanych prac (obrazów, zdjęć, plików PDF, filmów, modeli 3D czy fotografii 360°).





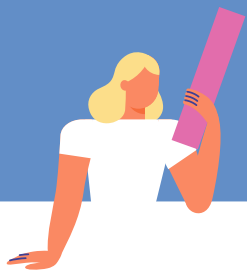
CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Praktyki cyfrowe

Od kilku lat muzea, galerie i instytucje kultury oferują wystawy dostępne online w formie „banków” dzieł, kapsuł wideo czy symulowanych wizyt immersyjnych. Te formy stanowią podstawę do wzbogacenia sekwencyjnych działań, takich jak ścieżka edukacji artystycznej i kulturalnej uczniów (PEAC). Obecny kontekst związany z pandemią COVID-19 sprawia, że działania podejmowane przez profesjonalistów odpowiedzialnych za kuratorowanie wystaw lub promocję zbiorów stały się jeszcze bardziej widoczne. Chodzi tu o wyjście miejsc sztuki i kultury poza ich mury poprzez oferowanie użytkownikom Internetu zdematerializowanego, często bezpłatnego dostępu do ich zasobów. **Dostęp do dzieł online poprzez platformy lub sieci społecznościowe** pozwala na inne podejście do dzieł muzealnych. Na platformach muzealnych (np. Réunion des musées nationaux, BNF, MuCem itp.) dostępne są zasoby audio i audiowizualne, z których można korzystać za pomocą tabletów i przenośnych odtwarzaczy multimedialnych. Oferują one zwiastuny wystaw, wywiady i analizy prac, które mogą być wykorzystane w środowisku szkolnym. Może to przybrać formę praktycznych warsztatów w postaci wideo tutoriali, pozwalających uczniom odkryć dzieło, a następnie stworzyć własną pracę, historii opowiadanych przez dzieła, odkrywania tajemnic dzieł poprzez ulubione materiały wideo nauczycieli czy „przenoszenie” siebie w przestrzeń dzieła poprzez wprawianie go w ruch dzięki czujnikowi fotograficznemu telefonu.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Projekty wystawowe angażują szereg umiejętności (zarządzanie projektem, dialog, itp.), które będą przydatne uczniom przez całe życie i mogą być wykorzystywane w różnych dziedzinach. Odpowiednio zmotywowani nauczyciele mogliby zaplanować takie działania w taki sposób, by miałyby one charakter międzyprzedmiotowy. Realizacja projektów artystycznych jest bardzo pożądanym elementem w programie nauczania. Uczniowie muszą umieć wyjść poza bierność, być uważni na treści, na innych, na to, jakie informacje przekazują, jaką tworzą informację zwrotną i co zrobią z tym później. Aby to osiągnąć, nauczyciele mogą **rozwijać i kreować nowe podejścia do edukacji cyfrowej z wykorzystaniem cyfrowej technologii**. Oprócz samego nowatorskiego charakteru technologii, na których opierają się projekty cyfrowe, innowacyjność polega również na stworzeniu uczestnikom projektu środowiska cyfrowego generującego współpracę. W tym kontekście uczniowie biorą udział w konkretnym projekcie i uświadamiają sobie problemy z jakimi borykają się młodzi twórcy cyfrowych narzędzi. Od pomysłu na projekt cyfrowy do jego realizacji, uczniowie przechodzą aktywnie przez różne etapy zarządzania projektem. Spotkanie z profesjonalistami z branży cyfrowej pozwala również uczniom uświadomić sobie istnienie nowych zawodów i poznać wyzwania, które staną przed światem, w którym będą się rozwijać jako dorośli.





CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Podsumowanie

Projektowanie wystaw w kontekście edukacji szkolnej może być unikalną metodą łączenia przekazywania i konstruowania wiedzy z zaangażowaniem osobistym, społecznym i fizycznym. Ponadto, projektowanie wirtualnych wystaw pomaga rozwijać umiejętności cyfrowe uczniów, a także zwiększa ich motywację i zainteresowanie przedmiotami i nauką. Wykorzystanie różnych narzędzi i koncepcji może generować interakcje, pomóc w tworzeniu ciekawych narracji i uatrakcyjnić zdobywanie wiedzy. Działania takie otwiera nowe drogi rozwoju kompetencji w zakresie myślenia projektowego ('design thinking'), w tym takich predyspozycji jak otwartość na ludzi i ich potrzeby, ciekawość tego, co nowe, odwaga w podejmowaniu inicjatyw i tworzeniu nowych rozwiązań, a także determinacja w dążeniu do celu.

Badanie „Future of Jobs Survey 2018” przeprowadzone przez Światowe Forum Ekonomiczne wskazuje zestaw umiejętności, które zyskają na znaczeniu w roku 2022, porównując je z takim zapotrzebowaniem w roku 2018. Wskazywane kompetencje obejmują myślenie krytyczne, analityczne i innowacyjne, aktywne i strategiczne uczenie się, kreatywność, oryginalność i podejmowanie inicjatywy, zdolność do projektowania i programowania technologii, zdolność do rozwiązywania złożonych problemów, inteligencja emocjonalna, cechy przywódcze oraz zdolność do wywierania wpływu społecznego. Jak wykazano na stronach tego przewodnika, wszystkie te kompetencje mogą być rozwijane w procesie projektowania wystawy w środowisku szkolnym.

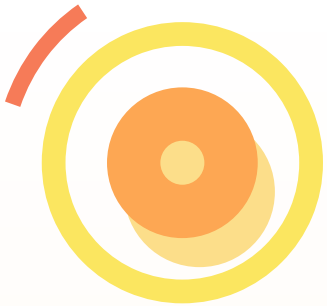
Cyfrowe strategie wzbogacania edukacji i interpretacji powinny być częścią procesu edukacyjnego, ponieważ oferują nowe modele uczenia się, wspomagające przekraczanie granic tradycyjnej szkoły. Projektowanie wystaw może stać się interesującą praktyką w ekosystemie uczenia się i wypełnić lukę pomiędzy formalnym, nieformalnym i pozaformalnym uczeniem się. Dlatego też wyniki projektu VX Designers mogą być niezwykle przydatnym elementem codziennej edukacji.



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zблиżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

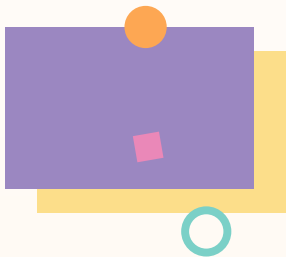
Dobre praktyki



Muzeum Akropolu

Muzeum to jest uważane za przykład dobrej praktyki ze względu na dużą liczbę aplikacji, które zostały opracowane w ramach programu „Tworzenie Cyfrowego Muzeum Akropolu”, zapewniającego wielowymiarową rozrywkę, który umożliwia otwarcie wszystkich zbiorów dla społeczności międzynarodowej oraz tworzy atrakcyjne środowisko, zaprojektowane specjalnie dla dzieci.

+info www.theacropolismuseum.gr/en



„Korespondencja z zamknięcia” (Barcelona)

Wirtualna wystawa/blog w Muzeum Historii Imigracji w Katalonii (MhiC) - Barcelona 2020. Podczas pandemii przyjaciele MhiC dzielili się z muzeum COVID-19 listami, przepisami, zdjęciami, myślami, wspomnieniami... Wspólnie tworzą wirtualną wystawę jako pierwszą próbkę #PatrimonisConfinats (Dziedzictwa zamkniętego). Projekt to przykład dobrej praktyki tworzenia za pomocą prostych narzędzi cyfrowych wystawy online, promującej interakcję z publicznością i zapewniającej przestrzeń do wymiany i wzajemnego uczenia się.

+info <http://www.mhic.net/exposicio-virtual-corerspondencies-de-confinament/>



CZĘŚĆ 2

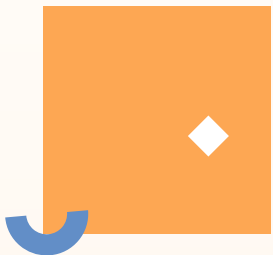
Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego



Culture chez nous

Strona gromadzi w jednej wirtualnej przestrzeni prawie 700 propozycji online pochodzących od 500 podmiotów kulturalnych i artystycznych z całej Francji: wystawy, muzea, filmy, filmy dokumentalne, podcasty, koncerty, sztuki teatralne, książki, gry wideo, praktyki artystyczne... Ta bezpłatna platforma to dodatkowy sposób na dostęp do różnorodności i bogactwa francuskiej oferty kulturalnej. Strona oferuje zasoby edukacyjne (kursy online, książki cyfrowe, materiały dydaktyczne, itp.), które mogą być wykorzystywane do wszelkiego rodzaju celów edukacyjnych.

+info <https://www.culturecheznous.gouv.fr/>



CYENS Centre of Excellence (poprzednia nazwa: RISE)

Centrum badawcze koncentrujące się na nowych technologiach i tworzeniu interaktywnych rozwiązań dla różnych sektorów i podmiotów. Centrum prowadzi obecnie projekt, w ramach którego eksperymentuje się z różnymi technologiami, takimi jak rozszerzona/mieszana rzeczywistość, rzeczywistość wirtualna i holograficzne prezentacje wystaw muzealnych na Cyprze.

Jest to przedsięwzięcie bardzo istotne z perspektywy VX Designers, a przykład ten może być wykorzystany do kształtowania platformy wystawienniczej powstałej w ramach projektu.

+info <https://www.cyens.org.cy/en-gb/research/projects/the-future-of-technologies-in-museums/>



CZĘŚĆ 2

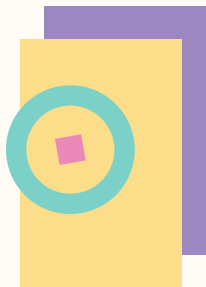
Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zblizanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego



Strony Google

Strukturalne narzędzie do tworzenia stron wiki i stron internetowych, wchodzące w skład bezpłatnego, internetowego pakietu edytorów Google Docs oferowanego przez Google. Uważane za praktyczny przykład narzędzia do tworzenia wystaw online poprzez umieszczenie w Internecie prac uczniów, tak jak w przykładzie – <https://theartyteacher.com/how-to-create-an-online-exhibition-using-google-sites/>

+info <https://sites.google.com/new>



“Jestem kuratorem”

Oparty na procesie projekt wystawowy artysty Pera Hüttnera, który odbył się w Chisenhale Gallery, Londyn, Wielka Brytania, w okresie 5 listopada - 14 grudnia 2003. W ciągu sześciu tygodni różne osoby lub grupy bez wcześniejszego doświadczenia w praktyce kuratorskiej zgłosiły się do zaprojektowania 36 wystaw (jednej każdego dnia), w oparciu o 57 dostępnych dzieł sztuki. Ta dobra praktyka stymulowała krytyczne myślenie, uczenie się przez działanie i innowacyjność, ponieważ oferowała szerokiej publiczności możliwość przekonania się, czym jest proces tworzenia wystawy i wykazała, że z tych samych 57 dzieł sztuki można stworzyć wiele różnych konstelacji, interpretacji i przekazów.

+info <http://www.perhuttner.com/projects/i-am-a-curator/>



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Kid Curators



Kid Curators wspiera nauczycieli, którzy chcą rozwijać nową wiedzę i umiejętności u swoich uczniów poprzez tworzenie innowacyjnych wystaw w muzeach szkolnych. Angażując uczniów jako współtwórców projektów, ten przykład dobrej praktyki stymuluje uczenie się przez działanie i pozwala uczestnikom odkrywać w sobie nowe umiejętności.

+info <https://kidcurators.com>

Musée du Louvre (Paryż, Francja)



Luwr, w którym mieści się obecnie muzeum, został zbudowany jako forteca przez Filipa II w XII wieku, aby chronić miasto przed angielskimi żołnierzami, przebywającymi w Normandii. Przekształcenie w muzeum nastąpiło dopiero w 1793. Obecnie Luwr jest z pewnością jednym z najważniejszych muzeów sztuki na świecie, które oferuje obecnie 7 wirtualnych galerii, w tym:

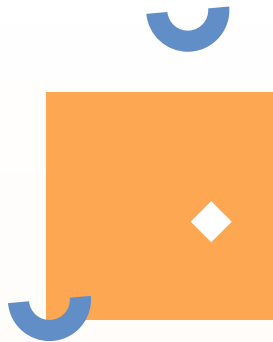
1. „Nadejście artyści” – zawierająca dzieła Delacroix, Rembrandta i Tintoretta
2. Starożytności egipskie - prezentujące eksponaty z okresu faraonów
3. Pozostałości fosy Luwru - zwiedzający mogą obejść oryginalną fosę i obejrzeć filary podtrzymujące most zwodzony z 1190 roku.

+info <https://www.louvre.fr/en/online-tours#tabs>



CZĘŚĆ 2

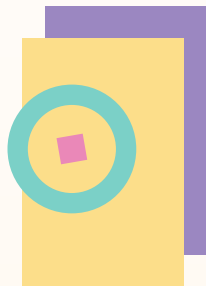
Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego



Galeria Narodowa Muzeum Alexandrosa Soutsosa

Chcąc realizować swoją współczesną misję społeczną, Galeria Narodowa włączyła nowe technologie do swojej praktyki i oferuje liczne cyfrowe usługi edukacyjne, dydaktyczne i rozrywkowe. Programy edukacyjne i warsztaty dla dzieci organizowane na terenie muzeum mają na celu zapoznanie dzieci ze sztuką, a tym samym mogą wspierać uczniów i nauczycieli w tworzeniu wystaw.

+info www.nationalgallery.gr/en



Occupy White Walls (OWW)

Cyfrowa aplikacja, która pozwala graczom zaprojektować własną przestrzeń artystyczną za pomocą modułowych bloków architektonicznych z ponad 2300 elementami architektonicznymi i tysiącami kolejnych „w budowie”. Jest to dobry przykład cyfrowej praktyki kuratorskiej, z której korzysta już Birmingham Museum & Art Gallery (BMAG), co czyni je pierwszym muzeum, które współpracuje z platformą artystyczną zarządzaną przez sztuczną inteligencję, pozwalając użytkownikom odkrywać rozwijający się, fantastyczny świat sztuki!

+info <https://www.oww.io/>



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego



Shutdown Gallery

Wirtualna galeria sztuki współczesnej, która jest dobrze skonstruowana, minimalistyczna i łatwa w nawigacji. Jest to projekt niemieckiego projektanta Patrika Hübnera, który postawił sobie za cel nadanie nowego wymiaru życiu kulturalnemu w czasach społecznego dystansu. Shutdown Gallery to inspirujący krok w kierunku zrozumienia świata analogowego i cyfrowego. Cyfrowa galeria dostosowuje się do fizycznej sytuacji widza i jest dostępna również na urządzeniach mobilnych. Odwiedzający może oglądać pomieszczenie bezpośrednio i ze wszystkich perspektyw, przechylając urządzenie lub swobodnie poruszając nim w pomieszczeniu - granice między tym, co fizyczne, a tym co cyfrowe znikają.

+info <https://shutdown.gallery/>



VSMS

Wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości (VR) w muzeach na Cyprze oraz badanie doświadczeń i percepcji zwiedzających. Projekt skupiał się na VR i jego zastosowaniu w dziedzictwie kulturowym, które jest ściśle związane z tworzeniem wirtualnych eksponatów, stanowiących przedmiot zainteresowania projektu VX Designers.

+info <https://vsmslab.com/project/virtual-reality-in-museums-exploring-the-experiences-of-museum-professionals-2019-2020/>



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

Bibliografia

1. "How can museums support learning?" ABC of Working with Schools
2. "Museums as avenues of learning for children: a decade of research" SpringerLink, 2016
3. "Why Co-Creation is the New Collaboration", EMERGE Interactive 2017, <https://www.emergeinteractive.com/insights/detail/why-co-creation-is-the-new-collaboration/#:~:text=It's%20looking%20at%20a%20project,to%20create%20a%20dynamic%20solution.>
4. Cambridge Academic Content Dictionary (2021), "Teamwork", Cambridge University Press, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/teamwork>
5. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus (2021), "Team building", Cambridge University Press, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/team-building>
6. Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty. San Francisco: Jossey Bass.
7. Rada Europy. Uczenie się formalne, pozaformalne i nieformalne. <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
8. Cultural Skills Research - Preliminary research for the museum sector in Greece, British Council, 2014
9. Devine, Catherine, "The future of museums doesn't have to be a choice between the physical and the digital" MuseumNext.com, (24 September 2020) <https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/>
10. Dumitrescu, G., Lepadatu, C. and Ciurea, C. (2014) "Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development", Informatica Economica, Vol. 18, No. 1.
11. Kedrayate, A. (2012). Non-formal education: Is it relevant or obsolete. International Journal of Business, Humanities and Technology, 2(4), 1-5.



CZĘŚĆ 2

Wspieranie innowacyjnych praktyk uczenia się poprzez wystawy i zbliżanie szkół do edukacji kulturalnej i dziedzictwa kulturowego

12. Khattak, P., Shah, M.W. and Shah, M.H. (2020) "Impact of Knowledge Sharing and Teamwork on Team Performance with the Moderating Role of Supervisor Support", British Journal of Research, Vol. 7, No. 2(57).
13. Learn Life Alliance (learning methodologies <https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm/diversifying-methodologies> and new learning paradigm <https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm>)
14. Mindsets for Museums of the Future <https://museumofthefuture.the-liminal-space.com/>
15. OECD. Recognition of Non-formal and Informal Learning - Home. <http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>
16. Rogers, A. and Rock, J. (2016) "Community co-creation of exhibitions within a museum setting", Connections, Issue 2, Center for Science Communication, University of Otago, Dunedin New Zealand, https://www.researchgate.net/publication/320779510_Community_co-creation_of_exhibitions_within_a_museum_setting
17. Sobel, Daniel and Knott, Wendy. (2014). Differentiation for SEN students: tips for boosting attainment. The Guardian. <https://www.theguardian.com/teacher-network/teacher-blog/2014/apr/09/special-educational-needs-tips-boosting-attainment>
18. The Teagle Foundation (2019) Teaching and Learning with Museum Exhibitions, The Teagle Foundation, New York <http://www.teaglefoundation.org/How-We-Grant/Project-Profile/Profiles/Teaching-and-Learning-with-Museum-Exhibitions>
19. UNESCO (2014), "Educational Policy Brief (Vol. 2): Skills for holistic human development", Bangkok (Asia-Pacific regional bureau for education), November 2014, <https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/filter=all/id=577>
20. University College London. (2013). Learning disabilities affect up to 10 percent of children. <https://www.sciencedaily.com/releases/2013/04/130418142309.htm>
21. Veldhuizen, A. "Education Toolkit", October 2017

VX  **designers**



#VXdesigners
vxdesigners.eu