Empower Youth, Explore stories - EYES

Przewodnik po rolach wsparcia



Partnerzy:

Finansowane przez Unię Europejską

TREŚĆ

1 Wprowadzenie 3

2 Rola facylitatora 6

3 Przygotowanie procesu tworzenia młodzieżowych tras dziedzictwa 10

4 Strategie wsparcia na poszczególnych etapach 16

5 Wspieranie uczenia się młodzieży i efekty edukacyjne 21

6 Wykorzystanie zasobów EYES w pracy z grupą 26

7 Wsparcie tworzenia cyfrowych treści dla tras dziedzictwa kulturowego 30

8 Podsumowanie: prezentacja, wycieczki pilotażowe i refleksja 37

9 Wnioski 42

Źródła zewnętrzne 43

Finansowane przez Unię Europejską

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Finansowane przez Unię Europejską

Przewodnik po Rolach Wsparcia EYES (EYES Support Role Guide) przeznaczony jest dla facylitatorów, edukatorów i mentorów, którzy towarzyszą młodym ludziom w tworzeniu lokalnych tras dziedzictwa. Przewodnik skupia się na roli wspierającej dorosłych w ramach metodologii EYES: pomaganiu młodzieży w poznawaniu lokalnego dziedzictwa, opracowywaniu lokalnej trasy dziedzictwa, prezentowaniu swojej pracy odbiorcom oraz refleksji nad tym, czego nauczyli się podczas tego procesu.

Tworzenie wycieczki dziedzictwa kulturowego to coś więcej niż tylko opracowanie trasy czy zestawu materiałów cyfrowych. To proces, w którym młodzi ludzie badają miejsca i historie, omawiają różne interpretacje dziedzictwa, pracują zespołowo, podejmują kreatywne decyzje i komunikują się z szerszą społecznością. Z tego powodu rola animatora nie ogranicza się jedynie do kwestii organizacyjnych czy technicznych. Pomaga on stworzyć warunki, w których młodzi ludzie mogą aktywnie uczestniczyć, podejmować świadome decyzje i brać odpowiedzialność za efekt końcowy.

Przewodnik nie powtarza metodologii badań dziedzictwa opracowanej wcześniej w ramach projektu. Szczegółowe wskazówki dotyczące wyboru tematu badań, przeprowadzania wywiadów, wizyt terenowych, korzystania z archiwów i porządkowania wyników badań znajdują się w przewodniku “Młodzieżowe badania: odkryj swoje dziedzictwo” i jego szablonach.

Zamiast tego przewodnik koncentruje się na roli osoby prowadzącej ten proces: przygotowuje grupę, wspiera uczestnictwo i współpracę, pomaga młodym ludziom przejść od badań do koncepcji wycieczki, wprowadza narzędzia cyfrowe, przygotowuje wycieczkę pilotażową i sprawia, że nauka staje się widoczna.

Proces tworzenia trasy dziedzictwa EYES

Przewodnik nie narzuca jednego sposobu pracy. Kontekst lokalny, wielkość grupy, dostępny czas, umiejętności cyfrowe i tematyka dziedzictwa kulturowego będą się różnić, dlatego edukatorzy powinni dostosować proces do własnych potrzeb, pamiętając o podstawowych zasadach: partycypacji, odpowiedzialności młodzieży, integracji, etycznej praktyce, dostępności, refleksji i praktycznej nauce.

Praca zazwyczaj przebiega przez sześć powiązanych ze sobą etapów. Etapy te nie są sztywne. Grupy mogą powrócić do wcześniejszego etapu, gdy pojawią się nowe informacje lub gdy testy wykażą, że coś wymaga zmiany.

Finansowane przez Unię Europejską

Etap	Główny obszar
1. Przygotowanie	Budowanie grupy, wprowadzenie do procesu i określenie realistycznych oczekiwań
2. Badania i poznawanie lokalnego dziedzictwa	Poznawanie dziedzictwa kulturowego, przeprowadzanie wywiadów, wizyty terenowe i inne działania badawcze
3. Koncepcja wycieczki i tworzenie opowieści	Wybór opowieści i przystanków na trasie, określenie odbiorców i opracowanie koncepcji wycieczki
4. Tworzenie treści cyfrowych	Tworzenie materiałów multimedialnych i elementów interaktywnych
5. Testowanie i prezentacja	Testowanie trasy i treści z udziałem odbiorców oraz wprowadzanie ostatecznych poprawek
6. Refleksja i dalsze działania	Podsumowanie procesu, dostrzeżenie efektów uczenia się oraz refleksja nad dalszym wykorzystaniem wycieczki

Jak korzystać z tego przewodnika

Nie musisz czytać każdego rozdziału przed rozpoczęciem pracy z młodzieżą. Rozdziały 2 i 3 są najbardziej przydatne podczas przygotowań. Z rozdziałów 4–7 można korzystać w razie potrzeby, które pojawią się podczas badań, opracowywania trasy i produkcji cyfrowej. Rozdział 8 wspiera końcowe etapy testowania, prezentacji i działań następczych. Przewodnik należy również wykorzystywać łącznie z innymi materiałami EYES.

W całym przewodniku małe etykiety zasobów odsyłają do konkretnych przewodników, samouczków, szablonów i list kontrolnych EYES, które mogą być przydatne na tym etapie.

Finansowane przez Unię Europejską

Główne zasoby EYES to:

- Przewodnik po dziedzictwie i społeczności zawiera informacje na temat dziedzictwa kulturowego i jego roli w społeczeństwie;
- Poradnik dotyczący badań oraz szablony wspierają młodzież w poznawaniu lokalnego dziedzictwa kulturowego
- Wycieczki modelowe pokazują różne sposoby łączenia opowieści o dziedzictwie kulturowym, tras zwiedzania, elementów cyfrowych i aktywności angażujących odbiorców;
- Samouczki dla młodych twórców zawierają wskazówki krok po kroku dotyczące badań, planowania tras, tworzenia treści i narzędzi cyfrowych;
- Narzędziownik EYES prezentuje i porównuje przydatne narzędzia, a także udostępnia szablony i listy kontrolne dla młodych twórców i animatorów

Wszystkie materiały są dostępne na stronie internetowej projektu (https://explorestories.eu/resources/) w 6 językach: polskim, angielskim, francuskim, niemieckim, węgierskim i serbskim.

Te zasoby nie stanowią obowiązkowej sekwencji. Wybierz to, co jest przydatne dla Twojej grupy. Niektórzy uczestnicy mogą skorzystać ze szczegółowych szablonów i samouczków, podczas gdy inni mogą potrzebować jedynie sporadycznego wsparcia.

Zasada przewodnia pozostaje niezmienna przez cały proces: wycieczka należy do młodych ludzi. Twoja rola polega na zapewnieniu struktury, zasobów i wsparcia, które pozwolą im podejmować świadome decyzje i samodzielnie ukończyć pracę.

Finansowane przez Unię Europejską

Organizacja wycieczki dziedzictwa kulturowego wymaga od młodych ludzi podejmowania wielu decyzji: co zbadać, jakie historie opowiedzieć, jak podzielić pracę, co uwzględnić w trasie i jak to zaprezentować innym. Organizator pomaga grupie w zarządzaniu tym procesem, nie stając się jednocześnie autorem wycieczki.

W projekcie EYES facylitacja obejmuje zarówno zadania edukacyjne, jak i praktyczne. Możesz wyjaśnić metodę badawczą, pomóc w rozwiązaniu sporu, wprowadzić narzędzie cyfrowe, zorganizować dostęp do lokalizacji lub przypomnieć grupie o kwestiach formalnych np. wyrażeniu zgody na nagrywanie. Dokładny rodzaj wsparcia będzie się zmieniał w trakcie projektu, ale podstawowa zasada pozostaje ta sama: zapewnić grupie wystarczające wsparcie, aby mogła ona iść naprzód, pozostawiając młodym ludziom podejmowanie decyzji i kreatywną odpowiedzialność.

Najpierw facylitator

W trakcie procesu możesz czasami pełnić rolę facylitatora, edukatora lub mentora. Role te nakładają się na siebie, ale służą różnym celom. Głównym podejściem w EYES jest bycie facylitatorem w pierwszej kolejności. Ucz, gdy potrzebna jest konkretna wiedza, i bądź mentorem, gdy przydatne jest indywidualne wsparcie, ale pozostaw decyzje i ostateczny efekt w rękach grupy.

FACYLITATOR



Pomaga grupie planować, podejmować decyzje, współpracować i zastanawiać się nad przebiegiem wycieczki.

EDUKATOR



Przedstawia wiedzę lub metodę, której potrzebuje grupa, na przykład jak przygotować wywiad lub ocenić źródło.

MENTOR



Zapewnia indywidualne wskazówki, zachętę i informację zwrotną, gdy uczestnik potrzebuje dodatkowego wsparcia.

Finansowane przez Unię Europejską

Za co jesteś odpowiedzialny?

Jesteś odpowiedzialny za warunki, w jakich odbywa się projekt, a nie za samodzielną organizację wycieczki. Obejmuje to pomoc grupie w:

- zrozumieniu całego procesu i oczekiwanego wyniku;
- ustaleniu realistycznego zadania i terminów;
- podzieleniu obowiązków;
- znalezieniu i wykorzystaniu odpowiednich zasobów EYES;
- podjeciu decyzji, gdy możliwych jest kilka opcji;
- rozwiązaniu problemów związanych z nieporozumieniami lub wstrzymaną pracą;
- sprawdzeniu kwestii praktycznych, formalnych, etycznych i dotyczących dostępności;
- przygotowaniu wycieczki dla odbiorców zewnętrznych.

Facylitator musi również mieć wgląd w praktyczne warunki, z którymi młodzi ludzie mogą nie być w stanie poradzić sobie samodzielnie. W zależności od grupy i kontekstu, może to obejmować dostęp do lokalizacji, transportu, sprzętu, łączności, uprawnień, kont narzędziowych, budżetu i czasu.

Nie czekaj do wycieczki pilotażowej, aby zidentyfikować te problemy. Ciekawa wycieczka może się nie powieść technicznie, jeśli nie można uzyskać dostępu do jednej lokalizacji, kod QR jest zależny od słabego zasięgu sieci komórkowej lub grupa nie otrzymała pozwolenia na nagrywanie wewnątrz budynku.

Narzędziownik: Lista kontrolna dla edukatorów

Wspieraj decyzje, nie przejmując ich

Udział młodzieży wymaga realnego wpływu na ostateczny wynik. Młodzi ludzie powinni brać udział w wyborze tematu, lokalizacji, decydowaniu o tym, które historie uwzględnić, planowaniu trasy i wyborze formatu. Nie oznacza to, że należy pozostać biernym. Gdy grupa nie jest pewna, jak postępować dalej, zadawaj pytania, aby zawęzić decyzję. W miarę możliwości pozwól młodym ludziom przetestować pomysł, zanim zdecydują, że nie wypali.

Czego brakuje?

Czy jest to realistyczne biorąc pod uwagę nasz czas i zasoby?

Jakie źródła potwierdzają tę historię?

Co chcemy, aby zwiedzający zrozumieli?

Czyja perspektywa jest reprezentowana?

Czy dany przystanek wnosi coś do całej wycieczki?

Finansowane przez Unię Europejską

PRZYKŁAD W PRAKTYCE

Grupa chce uwzględnić dwanaście przystanków w 60-minutowej wycieczce. Zamiast wybierać, które przystanki usunąć, prowadzący prosi grupę o oszacowanie czasu przejścia i czasu potrzebnego na każdym przystanku. Po przetestowaniu trasy grupa decyduje, które historie są najważniejsze i skraca samą wycieczkę.

Ustal jasne granice

Proces kierowany przez młodzież nadal wymaga jasnych granic. Uczestnicy powinni rozumieć, które decyzje należą do nich, a gdzie ograniczenia wynikają z wymogów prawnych, etycznych lub organizacyjnych.

Jest to szczególnie ważne, gdy projekt obejmuje dane osobowe, wywiady, zdjęcia, nagrania lub komunikację z odbiorcami. Twoim zadaniem jest jasne określenie tych granic na początku i podjęcie działań, gdy wymagają tego względy bezpieczeństwa, zgody, prywatności lub obowiązki organizacyjne. Wymagania dotyczące ochrony danych mogą się różnić w zależności od kraju i organizacji. Przestrzegaj zasad obowiązujących w Twojej sytuacji, zwłaszcza podczas pracy z nieletnimi.

Bardziej szczegółowe wskazówki dotyczące wywiadów, zgód i treści cyfrowych można znaleźć w odpowiednich rozdziałach niniejszego przewodnika.

Wspieraj różne sposoby uczestnictwa

Nie każdy musi wnosić taki sam wkład. Jeden uczestnik może lubić przeprowadzać wywiady, inny może preferować planowanie trasy, projektowanie wizualne, badania lub edycję. Wykorzystaj te różnice jako zaletę, ale unikaj na stałe przywiązywania uczestników do roli, którą znają już najlepiej. W razie potrzeby zachęcaj ich do wypróbowania nowego zadania, zapewniając im wystarczające wsparcie, aby odnieśli sukces.

Jeśli dostęp do urządzeń, transportu, narzędzi cyfrowych lub określonych miejsc stanowi barierę, należy uwzględnić te trudności już na etapie planowania. Łatwiej zadbać o włączenie wszystkich uczestników od samego początku niż reagować dopiero wtedy, gdy ktoś został już wykluczony z części procesu.

Dostępność samej wycieczki również wymaga uwagi. Należy wziąć pod uwagę zarówno jej miejsce, jak odległości do pokonania, schody, powierzchnie, miejsca siedzące, oświetlenie i dostęp do obiektów. To wszystko będzie miało wpływ na to, kto może wziąć w niej udział. Dostępność cyfrowa została omówiona szerzej w rozdziale 7 tego przewodnika.

Finansowane przez Unię Europejską

Odpowiedzialne podejście do lokalnych opowieści

Dziedzictwo może być różnie interpretowane przez różnych ludzi. Miejsce, tradycja lub wydarzenie historyczne mogą wiązać się z różnymi wspomnieniami i znaczeniami.

Pomóż młodym ludziom odróżniać udokumentowane fakty, osobiste wspomnienia, opinie i interpretacje. Zachęcaj ich do porównywania źródeł i wskazywania, czyje perspektywy są reprezentowane, a czyich brakuje. Można przedstawiać różne perspektywy, ale niepotwierdzone twierdzenia lub dyskryminujące narracje nie powinny być traktowane jako równie wiarygodne. Informacje na temat dziedzictwa kulturowego, perspektyw społeczności i interpretacji dziedzictwa można znaleźć w *Przewodniku EYES po dziedzictwie i społeczności.*

Dziesięć wycieczek modelowych EYES stanowi również przykłady tego, w jaki sposób różne lokalne tematy i perspektywy można przedstawić za pomocą danej trasy, korzystając z materiałów pomocniczych i działań cyfrowych.

Reaguj

W procesie kierowanym przez młodzież nie zawsze jest oczywiste, kiedy pozwolić grupie samodzielnie rozwiązać problemy, a kiedy interweniować. Przydatną zasadą jest interweniowanie, gdy:



- ktoś jest wykluczany lub traktowany niesprawiedliwie;
- pojawia się problem dotyczący ochrony, zgody lub prywatności;
- grupa posługuje się nierzetelnymi lub szkodliwymi informacjami;
- ograniczenia praktyczne sprawiają, że obecny plan jest niemożliwy;
- konflikt uniemożliwia kontynuację działalności grupy;
- grupa prosi o wiedzę i wsparcie, których nie jest w stanie sama sobie zapewnić.

W innych sytuacjach należy dać uczestnikom czas na samodzielne testowanie, powtarzanie i rozwiązywanie problemów.

Praktyczne wskazówki

- Pozostaw wycieczkę w rękach młodych ludzi.
- Wprowadź strukturę, gdy grupa jej potrzebuje, ale nie podejmuj decyzji tylko dlatego, że tak jest szybciej.
- Wprowadzaj zasoby EYES dopiero wtedy, gdy rozwiążą konkretny problem, a nie wszystkie naraz.
- Sprawdź wcześniej warunki praktyczne: czas, dostęp, sprzęt, uprawnienia i koszty.
- Umożliwiaj uczestnictwo na różne sposoby i usuwaj bariery, gdzie tylko możesz.
- Wkrocz, gdy wymagają tego względy bezpieczeństwa, etyki, integracji lub wykonalności projektu.

Finansowane przez Unię Europejską

Ten rozdział koncentruje się na tym, co musi być gotowe, zanim grupa rozpocznie badanie dziedzictwa. Nie powtarza metod badawczych omówionych w *Przewodniku po Badaniach dla Młodzieży*. Twoim zadaniem na tym etapie jest pomóc grupie zrozumieć, co tworzą, wybrać odpowiedni punkt wyjścia i upewnić się, że warunki praktyczne są realistyczne.
Dobre przygotowanie nie oznacza wcześniejszego ustalenia trasy. Chodzi o to, by dać młodym ludziom wystarczająco dużo miejsca na start, jednocześnie pozostawiając im otwarty temat, historie i kreatywne wybory.

Przygotuj grupę i pierwsze sesje

Jako facylitator, Twoim priorytetem jest przygotowanie grupy młodzieży do procesu tworzenia Trasy Dziedzictwa. Zanim zaczniesz omawiać trasy lub miejsca dziedzictwa, poświęć czas na budowanie zaufania, motywacji i wspólnego zrozumienia celów projektu.

Zacznij od przedstawienia ogólnego celu zajęć i wyjaśnienia, co uczestnicy wspólnie osiągną. Zachęć młodych ludzi, aby postrzegali siebie nie tylko jako osoby uczące się, ale także jako badaczy, gawędziarzy i aktywnych członków swojej społeczności. Podczas pierwszych spotkań:
wyjaśnić harmonogram projektu i oczekiwane rezultaty;
omówić oczekiwania i zainteresowania uczestników;
ustanawiać porozumienia grupowe dotyczące komunikacji i pracy zespołowej;
zidentyfikować mocne strony uczestników i ich potencjalne role.

Prostym sposobem na początek jest poproszenie każdego uczestnika o podzielenie się lokalnym miejscem, tradycją lub historią, które uważają za znaczące. Ta aktywność pomaga uczestnikom zrozumieć, że dziedzictwo może być osobiste i różnorodne, a jednocześnie dostarcza inspiracji do przyszłych badań.

W miarę rozwoju grupy zachęcaj do współodpowiedzialności. Drobne zadania, takie jak dokumentowanie spotkań czy koordynacja działań, pomagają uczestnikom bardziej zaangażować się w proces.

Wskazówka dla prowadzącego: Unikaj prezentowania sztywnego pomysłu na to, jak powinna wyglądać wycieczka po dziedzictwie. Pozostaw młodym ludziom przestrzeń do kształtowania projektu poprzez własne zainteresowania i odkrycia.

Finansowane przez Unię Europejską

Uczyń wynik konkretnym

Na początku uczestnicy potrzebują jasnego obrazu tego, do czego dążą. Wyjaśnij, że efektem końcowym będzie wycieczka śladami dziedzictwa kulturowego skupiona wokół wybranych miejsc i historii, z trasą i materiałami uzupełniającymi. W zależności od koncepcji, może ona również zawierać materiały audio, wideo, mapy, quizy lub inne elementy cyfrowe.

Wycieczka modelowa może ułatwić zrozumienie zadania. Możesz zwiedzić całą trasę lub tylko kilka wybranych przystanków z grupą. Potraktuj ją jako przykład możliwych formatów i wyborów, a nie jako szablon do kopiowania. Warto również omówić, co grupa lubi, co zrobiliby inaczej i które elementy pasują do ich własnego kontekstu.

Samouczek 1: Wprowadzenie do cyfrowych wycieczek po dziedzictwie

Zaplanuj warsztaty wokół następnego zadania

Warsztaty powinny przygotowywać uczestników do kolejnego etapu procesu, a nie omawiać z góry całej metodologii. Zadbaj o to, aby sesje miały praktyczny charakter i wprowadzaj nowe informacje, gdy grupa ich potrzebuje do realizacji konkretnego zadania. Planując sesję, zadaj sobie pytania:

- Co uczestnicy muszą zrozumieć na tym etapie?
- Jakich praktycznych umiejętności będą potrzebować do wykonania następnego zadania?
- Jak mogą wypróbować i zastosować tę wiedzę w trakcie sesji?

W zależności od grupy i etapu projektu, tematy warsztatów mogą obejmować eksplorację lokalnego dziedzictwa, wybór tematu i grupy docelowej, podstawowe metody badawcze, wywiady, opowiadanie historii, planowanie trasy, mapowanie, fotografię lub treści cyfrowe. Nie potrzebujesz osobnych warsztatów dla każdego tematu. Łącz, skracaj lub pomijaj sesje w zależności od tego, co grupa już wie i czego potrzebuje w przyszłości.

Zamiast długich prezentacji stosuj dyskusje, pracę w małych grupach, krótkie zadania praktyczne i ćwiczenia terenowe. Z samouczków dla młodych twórców można korzystać przed, w trakcie lub po sesji, gdy uczestnicy potrzebują wsparcia krok po kroku.

Finansowane przez Unię Europejską

Na zakończenie warsztatów przeprowadź krótką rozmowę, aby połączyć zajęcia z kolejnym krokiem:

- Czego się nauczyliśmy?
- Nad czym jeszcze trzeba popracować?
- Do czego wykorzystamy to podczas wycieczki?

Bardziej szczegółowe wskazówki dotyczące refleksji i wyników uczenia się znajdują się w rozdziale 5 niniejszego przewodnika.

Wskazówka dla prowadzącego: Bądź elastyczny. Jeśli grupa ma już jakąś umiejętność, przejdź dalej. Jeśli zadanie okaże się trudniejsze niż oczekiwano, poświęć mu więcej czasu, zanim wprowadzisz kolejne narzędzie lub metodę.

Wybierz odpowiedni temat

Szerokie zainteresowania muszą stać się tematem, który grupa może zbadać w ramach dostępnego czasu i zasobów. Nie odrzucaj pomysłów zbyt szybko. Pomóż uczestnikom najpierw je przetestować. Przydatne pytania:

- Czego jesteśmy ciekawi?
- Dlaczego ten temat jest ważny w naszym lokalnym kontekście?
- Czy możemy powiązać je z konkretnymi miejscami, osobami lub praktykami?
- Jakie źródła lub kontakty społeczne mogłyby pomóc nam zbadać tę sprawę?
- Czy zakres jest realistyczny w czasie, którym dysponujemy?

Gdy pojawi się już kilka pomysłów, grupa może je porównać i wspólnie wybrać punkt wyjścia. Jeśli temat nadal jest zbyt szeroki, przed rozpoczęciem badań warto podzielić go na mniejsze zagadnienia i pytania badawcze.

Pomocne może być również określenie osób i organizacji związanych z danym tematem. Wspólna burza mózgów często pozwala odkryć kontakty, o których poszczególni uczestnicy nie pomyśleliby samodzielnie, np. lokalnych mieszkańców, historyków, organizacje kulturalne, szkoły, grupy społeczne, muzea lub inne instytucje.

Poradnik: Młodzieżowe badania: odkryj swoje dziedzictwo;
Szablon identyfikacji tematu
Samouczek 2: Wybór tematu i odbiorców
Zestaw narzędzi: Szablon mapowania interesariuszy

Finansowane przez Unię Europejską

Zanim zaczniesz: sprawdź warunki praktyczne



CZAS
Ile sesji jest dostępnych? Czy jest czas na research, planowanie trasy, produkcję cyfrową, testowanie i korektę? Gdzie potrzebny jest bufor czasowy?



UDZIAŁ
Czy każdy może wziąć udział w zaplanowanych zajęciach? Czy bariery czasowe, transportowe, językowe, dostępnościowe lub inne mogą kogoś wykluczyć?



URZĄDZENIA I ŁĄCZNOŚĆ
Czy grupa ma wystarczającą liczbę telefonów lub komputerów? Czy dostęp do internetu jest niezawodny? Jeśli nie, w jaki sposób urządzenia będą udostępniane i co można robić offline?



LOKALIZACJE I UPRAWNIENIA
Czy planowane wizyty lub nagrania wymagają zgody? Czy obowiązują godziny otwarcia, opłaty za wstęp lub ograniczenia dostępu? Czy potrzebna jest opcja zapasowa?



BUDŻET
Czy są prawdopodobne koszty transportu, druku, opłat wstępu, sprzętu lub płatnych planów narzędziowych? Kto może je zatwierdzić lub pokryć?



KONTA I PRZECHOWYWANIE PLIKÓW
Które konta lub foldery współdzielone będą używane? Kto ma do nich dostęp? Gdzie będą przechowywane nagrania, zdjęcia i pliki robocze?



ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I ORGANIZACJI
Czy obowiązują lokalne procedury dotyczące bezpieczeństwa, zgody rodzicielskiej, ubezpieczenia, oceny ryzyka lub ochrony danych?

Utrzymuj zakres proporcjonalny do dostępnych zasobów. Jeśli czas, urządzenia lub możliwości pracy w terenie są ograniczone, lepszym rozwiązaniem będzie mniejsza, sprawdzona wycieczka. Pomóż uczestnikom zarządzać czasem i podzielić pracę na jasne zadania indywidualne i grupowe. Uzgodnij obowiązki i ustal realistyczne terminy. Jeśli grupa potrzebuje większej struktury, współdzielona tablica zadań, taka jak Trello, może pomóc w organizacji obowiązków i śledzeniu kolejnych zadań.

Samouczek 4: Jak zaplanować badania? + Wideo Trello
Narzędziownik:
Szablon planowania wycieczki po dziedzictwie
Lista kontrolna monitorowania postępów

Finansowane przez Unię Europejską

Przejdź do badań bez powtarzania metodologii

Gdy temat i plan praktyczny są już jasne, „Youth Investigation Guide" staje się głównym punktem odniesienia dla badań. Nie musisz korzystać z każdego szablonu z przewodnika. Wybierz materiały, które pasują do metod wybranych przez grupę.

Gdy grupa potrzebuje...	Zastosuj...
Określenie tematu i zaplanowanie badań	Zidentyfikuj szablon tematu; Arkusz planowania projektu
Przygotowanie i dokumentowanie wywiadów	Lista kontrolna rozmowy kwalifikacyjnej, Raport z rozmowy kwalifikacyjnej, Przewodnik po pytaniach do rozmowy kwalifikacyjnej, Formularz zgody na rozmowę kwalifikacyjną
Praca z materiałami archiwalnymi	Rejestr wizyt w archiwum, lista kontrolna badań archiwalnych, analiza dokumentów archiwalnych
Przygotowanie i dokumentowanie wizyt terenowych	Szablon planowania wizyty terenowej, lista kontrolna wizyty terenowej, arkusz obserwacji terenowej, szablon refleksji po wizycie terenowej
Zebranie i uporządkowanie wyników badań	Arkusz podsumowania danych; Szablon raportu końcowego

Gdy grupa zgromadzi wystarczająco dużo materiałów, aby rozpocząć kształtowanie trasy, Tutorial 6 może pomóc w przejściu od wyników badań do struktury trasy i wycieczki.

Zaplanuj cały proces w realistycznej skali

Metodologia EYES nie wymaga jednej, ustalonej liczby sesji. Harmonogram powinien odzwierciedlać wielkość grupy, zakres wycieczki, zastosowane metody badawcze oraz planowany zakres produkcji cyfrowej. Poniższy przykład stanowi ramy planowania, a nie wymagany harmonogram EYES.

Niektóre projekty będą wymagały więcej niż jednej sesji na badania, tworzenie treści lub testowanie. Celem wczesnego planowania nie jest trzymanie grupy w sztywnym harmonogramie, ale upewnienie się, że projekt może dotrzeć do etapu testowania bez pośpiechu w końcowych krokach.

Finansowane przez Unię Europejską

PRZYKŁAD PRZEBIEGU PRACY 8-SESJI

1. Przedstaw proces, poznaj zainteresowania związane z dziedzictwem kulturowym i ustal sposób pracy grupy.
2. Wybierz temat, określ grupę docelową i przygotuj plan badań.
3. Przygotowywanie wywiadów, archiwizacja prac lub wizyty terenowe
4. Przeprowadź badania i zbierz materiały.
5. Zorganizuj znaleziska i opracuj trasę, przystanki i główną historię.
6. Twórz treści pisemne, wizualne i cyfrowe.
7. Przetestuj trasę i treść, a następnie dokonaj zmian.
8. Przeprowadź trasę pilotażową, zbierz opinie i przemyśl cały proces.

Praktyczne wskazówki

- Jasno określ oczekiwane rezultaty, ale nie definiuj treści wycieczki dla grupy.
- Korzystaj z zasobów EYES stopniowo i tylko wtedy, gdy są istotne dla kolejnego zadania.
- Pomóż grupie zawęzić szerokie zainteresowania do tematu, który faktycznie można zbadać.
- Przed rozpoczęciem prac terenowych sprawdź czas, dostęp, urządzenia, uprawnienia i prawdopodobne koszty.
- W celu zapoznania się z metodami badawczymi należy skorzystać z Przewodnika po badaniach młodzieżowych zamiast powtarzać tę metodologię w niniejszym przewodniku.
- Zaplanuj wystarczająco dużo czasu na testowanie i powtarzanie materiału, nie tylko na badania i tworzenie treści.

Finansowane przez Unię Europejską

Potrzeby wsparcia zmieniają się w miarę rozwoju wycieczki. Grupa, która zaczyna z energią, może być mniej zaangażowana w badania, dobry pomysł może stać się zbyt ogólny, a różne style pracy mogą powodować napięcia. Twoją rolą jest zauważenie, gdzie proces się zatrzymuje i zapewnienie odpowiedniego wsparcia, aby pomóc grupie iść naprzód, nie przejmując kontroli.

Ten rozdział koncentruje się na czterech obszarach, które często wymagają aktywnej facylitacji: podtrzymywaniu motywacji, wspieraniu dynamiki grupy, pomaganiu młodym ludziom w rozwijaniu i testowaniu pomysłów oraz dostosowywaniu wsparcia do różnych potrzeb i poziomów umiejętności. Poniższe metody są przykładowe i nie muszą być stosowane w określonej kolejności. Należy z nich korzystać, gdy odpowiadają na rzeczywistą potrzebę grupy.

Wspieranie motywacji i zaangażowania

Motywacja rzadko jest stała podczas dłuższego projektu. Zainteresowanie może spaść, gdy badania trwają dłużej niż oczekiwano, gdy ostateczna trasa wydaje się wciąż odległa lub gdy uczestnicy nie widzą, jak ich obecne zadanie przyczynia się do całości.

Dbaj o widoczność postępów. Podziel pracę na krótkie, konkretne etapy i upewnij się, że grupa wie, co zostało już ukończone i co będzie dalej. Wspólna tablica zadań, prosty rejestr postępów lub krótkie podsumowanie sesji mogą wystarczyć.

PRZYKŁAD METODY: KAMIENIE MILOWE I WIDOCZNY POSTĘP

Gdy motywacja spada, ponieważ projekt wydaje się zbyt duży, ustalcie z grupą mniejsze kamienie milowe. Mogą to być: wybór tematu, przeprowadzenie pierwszych wywiadów, potwierdzenie trasy, ukończenie pierwszego przystanku, przetestowanie jednego elementu cyfrowego lub ukończenie pełnego projektu.
Wyświetlaj kamienie milowe na ścianie, współdzielonym dokumencie lub tablicy zadań.
Podziękuj za ukończoną pracę krótko, zamiast czekać do końcowej prezentacji.
Na podstawie każdego kamienia milowego sprawdź, co działa, a co należy zmienić.
Jeśli osiągnięcie pewnego kamienia milowego wielokrotnie okazuje się nierealne, należy dokonać pewnych zmian w planie.

Skrzynka z narzędziami: Lista kontrolna monitorowania postępów

Finansowane przez Unię Europejską

Ułatwianie dynamiki i współpracy grupowej

Różny poziom pewności siebie, dostępności i doświadczenia może wpływać na sposób podziału pracy. Niektórzy uczestnicy mogą przejmować widoczne zadania, podczas gdy inni stopniowo schodzą na dalszy plan. Nie zakładaj, że grupa sama zorganizuje to w sprawiedliwy sposób.

Regularnie sprawdzaj role i obciążenie pracą. Zapytaj, kto czym się zajmuje, czy podział nadal wydaje się sprawiedliwy i czy ktoś potrzebuje wsparcia, aby podjąć się nowego zadania. Role mogą się zmieniać. Uczestnik, który ma doświadczenie w projektowaniu, może spróbować przeprowadzić wywiad, a doświadczony mówca może również przyczynić się do badań lub edycji.

W przypadku pojawienia się różnicy zdań, najpierw wyjaśnij, czego ona dotyczy. Czy chodzi o temat, dowody, trasę, obciążenie pracą, czy o wybór twórczy? Poproś uczestników o uzasadnienie swojego stanowiska i wróć do wspólnych kryteriów: grupy docelowej, dostępnych dowodów, czasu, dostępności i ogólnego celu wycieczki.

PRZYKŁAD W PRAKTYCE

Uczestnik, który dobrze radzi sobie z narzędziami cyfrowymi, stopniowo przejmuje odpowiedzialność za każde zadanie techniczne. Zamiast pozostawiać ten układ bez zmian, prowadzący powinien poprosić grupę o podzielenie pracy na mniejsze zadania i łącząc doświadczonego uczestnika z innymi uczestnikami w pary do wybranych części zadań. Celem nie jest zapewnienie wszystkim równych umiejętności, ale uniknięcie zależności od jednej osoby i danie większej liczbie uczestników szansy na naukę.

Nieregularna obecność i niedokończona praca

Dłuższe procesy wymagają również planu na wypadek nieobecności na sesjach lub opuszczenia grupy przez uczestników. Przechowuj notatki, wersje robocze i multimedia we współdzielonych folderach projektu i uwidocznij odpowiedzialność za zadanie. Jeśli uczestnik opuści sesję, ktoś inny powinien być w stanie zrozumieć status pracy bez konieczności ponownego rozpoczynania.

Uzgodnij miejsce przechowywania bieżących wersji plików i notatek.
Zanotuj, kto jest odpowiedzialny za każdy przystanek lub zadanie.
Jeśli ktoś odejdzie, wspólnie zdecydujcie, kto może przejąć niedokończoną pracę.
Po powrocie uczestnika przekaż mu krótką informację o postępach i jasno wyznacz kolejne zadanie, zamiast próbować powtarzać całą opuszczoną sesję.

Finansowane przez Unię Europejską

Wspieranie kreatywności i krytycznego myślenia

Grupy mogą napotkać trudności na różne sposoby: mogą mieć zbyt wiele pomysłów, temat jest zbyt szeroki, zbiór faktów bez jasnej historii lub kreatywny pomysł, który nie trafia do odbiorców. Prowadzący nie musi udzielać odpowiedzi. Krótka struktura lub zestaw pytań często wystarcza, aby pomóc grupie podjąć własną decyzję.

PRZYKŁAD METODY: 5 PYTAŃ

Zasada 5W może pomóc, gdy temat jest wciąż niejasny lub zbyt szeroki. Poproś grupę o zdefiniowanie:

KTO	CO	KIEDY	GDZIE	DLACZEGO
Kto jest związany z tą historią?	Jaki konkretny aspekt dziedzictwa będzie przedmiotem wycieczki?	Jaki okres, wydarzenie lub zmiana jest istotna?	Które miejsca są istotne dla tej historii?	Dlaczego warto podzielić się tym tematem z wybraną publicznością?

Odpowiedzi nie muszą być ostateczne. Wykorzystaj je do zidentyfikowania luk i ustalenia, co grupa musi jeszcze zbadać. Jeśli odpowiedzi obejmują zbyt wiele osób, okresów lub miejsc, temat prawdopodobnie wymaga zawężenia.

PRZYKŁAD METODY: OD FAKTÓW DO OPOWIEŚCI – PODRÓŻ BOHATERA NA RZECZ DZIEDZICTWA

Gdy uczestnicy zebrali informacje, ale mają trudności z przekształceniem ich w historię, struktura narracyjna może pomóc im uporządkować materiał. Podróż Bohatera to jedna z możliwych struktur. Nie należy jej traktować jako formuły ani stosować do każdego tematu dziedzictwa. W tym przypadku „bohaterem" może być osoba, miejsce, obiekt, społeczność lub tradycja.

Na przykład, jeśli wycieczka koncentruje się na lokalnym targu, sam targ może stać się jego centralnym elementem. Taka struktura może pomóc grupie zidentyfikować zmiany, konflikty, punkty zwrotne i znaczenie historii dzisiaj.

4. STRATEGIE WSPARCIA NA POSZCZEGÓLNYCH ETAPACH

Finansowane przez Unię Europejską

ETAP	Przemiany dziedzictwa	Przykład: lokalne targowisko
Zwyczajny świat	Opisz, jaką rolę odgrywał dany obiekt lub element dziedzictwa kulturowego, zanim zaczęła się jego historia pełna zmian i wydarzeń.	"Przez 100 lat targowisko było sercem miasta, miejscem spotkań rolników i rodzin."
Początek zmian	Jakie wydarzenie lub zmiana zakłóciły dotychczasowy porządek?	"W latach 80. XX wieku pojawiły się supermarkety, przez co liczba kupujących na targowisku zaczęła spadać"
Wątpliwości i opór	Czy pojawiły się głosy podważające wartość tego dziedzictwa lub sprzeciwiające się jego ochronie?	"Pojawiały się głosy, że to relikt przeszłości, który nie ma już znaczenia.'"
Pojawienie się wsparcia	Kto lub co pomogło ocalić to dziedzictwo lub przywrócić mu znaczenie?	"Grupa starszych mieszkańców i młodych aktywistów rozpoczęła kampanię na rzecz ocalenia targowiska."
Punkt zwrotny	W którym momencie losy tego dziedzictwa zaczęły się zmieniać i pojawiła się szansa na jego ocalenie?	"Zorganizowali festiwal pod hasłem «Ratujmy nasze targowisko!» i po raz pierwszy od wielu lat plac znów wypełnił się ludźmi"
Próby, sojusznicy i przeciwnicy	Jakie trudności pojawiły się podczas prób ocalenia lub zachowania dziedzictwa? (np. brak funduszy, sceptycyzm, niszczenie przez upływ czasu).	"Władze miasta odmówiły sfinansowania remontu, a burza uszkodziła stary dach."
Największe zagrożenie	Jaki był najtrudniejszy moment w historii tego dziedzictwa, kiedy jego dalsze istnienie stanęło pod znakiem zapytania?	"W 2010 roku targowisko miało zostać zamknięte na zawsze."
Przełomowy moment	Co pozwoliło ocalić to dziedzictwo lub zmieniło jego dalsze losy?	"Kampania w mediach społecznościowych, nagłośniona przez lokalną młodzież, przekonała burmistrza do podjęcia działań."
Ocalone dziedzictwo	Jakie są dziś efekty działań na rzecz ocalenia dziedzictwa i jakie znaczenie ma ono obecnie?	"Dziś targowisko tętni życiem i przyciąga zarówno lokalnych producentów, jak i turystów."
Podtrzymywanie tradycji	W jaki sposób dba się o to dziedzictwo i przekazuje je kolejnym pokoleniom?	"Obecnie uczniowie co roku latem oprowadzają zwiedzających po targowisku, opowiadając jego historię"
Nowe wyzwania i przyszłość dziedzictwa	Jakie nowe zagrożenia lub wyzwania mogą wpłynąć na przyszłość tego dziedzictwa? Jak można je przezwyciężyć, aby przetrwało dla kolejnych pokoleń?	"Rosnące czynsze zagrażają drobnym sprzedawcom — czy targowisko przetrwa kolejne 100 lat?"
Przesłanie dla społeczności	Jaką wartość, naukę lub inspirację to dziedzictwo wnosi do lokalnej społeczności?	"Targowisko pokazuje, że tradycja i nowoczesność mogą iść w parze."

Finansowane przez Unię Europejską

Gdy podstawowa struktura opowieści jest już jasna, zachęć uczestników do dodania osobistych szczegółów: cytatu z wywiadu, opisu odwołującego się do zmysłów, konfliktu, podjętej decyzji lub pytania, które łączy przeszłość z teraźniejszością. Taka struktura jest przydatna tylko wtedy, gdy pomaga grupie opowiedzieć historię w bardziej przejrzysty sposób.

Dostosowywanie wsparcia do różnych potrzeb i poziomów umiejętności

Uczestnicy nie będą potrzebować takiego samego poziomu ani rodzaju wsparcia. Różnice mogą dotyczyć pewności siebie, znajomości języka, doświadczenia cyfrowego, umiejętności badawczych, potrzeb w zakresie dostępu lub znajomości uczenia się pozaformalnego. Dostosuj wsparcie, a nie oczekiwane poczucie odpowiedzialności za pracę.

W zależności od sytuacji możesz:

- podzielić złożone zadanie na mniejsze, łatwiejsze do wykonania etapy;
- umożliwić uczestnikom wybór roli lub formy opracowania efektów pracy;
- połączyć uczestników w pary, aby mogli wzajemnie się wspierać;
- przed rozpoczęciem samodzielnej pracy grupy pokazać przykład;
- zaproponować prostsze narzędzie, jeśli technologia zaczyna utrudniać realizację zadania;
- zapewnić więcej czasu na przygotowanie się do wywiadów lub prezentacji;
- stopniowo ograniczać wsparcie w miarę wzrostu pewności siebie uczestników.

Unikaj zakładania, że najtrudniejsze zadanie zawsze powinien wykonać najbardziej doświadczony uczestnik. Wsparcie można również wykorzystać, aby pomóc komuś w wypróbowaniu nowej roli. Jednocześnie nie zmuszaj każdego uczestnika do wykonywania każdego rodzaju zadań. Celem jest sprawiedliwy proces, w którym każdy może wnieść swój wkład i się rozwijać.

Praktyczne wskazówki

- Zareaguj na rzeczywisty problem, z którym zmaga się grupa; nie wprowadzaj metody tylko dlatego, że jest dostępna.
- Dbaj o to, aby postępy były widoczne i dziel długie procesy na łatwe do opanowania etapy.
- Regularnie dokonuj przeglądu swoich ról i obciążenia pracą, zwłaszcza gdy niektórzy uczestnicy stają się bardziej dominujący lub mniej aktywni.
- Stosuj krótkie ramy, takie jak 5W lub Podróż Bohatera, gdy pomagają one grupie pokonać konkretny blok.
- Zaplanuj pominięte sesje i niedokończone zadania, aby nie stracić pracy.
- Dostosuj poziom i format wsparcia, jednocześnie pozostawiając młodym ludziom odpowiedzialność za ostateczne decyzje.

Finansowane przez Unię Europejską

Organizacja wycieczki po dziedzictwie kulturowym daje młodym ludziom wiele możliwości uczenia się: badania, podejmowanie decyzji, współpracę z innymi, tworzenie treści, rozwiązywanie problemów i prezentowanie swojej pracy publiczności. Duża część tej nauki odbywa się poprzez samą pracę. Twoją rolą jest pomóc uczestnikom to zauważyć, zastanowić się nad tym i opisać to, czego się nauczyli.

Ten rozdział koncentruje się na uczeniu się w całym procesie tworzenia wycieczki dziedzictwa kulturowego. Nie wprowadza on odrębnego systemu oceny. Krótkie chwile refleksji, proste dowody postępów i jasne powiązania z kompetencjami zazwyczaj wystarczają.

Uczyń naukę widoczną w całym procesie

Efekty uczenia się są łatwiejsze do rozpoznania, gdy są powiązane z konkretnymi zadaniami. Zamiast omawiać kompetencje dopiero na końcu, pomóż uczestnikom powiązać je z pracą, którą już wykonują.

ETAP	Jakich umiejętności młodzież może się nauczyć	Jakiego wsparcia możesz udzielić
1. Przygotowanie	Planowanie, współpraca zespołowa, podejmowanie decyzji, rozumienie ról i oczekiwań.	Ustalcie obowiązki i cele oraz umożliwcie każdemu udział na miarę jego możliwości.
2. Badania i poznawanie lokalnego dziedzictwa	Umiejętność wyszukiwania i weryfikowania informacji, prowadzenia wywiadów, obserwacji i uważnego słuchania, a także świadomość etyczna.	Pytajcie o źródła wiedzy, zebrane dowody, nowe ustalenia i kwestie wymagające dalszego zbadania.
3. Koncepcja wycieczki i tworzenie opowieści	Myślenie krytyczne, selekcja informacji, pisanie, opowiadanie historii, uwzględnianie potrzeb odbiorców i podejmowanie kreatywnych decyzji.	Pytajcie uczestników o wybór i uzasadnienie opowieści lub przystanku i wyjaśnienie, jak wpisuje się on w główną ideę wycieczki.
4.Tworzenie treści cyfrowych	Kompetencje cyfrowe, tworzenie materiałów multimedialnych, organizacja plików, rozwiązywanie problemów i wzajemne uczenie się.	Pozwólcie uczestnikom testować narzędzia, samodzielnie rozwiązywać proste problemy techniczne i dzielić się zdobytą wiedzą.
5. Testowanie i prezentacja	Komunikacja, wystąpienia publiczne, przyjmowanie informacji zwrotnej, współpraca zespołowa i dostosowywanie efektów pracy do odbiorców.	Wykorzystajcie informacje zwrotne, by omówić, co zmieniło się między pierwszą a końcową wersją i dlaczego.
6. Refleksja i dalsze działania	Samoocena, dostrzeganie postępów, udzielanie informacji zwrotnej i określanie zdobytych kompetencji.	Pomóżcie uczestnikom wskazać konkretne przykłady tego, co teraz potrafią, rozumieją lub do czego podchodzą inaczej.

Finansowane przez Unię Europejską

Wprowadź krótkie momenty refleksji

Refleksja działa najlepiej, gdy odbywa się więcej niż raz. Nie musi trwać całą sesję. Kilka minut po warsztatach, wizycie terenowej, projekcie lub teście może pomóc uczestnikom zauważyć, czego się nauczyli i co chcieliby poprawić.
Przydatne pytania obejmują:



- Czego ja lub my się dziś nauczyliśmy?
- Co było trudne i jak sobie z tym poradziliśmy?
- Co zmieniło się w naszym rozumieniu tematu lub odbiorców?
- Co możemy zrobić teraz, czego nie mogliśmy zrobić wcześniej?
- Co chcielibyśmy spróbować inaczej następnym razem?

Refleksja może być ustna, pisemna, wizualna lub nagrana. Nie musisz wybierać jednego formatu dla całego projektu. W przypadku refleksji grupowej wspólna metoda ułatwia porównywanie doświadczeń. W przypadku refleksji indywidualnej uczestnicy mogą korzystać z różnych formatów, jeśli pomoże im to w jaśniejszym wyrażeniu swojej wiedzy.

Prostym podejściem jest zaplanowanie trzech krótkich punktów samooceny: na początku, w połowie procesu i po zakończeniu trasy pilotażowej. Za każdym razem zadawaj te same lub podobne pytania, aby uczestnicy mogli zauważyć zmiany.

Świadomie korzystaj z uczenia się od rówieśników

Młodzi ludzie uczą się również od siebie nawzajem. Dzieje się tak, gdy testują działania innej grupy, przeglądają scenariusz, objaśniają działanie narzędzia cyfrowego, porównują wyniki badań lub udzielają informacji zwrotnej na temat trasy.

Niech feedback koleżeński będzie prosty i konkretny. Pytania takie jak „Co jest jasne?", „Co jest niejasne?", „Co byście zachowali?" i „Co byście zmienili?" często wystarczą. Poproś uczestników, aby wyjaśnili powód swojej opinii, zamiast ograniczać się do stwierdzenia, że coś im się podoba lub nie.

Finansowane przez Unię Europejską

Współodpowiedzialność może również wspierać proces uczenia się. Role nie muszą być stałe dla całego projektu. Uczestnicy mogą wziąć na siebie odpowiedzialność za zadania, które odpowiadają ich mocnym stronom, a jednocześnie spróbować nowej roli, gdy będzie to realne. Więcej wskazówek dotyczących podziału ról i dostosowywania wsparcia znajduje się w rozdziale 4 tego przewodnika.

Powiąż działania projektowe z kluczowymi kompetencjami

Europejskie kompetencje kluczowe w uczeniu się przez całe życie (European Key Competences for Lifelong Learning) dostarczają użytecznego języka do opisu tego, co uczestnicy rozwijają w ramach projektu. Nie ma potrzeby oceniania każdej kompetencji ani używania formalnej terminologii podczas każdego działania. Celem jest pomoc młodym ludziom w łączeniu konkretnych doświadczeń z umiejętnościami i kompetencjami, które będą mogli później rozpoznać.



KOMPETENCJE W ZAKRESIE UMIEJĘTNOŚCI CZYTANIA I PISANIA

Przeprowadzanie badań, przygotowywanie pytań do wywiadów, pisanie tekstów wycieczek, scenariuszy i materiałów prezentacyjnych.



KOMPETENCJE CYFROWE

Tworzenie map, multimediów, treści interaktywnych, organizowanie plików cyfrowych i podejmowanie decyzji dotyczących narzędzi cyfrowych.



KOMPETENCJE OSOBISTE, SPOŁECZNE I W ZAKRESIE UCZENIA SIĘ

Planowanie pracy, zastanawianie się nad postępami, dawanie i otrzymywanie informacji zwrotnej, pokonywanie trudności i uczenie się od rówieśników.



KOMPETENCJE OBYWATELSKIE

Eksploracja lokalnych społeczności, przestrzeni publicznej, wspólnej pamięci, różnych perspektyw i odpowiedzialności za historie społeczności.



KOMPETENCJE PRZEDSIĘBIORCZE

Podejmowanie inicjatywy, przekształcanie pomysłu w wykonalny plan, organizowanie zadań, rozwiązywanie praktycznych problemów i osiąganie wyników widocznych publicznie.



KOMPETENCJE W ZAKRESIE ŚWIADOMOŚCI I EKSPRESJI KULTUROWEJ

Interpretowanie dziedzictwa, omawianie różnych znaczeń i prezentowanie lokalnych historii za pomocą tekstu, dźwięku, obrazu lub formatów interaktywnych.

Finansowane przez Unię Europejską

Zachowaj proste dowody uczenia się

Proces uczenia się nie musi być dokumentowany w obszernych raportach. Niewielka ilość dowodów zebranych w trakcie procesu jest bardziej przydatna niż próba rekonstrukcji wszystkiego na końcu.
Przydatne dowody mogą obejmować:

- trzy krótkie samooceny;
- zdjęcia materiałów roboczych, warsztatów lub zajęć terenowych;
- wczesne i zrewidowane wersje skryptu, mapy lub elementu cyfrowego;
- krótkie notatki uczestników lub refleksje głosowe;
- opinie kolegów lub pilotów, które doprowadziły do zmiany.

Materiał ten pomoże uczestnikom śledzić własne postępy, a także będzie pomocny w ewaluacji projektu i raportowaniu jakości. Zachowaj proporcjonalność dokumentacji: celem jest dokumentowanie postępów, a nie tworzenie dodatkowej administracji dla grupy.

Pomóż uczestnikom opisać, czego się nauczyli

Pod koniec procesu daj uczestnikom czas na przełożenie ogólnych stwierdzeń, takich jak „dużo się nauczyłem/am", na konkretne przykłady. Poproś ich, aby wskazali od trzech do pięciu umiejętności, które rozwinęli, i powiązali każdą z nich z konkretnym działaniem, które rzeczywiście wykonali.

PRZYKŁAD W PRAKTYCE

Uczestnik mówi: „Nauczyłem/am się obsługi Canvy". Osoba wspierająca proces pyta, co konkretnie uczestnik zrobił za pomocą tego narzędzia. Uczestnik wyjaśnia, że wybierał materiały wizualne, porządkował informacje dla zwiedzających, dostosowywał szablon, współpracował z innym uczestnikiem oraz poprawiał projekt na podstawie otrzymanych uwag. Takie przykłady znacznie lepiej pokazują, czego uczestnik się nauczył, niż samo wymienienie nazwy narzędzia.

Przykłady te można później wykorzystać, gdy uczestnicy ukończą kurs Youthpass lub opisują projekt w CV, aplikacji lub portfolio.

Finansowane przez Unię Europejską

Praktyczne wskazówki

- Połącz naukę z konkretnymi zadaniami zamiast omawiać kompetencje wyłącznie teoretycznie.
- Wykorzystuj krótkie chwile refleksji w trakcie procesu, nie tylko na końcu.
- Zaplanuj prostą samoocenę na początku, w trakcie i po zakończeniu wycieczki pilotażowej.
- Wykorzystuj opinie kolegów jako metodę uczenia się, zadając jasne pytania i wyznaczając konkretne zadanie.
- Zachowaj niewielką ilość dowodów pokazujących postępy, bez konieczności tworzenia dodatkowej dokumentacji.
- Pomóż uczestnikom opisać kompetencje za pomocą konkretnych przykładów, które później będą mogli wykorzystać w Youthpass, CV lub portfolio.

6. WYKORZYSTANIE ZASOBÓW EYES W PRACY Z GRUPĄ

Finansowane przez Unię Europejską

W ramach projektu EYES stworzono kilka przewodników, wycieczek modelowych, samouczków, szablonów i list kontrolnych, które wspierają różne etapy procesu tworzenia wycieczki. Ten rozdział pokazuje, gdzie znajdują się główne zasoby i do czego można je wykorzystać. Nie musisz korzystać z każdego zasobu z każdą grupą.

Mapa zasobów EYES

Poniższa tabela pokazuje, gdzie w procesie tworzenia wycieczki znajdują się główne zasoby EYES i do czego można je wykorzystać. Fazy są zgodne z procesem przedstawionym w rozdziale 1, ale niektóre zasoby mogą być przydatne na więcej niż jednym etapie.

Etap/potrzeba	EYES zasoby	W czym pomaga	Głowny użytkownik
Przygotowanie: poznawanie dziedzictwa kulturowego	Przewodnik po dziedzictwie i społeczności lokalnej	Przedstawia kontekst dziedzictwa kulturowego, perspektywy społeczności lokalnych oraz wyjaśnia, dlaczego dziedzictwo jest ważne. Wykorzystaj wybrane fragmenty, gdy grupa potrzebuje wspólnego punktu wyjścia.	Młodzież + Edukator
Przygotowanie: znajdź temat przewodni	Przewodnik Badań dla Młodzieży (Youth Investigation Guide): szablon "Identyfikacja tematu"; Samouczek 2: Wybór motywu i odbiorców	Pomaga uczestnikom przejść od szerokich zainteresowań do konkretnego tematu, grupy odbiorców i zakresu badań.	Młodzież + Edukator
Przygotowanie: zaplanowanie pracy	Przewodnik po dochodzeniach młodzieżowych: Arkusz planowania projektu; Samouczek 4: Jak zaplanować badania? + Wideo Trello	Pomaga podzielić zadania, ustalić terminy, doprecyzować zakres odpowiedzialności i zorganizować proces badawczy.	Młodzież + Edukator
Badania: mapowanie ludzi i organizacji	Zestaw narzędzi (Toolbox): Szablon mapowania interesariuszy	Pomaga zidentyfikować osoby, instytucje i kontakty w społeczności, które mogą wnieść wiedzę, zapewnić dostęp lub wsparcie.	Młodzież + Edukator
Badania: wywiady	Przewodnik Badań dla Młodzieży, Lista kontrolna wywiadu, Raport z wywiadu, Przewodnik po pytaniach do wywiadu, Formularz zgody na wywiad; Samouczek 5: Badania i dane.	Wspiera przygotowanie do wywiadów, układanie pytań, uzyskiwanie zgód, dokumentację i analizę.	Młodzież ze wsparciem Edukatora

6. WYKORZYSTANIE ZASOBÓW EYES W PRACY Z GRUPĄ

Finansowane przez Unię Europejską

Etap/potrzeba	EYES zasoby	W czym pomaga	Głowny użytkownik
Badania: wizyty w terenie	Przewodnik Badań dla Młodzieży (Youth Investigation Guide): Szablon planowania wizyty w terenie, Lista kontrolna wizyty w terenie, Karta obserwacji terenowej, Szablon refleksji po wizycie w terenie; Samouczek 5: Badania i dane	Wspiera przygotowanie, obserwację, dokumentację i refleksję podczas wizyt w terenie.	Młodzież
Badania: organizacja ustaleń	Przewodnik Badań dla Młodzieży (Youth Investigation Guide): Karta podsumowania danych; Szablon raportu końcowego	Pomaga zebrać ustalenia, zidentyfikować wiodące motywy, wybrać przydatne cytaty lub zdjęcia oraz przygotować materiał do opracowania trasy.	Młodzież
Koncepcja trasy i opowiadanie historii (storytelling)	Samouczek 3: Podstawy opowiadania historii i grywalizacji; Samouczek 6: Od pomysłu do struktury; Samouczek 7: Tworzenie treści; Zestaw narzędzi (Toolbox): Szablon planowania trasy dziedzictwa	Pomaga ukształtować trasę, przystanki, narrację, doświadczenie odbiorców i treść przed rozpoczęciem produkcji cyfrowej.	Młodzież + edukator
Inspiracje i przykłady	10 Wzorcowych Tras EYES i Materiały Wspierające	Pokazuje różne sposoby łączenia tras, treści broszur, kodów QR, nagrań audio, refleksji, gier oraz elementów interaktywnych.	Młodzież + edukator
Produkcja cyfrowa	Samouczki 8-16; Zestaw narzędzi (Toolbox): Narzędzia cyfrowe 1-10	Zapewnia wsparcie krok po kroku oraz wybór narzędzi do tworzenia multimediów, mapowania, działań interaktywnych, treści wspieranych przez AI, a także produkcji audio, obrazu i wideo.	Głównie młodzież
Produkcja cyfrowa: organizacja plików	Zestaw narzędzi (Toolbox): Szablon śledzenia zasobów multimedialnych (Multimedia Asset Tracker)	Pomaga śledzić pliki, formaty, źródła, linki i media używane na poszczególnych przystankach trasy.	Młodzież + moderator
Materiały końcowe	Samouczek 17: Tworzenie materiałów wspierających dla Twojej trasy	Wspiera przygotowanie materiałów niezbędnych do wprowadzenia, przeprowadzenia lub towarzyszenia trasie.	Młodzież + moderator
Testowanie i jakość końcowa	Samouczek 18: Ostatnie kroki; Zestaw narzędzi (Toolbox): Szablon formularza informacji zwrotnej z testowania trasy; Lista kontrolna testowania i jakości końcowej	Pomaga przetestować trasę i treści, zebrać opinie, zidentyfikować problemy i wprowadzić ostateczne poprawki.	Młodzież + moderator

Finansowane przez Unię Europejską

Etap/potrzeba	EYES zasoby	W czym pomaga	Główny użytkownik
Upowszechnianie i udostępnianie	Samouczek 18; Lista kontrolna gotowości do upowszechniania (Dissemination Readiness Checklist)	Pomaga sprawdzić, czy trasa i materiały komunikacyjne są gotowe do udostępnienia odbiorcom zewnętrznym.	Młodzież + moderator
Ułatwianie pracy i postępy (facylitacja)	Zestaw narzędzi (Toolbox): Lista kontrolna sesji dla moderatora; Lista kontrolna monitorowania postępów	Pomaga moderatorowi przygotowywać sesje, śledzić postępy i zauważyć, gdzie grupa może potrzebować dodatkowego wsparcia.	Moderator
Refleksja i nauka	Zestaw narzędzi (Toolbox): Lista kontrolna samooceny	Wspiera uczestników w przeglądzie ich postępów i rozpoznaniu tego, czego nauczyli się podczas całego procesu.	Młodzież

Wykorzystanie wycieczek modelowych jako przykładów

Wycieczki modelowe EYES pokazują różne sposoby przekształcenia badań nad dziedzictwem kulturowym w kompleksową wycieczkę. Mogą pomóc uczestnikom zrozumieć, jak trasa, historia, broszura, kody QR i elementy cyfrowe mogą ze sobą współgrać.
Używaj ich jako przykładów, a nie szablonów do kopiowania. Poproś uczestników, aby przyjrzeli się pytaniom takim jak:

- Jak zorganizowana jest wycieczka?
- Jak połączone są przystanki?
- Co dodaje każdy element cyfrowy?
- Ile informacji można znaleźć w jednym miejscu?
- Które z pomysłów można by zaadaptować na potrzeby własnej wycieczki?

Uczestnicy mogą również porównywać wycieczki z innych krajów, aby zaczerpnąć pomysłów na opowiadanie historii, projektowanie i interakcję cyfrową.

Wspieranie nauki poprzez samouczki

Samouczki dla młodych twórców zapewniają pomoc krok po kroku w zakresie konkretnych zadań i narzędzi. Nie musisz uczyć się każdego tematu samodzielnie ani być ekspertem w zakresie każdej platformy.
W zależności od grupy, samouczki mogą być wykorzystywane w różny sposób:

Finansowane przez Unię Europejską

- uczestnicy mogą **samodzielnie** korzystać z samouczka, gdy potrzebują konkretnej umiejętności;
- **małe grupy** mogą wspólnie pracować nad materiałem;
- możesz przedstawić główne kroki **całej grupie** zanim uczestnicy wypróbują je w praktyce;
- uczestnicy mogą później powrócić do jednej sekcji, **jeśli utkną**.

Korzystaj tylko z samouczków, które są istotne dla danego zadania. Jeśli uczestnicy wiedzą już, jak korzystać z narzędzia, nie ma potrzeby powtarzania samouczka.

Wskazówka dla prowadzącego:
Używaj szablonów i list kontrolnych, nie przeciążając przy tym grupy.
Szablony mogą okazać się pomocne, gdy uczestnicy potrzebują struktury do planowania, przeprowadzania badań lub opracowywania treści.
Listy kontrolne są bardziej przydatne, gdy grupa musi przejrzeć postępy, przygotować sesję lub sprawdzić jakość wersji roboczej.
Nie wprowadzaj kilku szablonów naraz. Wybierz ten, który pasuje do bieżącego zadania i wyjaśnij, dlaczego jest przydatny. Gdy uczestnicy nabiorą już pewności siebie, szablon można uprościć, dostosować lub pominąć.

Grupa, która potrzebuje większej struktury, może korzystać z kilku szablonów i list kontrolnych w trakcie procesu. Bardziej doświadczona grupa może korzystać tylko z kilku. Zasoby powinny ułatwiać pracę, a nie tworzyć dodatkowej dokumentacji.

Praktyczne wskazówki

- Skorzystaj z mapy zasobów, aby znaleźć materiały EYES odpowiadające bieżącej fazie lub zadaniu.
- Używaj wycieczek modelowych, aby pokazać możliwe podejścia, a nie jako formatów do kopiowania.
- Pozwól młodym ludziom korzystać z poradników samodzielnie, jeśli to możliwe, i udziel im większego wsparcia, jeśli zajdzie taka potrzeba.
- Wprowadzaj szablony i listy kontrolne tylko wtedy, gdy czynią one zadanie bardziej przejrzystym.
- Unikaj przeciążenia zasobów: nie każda grupa potrzebuje wszystkich materiałów EYES.
- Przed podjęciem decyzji o korzystaniu z platformy cyfrowej sprawdź aktualne koszty, wymagania dotyczące konta, język i warunki hostingu.

Finansowane przez Unię Europejską

Tworzenie treści cyfrowych to etap, w którym wyniki badań i pomysły na trasę są przekształcane w materiały gotowe do wykorzystania przez odwiedzających. Mogą to być teksty, zdjęcia, nagrania audio, wideo, mapy, quizy, działania interaktywne lub materiały 360°.
Twoją rolą nie jest tworzenie treści cyfrowych za grupę ani bycie ekspertem w zakresie każdej platformy. Pomagasz uczestnikom wybrać formaty pasujące do ich opowieści, dobrać odpowiedni poziom trudności technicznej oraz zadbać o to, aby cała trasa była przejrzysta i przystępna w użytkowaniu. Uczestnicy będą mieli również różny poziom umiejętności cyfrowych, dlatego proces ten powinien umożliwiać im naukę od siebie nawzajem oraz wnoszenie wkładu na różne sposoby.

Zrozumienie etapu produkcji cyfrowej

Tworzenie materiałów cyfrowych nie polega na sprawianiu, by trasa była jak najbardziej skomplikowana pod względem technicznym. Element cyfrowy jest przydatny wtedy, gdy wnosi coś, czego sama wersja drukowana lub ustna nie jest w stanie zaoferować.

Krótkie nagranie audio może dodać głos lub wspomnienie. Quiz może zachęcić odwiedzających do zwrócenia uwagi na detale lub sprawdzić ich zrozumienie tematu. Mapa może pomóc w poruszaniu się po trasie. Zdjęcie 360° może pokazać przestrzeń, która jest trudna do odwiedzenia. Działanie interaktywne może odkrywać informacje krok po kroku.

Nie każdy przystanek wymaga elementu cyfrowego. Zanim uczestnicy zaczną go tworzyć, warto zadać proste pytanie: „Co to wnosi do tego przystanku?”. Jeśli odpowiedź nie jest jasna, treść może sprawdzić się lepiej jako krótki tekst, zdjęcie lub ustne wyjaśnienie.

Warto również różnicować formaty tam, gdzie służy to trasie. Powtarzanie tego samego typu quizu, wideo czy nagrania audio na każdym przystanku może stać się przewidywalne. Jednocześnie różnorodność nie powinna stać się celem samym w sobie. Opowieść i zwiedzający pozostają ważniejsi niż liczba użytych narzędzi.

Tworzenie materiałów cyfrowych rozpoczyna się zazwyczaj po tym, jak grupa wybierze główny temat, trasę i opowieści. Jednym z wyjątków jest mapa trasy: stworzenie podstawowej mapy wcześniej może pomóc grupie zweryfikować odległości oraz kolejność przystanków.

Wskazówka dla edukatora: Przed rozpoczęciem fazy produkcji przedstaw główne możliwości cyfrowe. Jeśli uczestnicy wiedzą, że istnieje możliwość użycia nagrań audio, wideo, map, quizów czy treści 360°, mogą zbierać odpowiednie materiały już podczas wywiadów, wizyt w terenie i badań. Na tym etapie nie muszą jeszcze podejmować ostatecznej decyzji co do formatu.

Finansowane przez Unię Europejską

Nie zaczynaj od pokazywania grupie każdej dostępnej platformy. Zacznij od typu treści, jakie chcą stworzyć, a następnie wybierz narzędzie, które na to pozwala. Przydatnym zestawem początkowym dla wielu grup jest Canva do materiałów wizualnych, **Google Maps / My Maps** do tworzenia map, Genially do treści interaktywnych oraz **generator kodów QR** do łączenia materiałów cyfrowych z fizyczną trasą. Bardziej specjalistyczne narzędzia można wprowadzać w miarę pojawiania się konkretnych potrzeb.

Samouczek dla Młodych Twórców
Etap 3: Tworzenie materiałów cyfrowych
Zestaw narzędzi: Narzędzia cyfrowe

PRZYPADEK	MOŻLIWE NARZĘDZIA	PUNKTY DO ROZWAŻENIA
PROJEKTOWANIE WIZUALNE I TWORZENIE BROSZUR	Canva	Dobry punkt wyjścia dla większości grup. Szablony można dostosować, zamiast używać ich w niezmienionej formie.
INTERAKTYWNE QUIZY, ŁAMIGŁÓWKI I WYZWANIA	Genially, H5P	Metoda Genally jest łatwiejsza dla wielu początkujących; H5P może sprawdzić się dobrze, gdy uczestnicy mają już pewną pewność siebie w korzystaniu z technologii cyfrowych.
MAPOWANIE	Mapy Google/ Moje mapy	Przydatne na wczesnym etapie, w celu sprawdzenia trasy i odległości, a także w celu przygotowania ostatecznej mapy wycieczki.
AUDIO	Ocenaudio, Audacity, ElevenLabs	Wybierz pomiędzy nagrywaniem, edycją i generowaniem głosu przez sztuczną inteligencję, zależnie od zadania i dostępnego sprzętu.
NARZĘDZIA DO EDYCJI WIDEO	CapCut, Shotcut	Użyj najprostszego narzędzia, które może dać wynik, jakiego potrzebuje grupa.

Finansowane przez Unię Europejską

PRZYPADEK	MOŻLIWE NARZĘDZIA	PUNKTY DO ROZWAŻENIA
TREŚĆ 360°	Kamera 360 i powiązane platformy	Przydatne, gdy przestrzeń jest ważna lub dostęp do niej jest ograniczony.
INNE INTERAKTYWNE PLATFORMY TURYSTYCZNE	Actionbound, izi.TRAVEL	Przydatne, gdy grupa chce, aby wycieczka odbyła się bezpośrednio za pośrednictwem dedykowanej platformy.
TWORZENIE TREŚCI WSPIERANE PRZEZ SZTUCZNĄ INTELIGENCJĘ	Mistral i inne narzędzia sztucznej inteligencji wykorzystywane przez grupę	Używaj ich krytycznie i sprawdzaj prywatność, dokładność, prawa autorskie oraz wartość dodaną treści generowanych przez sztuczną inteligencję.

Sprawdź praktyczne ograniczenia przed wyborem narzędzi cyfrowych

Platformy cyfrowe zmieniają się z czasem, dlatego przed rekomendacją narzędzia należy sprawdzić aktualne warunki. Jest to szczególnie ważne, ponieważ ostateczna trasa koncertowa będzie zależeć od danej platformy. Zestaw narzędzi EYES może pomóc w porównaniu opcji, ale zawsze należy sprawdzić aktualną wersję platformy przed rozpoczęciem produkcji.

- Czy wymagana funkcja jest dostępna w planie darmowym?
- Czy narzędzie wymaga założenia konta i kto będzie nim zarządzał?
- Czy język interfejsu jest odpowiedni dla uczestników?
- Czy działa na urządzeniach dostępnych dla grupy?
- Gdzie będzie przechowywana lub hostowana ukończona treść po zakończeniu projektu?
- Czy nadal będzie można uzyskać dostęp do treści, jeśli zmieni się platforma, konto lub subskrypcja?

Finansowane przez Unię Europejską

Prosty sposób na wprowadzenie nowego narzędzia

Wycieczki modelowe można również wykorzystać do pokazania, jak wyglądają różne formaty cyfrowe w gotowej wycieczce. Na przykład wycieczka modelowa Mons wykorzystuje szeroką gamę elementów cyfrowych i może być przydatna podczas omawiania różnych opcji z uczestnikami. Gdy uczestnicy potrzebują nowego narzędzia, możesz wykonać następujące kroki:

1. Wyjaśnij, do czego służy narzędzie w kontekście wycieczki.
2. Wskaż uczestnikom odpowiedni samouczek EYES.
3. Niech wykonają proste zadanie praktyczne, zanim stworzą ostateczną treść.
4. Zapytaj ich, przy którym przystanku lub do jakiej treści chcą użyć tego narzędzia.
5. Omówcie wspólnie pomysł: czy format wnosi coś przydatnego i czy jest realistyczny?
6. W razie potrzeby oferuj indywidualne wsparcie w trakcie produkcji.

Nie zakładaj, że wszyscy uczestnicy rozpoczynają z takim samym doświadczeniem cyfrowym. Niektórzy mogą już regularnie tworzyć wideo lub treści wizualne, podczas gdy inni mogą potrzebować pomocy przy podstawowych zadaniach, takich jak nazywanie plików, udostępnianie dokumentów czy praca we wspólnym folderze.

Skrzynka z narzędziami: Arkusz oceny umiejętności cyfrowych

Krótkie sprawdzenie umiejętności cyfrowych na początku może pomóc Ci zdecydować, ile narzędzi wprowadzić i jakiego wsparcia będzie potrzebować grupa.
Buduj umiejętności stopniowo. Zacznij od małego zadania, a następnie zwiększaj poziom trudności, jeśli grupa jest na to gotowa. Na przykład w programie Genially uczestnicy mogą najpierw stworzyć jeden prosty element interaktywny, zanim spróbują wykonać bardziej skomplikowane zadanie.

Dobrze sprawdza się tu wsparcie rówieśnicze. Uczestnicy, którzy znają już dane narzędzie, mogą pomóc innym, jednak unikaj obarczania ich pełną odpowiedzialnością techniczną. Oni również powinni mieć możliwość pracy nad innymi częściami trasy, podczas gdy mniej doświadczeni uczestnicy także powinni otrzymać szansę na wypróbowanie zadań cyfrowych.

Jeśli dane narzędzie staje się główną przeszkodą, zmień podejście. Prostszy format jest lepszy niż spędzanie kilku spotkań nad technologią, która nie podnosi jakości trasy.

Pamiętaj: Kompetencje cyfrowe to nie tylko korzystanie z platformy. Organizacja plików, wybór treści do publikacji, myślenie o odbiorcach, sprawdzanie źródeł, rozwiązywanie problemów technicznych i wspólna praca nad udostępnianymi treściami to również elementy uczenia się cyfrowego.

Finansowane przez Unię Europejską

Udostępnianie plików i organizacja projektu

Skonfiguruj współdzieloną strukturę plików już na wczesnym etapie. Prosta struktura folderów zapobiega późniejszym problemom, gdy kilku uczestników jednocześnie tworzy obrazy, pliki audio, tekst i treści interaktywne. W tym celu można wykorzystać Dysk Google lub inną współdzieloną usługę chmurową, jeśli jest ona zgodna z zasadami ochrony danych obowiązującymi w organizacji i wymaganiami dostępu uczestników.

- Używaj przejrzystych folderów na badania, obrazy, pliki audio, wideo, skrypty, ostateczną treść i uprawnienia.
- Uzgodnij nazwy plików, aby uczestnicy mogli łatwo rozpoznać najnowszą wersję.
- Sprawdź, kto może przeglądać i edytować udostępnione pliki.
- Zachowaj pliki źródłowe i wyeksportowane wersje ostateczne.
- Upewnij się, że cała organizacja, a nie tylko jeden uczestnik, zachowa dostęp do materiału końcowego.

Zachęcanie do kreatywnego opowiadania historii w formie cyfrowej

Narzędzia cyfrowe mogą pomóc uczestnikom stopniowo ujawniać informacje, dodawać głosy i obrazy, zachęcać gości do dokonywania wyborów lub tworzyć momenty zaskoczenia. Szablony w narzędziach takich jak Canva i Genially mogą pomóc uczestnikom zacząć, zwłaszcza gdy pusta strona wydaje się trudna do zrozumienia.

Zachęcaj uczestników do adaptacji szablonów, zamiast traktować je jak gotowe projekty. Celem jest, aby ostateczna wycieczka odzwierciedlała ich temat i wybory, a nie domyślny styl platformy.
Jednocześnie możliwości techniczne mogą łatwo odciągnąć uwagę od fabuły. Poproś grupę o regularne powracanie do kilku pytań:

- Kim jest gość?
- Co powinni zrozumieć, zauważyć, o czym pomyśleć na tym przystanku?
- Dlaczego ten format cyfrowy jest tutaj przydatny?
- Czy treść jest zrozumiała bez długich wyjaśnień ze strony twórcy?
- Czy element cyfrowy pasuje do reszty wycieczki?

Samouczek 3: Podstawy opowiadania historii i grywalizacji
Samouczek 7: Tworzenie treści

Finansowane przez Unię Europejską

Dostępność, prawa i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych

UDOSTĘPNIJ TREŚCI CYFROWE

Dostępność należy brać pod uwagę już na etapie tworzenia treści, a nie dopiero na końcu. W zależności od formatu może to obejmować:
napisy do filmów;

- transkrypcje lub pisemne streszczenia w formie audio;
- tekst alternatywny lub jasne opisy ważnych obrazów;
- czytelne rozmiary czcionek i odpowiedni kontrast;
- jasne instrukcje dotyczące interaktywnych aktywności;
- alternatywa offline lub o słabym połączeniu, gdzie dostęp do Internetu na trasie może być zawodny.

Przetestuj treści na urządzeniach, z których prawdopodobnie będą korzystać odwiedzający. Kody QR, linki, filmy i elementy interaktywne należy sprawdzić na miejscu przed wycieczką pilotażową.

SPRAWDŹ PRAWA AUTORSKIE I LICENCJE

Archiwalne fotografie, obrazy muzealne, mapy, muzyka i media online nie są automatycznie bezpłatne. Przed ich publikacją sprawdź licencję lub pozwolenie i podaj źródło.

W miarę możliwości należy korzystać z materiałów z domeny publicznej lub na licencji Creative Commons, które pozwalają na zamierzony sposób ponownego wykorzystania. Informacje o autorach powinny być zawarte w ostatecznej wersji, aby nie doszło do utraty źródeł podczas projektowania lub edycji.

UŻYWAJ NARZĘDZI AI OSTROŻNIE

Narzędzia AI mogą wspierać burzę mózgów, tworzenie szkiców, tłumaczenia, generowanie obrazu lub głosu oraz inne zadania produkcyjne, ale ich wyniki nadal wymagają weryfikacji. Nie traktuj informacji generowanych przez AI jako źródła bez weryfikacji.
Nie przesyłaj danych osobowych dotyczących społeczności, transkryptów wywiadów, formularzy zgody, zdjęć umożliwiających identyfikację ani nagrań na platformę AI, chyba że organizacja potwierdzi, że jest to dozwolone, a osoby, których to dotyczy, wyrażą zgodę na takie wykorzystanie.

Uczestnicy powinni również potrafić wyjaśnić, gdzie wykorzystano sztuczną inteligencję i pozostać odpowiedzialni za ostateczną treść. Sztuczna inteligencja powinna wspierać ich pracę, a nie zastępować ich badań, interpretacji czy decyzji twórczych.

Finansowane przez Unię Europejską

Samouczek 13: Sztuczna inteligencja w tworzeniu treści

Praktyczne wskazówki

- Zacznij od historii i odwiedzającego, a następnie wybierz format cyfrowy.
- Nie dodawaj treści cyfrowych do każdego przystanku, chyba że mają one wyraźny cel.
- Wprowadzaj narzędzia stopniowo i korzystaj z samouczków EYES, gdy potrzebujesz konkretnej umiejętności.
- Sprawdź limity bezpłatnego planu, konta, urządzenia i długoterminowy dostęp, zanim zdecydujesz się na platformę.
- Wspieraj uczestników o różnym poziomie zaawansowania cyfrowego i korzystaj z wzajemnego uczenia się, nie przerzucając całej pracy technicznej na jedną osobę.
- Zorganizuj współdzielone pliki i uprawnienia już na wczesnym etapie.
- Przed publikacją treści cyfrowych sprawdź kwestie dostępności, praw autorskich, prywatności i wykorzystania sztucznej inteligencji.

8. PODSUMOWANIE: PREZENTACJA, WYCIECZKI PILOTAŻOWE I REFLEKSJA

Finansowane przez Unię Europejską

Ostatni etap procesu to nie tylko zaprezentowanie gotowej wycieczki. To również moment, w którym młodzi ludzie testują ją z prawdziwymi zwiedzającymi, zbierają opinie, wprowadzają ostateczne zmiany i podsumowują zdobytą wiedzę. Twoim zadaniem jest pomóc im w przygotowaniu się do spotkania z publicznością, zarządzać praktyczną stroną wycieczki pilotażowej i upewnić się, że praca będzie nadal dostępna po zakończeniu projektu.

Przygotuj młodych ludzi do zaprezentowania wycieczki

Prezentacja może przybierać różne formy. Grupa może przedstawić trasę w szkole lub ośrodku młodzieżowym, zaprezentować ją lokalnemu muzeum lub organizacji społecznej, zaprezentować na imprezie publicznej lub oprowadzić małą zaproszoną grupę po trasie. Wybierz format, który pasuje do trasy i odbiorców.

Przed publiczną prezentacją zorganizuj co najmniej jedną próbę w warunkach jak najbardziej zbliżonych do rzeczywistych. W miarę możliwości korzystaj z tej samej trasy, urządzeń i elementów cyfrowych.
Podczas próby sprawdź:

- **Jasność:** Czy ktoś bez wcześniejszej wiedzy potrafi zrozumieć historię i instrukcje?
- **Harmonogram:** Czy wycieczka mieści się w zaplanowanym czasie trwania, wliczając w to spacery i pytania?
- **Sposób przekazu:** Czy uczestnicy potrafią jasno mówić i wyjaśniać swoją rolę bez konieczności czytania całego scenariusza?
- **Elementy cyfrowe:** Czy linki, kody QR, materiały audio i wideo oraz działania interaktywne działają na urządzeniach, z których najprawdopodobniej skorzystają odwiedzający?
- **Przejścia:** Czy jest jasne, w jaki sposób grupa przemieszcza się z jednego przystanku lub aktywności do następnego?

Przygotuj się również na pytania. Zapytaj uczestników, co zwiedzający mogą chcieć wiedzieć na temat tematu, procesu badawczego lub wyborów stojących za wycieczką. Krótkie, praktyczne pytania i odpowiedzi pomogą uczestnikom poczuć się lepiej przygotowanymi, bez konieczności zapamiętywania sztywnych odpowiedzi.

Wskazówka dla prowadzącego: Nie oczekuj, że każdy uczestnik będzie prezentował w ten sam sposób. Niektórzy mogą poprowadzić przystanek, inni mogą wprowadzić aktywność cyfrową, zarządzać publicznością, dokumentować wydarzenie lub odpowiadać na pytania dotyczące badań. Ustal role, które zapewnią każdemu wyraźny wkład.

Samouczek 18: Ostatnie kroki: testowanie, finalizowanie, udostępnianie wycieczki

Finansowane przez Unię Europejską

Zbuduj widownię dla trasy pilotażowej

Wycieczka pilotażowa wymaga obecności prawdziwych gości, jeśli grupa chce uzyskać wartościowe informacje zwrotne. Należy wcześnie zdecydować, kogo zaprosić. Wśród publiczności mogą znaleźć się rówieśnicy, rodziny, lokalni mieszkańcy, nauczyciele, pracownicy młodzieżowi, grupy społeczne, lokalne organizacje zajmujące się dziedzictwem kulturowym lub osoby, które przyczyniły się do badań.
Zaproszenie powinno być proste. Powinno wyjaśniać, na czym polega wycieczka, gdzie i kiedy się odbywa, jak długo trwa, czy wymagana jest rejestracja oraz zawierać praktyczne informacje dotyczące dostępu. Młodzi ludzie mogą pomóc w przygotowaniu i udostępnieniu zaproszenia za pośrednictwem kanałów odpowiednich dla grupy docelowej.

Możliwe kanały dotarcia obejmują:

- strona internetowa organizacji, media społecznościowe lub lista mailingowa;
- szkoły, ośrodki młodzieżowe i organizacje partnerskie;
- lokalne muzea, biblioteki, centra kultury lub grupy społeczne;
- osoby, z którymi przeprowadzono wywiady lub konsultacje w trakcie badania;
- lokalne grupy internetowe lub tablice ogłoszeń społecznościowych, w stosownych przypadkach.

Celem nie jest dotarcie do jak najszerszej grupy odbiorców. Mniejsza grupa, odpowiadająca docelowym użytkownikom wycieczki, może zapewnić bardziej wartościowy feedback niż duża, ale niepowiązana grupa odbiorców.

Skrzynka z narzędziami: Lista kontrolna gotowości do rozpowszechniania

Przygotowanie i przeprowadzenie trasy pilotażowej

Przed rozpoczęciem pilotażu przejdź całą trasę i sprawdź warunki praktyczne. Zrób to z młodzieżą, aby mogli zidentyfikować problemy i zdecydować, jak sobie z nimi poradzić.
Sprawdź, jak wyglądałaby trasa z perspektywy zwiedzającego:

- Czy trasa jest dostępna w dostępnym czasie?
- Czy przystanki są łatwe do znalezienia i czy można do nich bezpiecznie dotrzeć?
- Czy wycieczkę może zrozumieć ktoś, kto nie zna lokalnej historii?
- Czy instrukcje dotyczące działań cyfrowych są jasne?
- Czy kody QR i linki działają na stronie?
- Czy w razie potrzeby dostępna jest opcja słabego połączenia lub pracy offline?
- Czy istnieją kwestie praktyczne związane ze schodami, powierzchniami, miejscami siedzącymi, toaletami, oświetleniem lub pogodą?
- Czy zezwolenia są nadal ważne w miejscach, w których dostęp, filmowanie lub działalność grupowa są ograniczone?

Skrzynka z narzędziami: Testowanie i ostateczna lista kontrolna jakości

Finansowane przez Unię Europejską

Przypisz role wsparcia

Kilka jasno określonych ról wsparcia może ułatwić zarządzanie pilotem. Dostosuj je do wielkości grupy:

CHRONOMETRAŻYSTA

Pilnuje ogólnego pomiaru czasu i sygnalizuje, jeśli grupa zaczyna pozostawać w tyle.

WSPARCIE TECHNICZNE

Pomaga w rozwiązywaniu problemów z urządzeniami, łączami i innymi problemami cyfrowymi.

WSPARCIE PUBLICZNOŚCI

Pomaga zarządzać pytaniami, ruchem grupowym lub osobami potrzebującymi dodatkowych informacji.

DOKUMENTACJA

Rejestruje opinie, obserwacje i zdjęcia, jeśli wyrażono na to zgodę.

Przygotuj się na problemy

Przygotuj prosty plan awaryjny na wypadek problemów, które najczęściej występują w Twojej okolicy. Może on obejmować materiały drukowane na wypadek awarii internetu, krótszą trasę w razie złej pogody, alternatywny przystanek, jeśli dana lokalizacja stanie się niedostępna, lub podzielenie dużej publiczności na mniejsze grupy.

Nie próbuj przygotowywać się na każdy możliwy problem. Skup się na kwestiach, które mogłyby uniemożliwić kontynuację wycieczki.

Zbierz opinie i ulepsz wycieczkę

Pilot to test, a nie ostateczny występ. Zwiedzający powinni mieć łatwy sposób na wyrażenie swoich opinii, co się sprawdziło, a co było niejasne. Skorzystaj z krótkiego formularza opinii lub ankiety z kodem QR. Zazwyczaj wystarczy pięć lub sześć pytań. Zapytaj o samą wycieczkę, a nie tylko o to, czy gościom się podobała. Przydatne pytania to:

Finansowane przez Unię Europejską



- Czy główna idea wycieczki była jasna?
- Który przystanek lub aktywność sprawdziły się u Ciebie najlepiej i dlaczego?
- Czy coś było mylące lub trudne w użyciu?
- Czy trasa i czas były dobre?
- Czy elementy cyfrowe dodały coś pożytecznego?
- Co byś zmienił/a?

Po pilotażu przejrzyj opinie z grupą. Nie traktuj każdego komentarza jako instrukcji. Zwróć uwagę na powtarzające się problemy, komentarze od docelowych odbiorców oraz kwestie wpływające na przejrzystość, dostępność lub wykonalność. Następnie wspólnie zdecydujcie, które zmiany warto wprowadzić.

Zastanów się nad procesem i nauką

Rozdział 5 szczegółowo omawia refleksję i rezultaty uczenia się. Po zakończeniu wycieczki pilotażowej, wykorzystaj końcową refleksję, aby pomóc uczestnikom połączyć gotowy produkt z pracą, która za nim stoi.
Możesz zapytać:

- Z czego jesteś najbardziej zadowolony w ostatniej trasie?
- Co najbardziej zmieniło się pomiędzy pierwszym pomysłem a wersją pilotażową?
- Jaki był najtrudniejszy problem, który musiałeś rozwiązać?
- Czego dowiedziałeś się z opinii publiczności?
- Czego dowiedziałeś się na temat dziedzictwa kulturowego, swojej grupy i własnych umiejętności?
- Uczestnicy mogą podzielić się refleksją poprzez dyskusję, krótkie notatki pisemne, nagrania audio lub inną formę, dostosowaną do potrzeb grupy. Zastosuj tę samą metodę samooceny, co na początku, jeśli chcesz porównać zakończenie procesu z punktem wyjścia.

Finansowane przez Unię Europejską

Zaplanuj, co się stanie po zakończeniu projektu

Wycieczka może pozostać przydatna po zakończeniu pilotażu, ale tylko wtedy, gdy ktoś wie, gdzie znajdują się pliki, kto kontroluje konta i kto odpowiada za podstawową konserwację. Przed zamknięciem projektu należy uzgodnić:

- Gdzie będą przechowywane cała wycieczka, broszura i pliki pomocnicze;
- Kto jest właścicielem lub zarządcą kont i linków wykorzystywanych przez wycieczkę;
- Kto będzie sprawdzał i aktualizował uszkodzone linki lub kody QR, jeśli wycieczka pozostanie publiczna;
- Czy wycieczkę można powierzyć szkole, muzeum, bibliotece, ośrodkowi młodzieżowemu, biuru turystycznemu lub innej lokalnej organizacji;
- W jaki sposób młodzi autorzy zostaną wymienieni w wersji końcowej i przy przyszłym korzystaniu z wycieczki.
- Jeśli długoterminowa konserwacja nie jest możliwa, jasno to zaznacz. Lepiej odpowiednio zarchiwizować materiał końcowy niż pozostawić w sieci publiczną wycieczkę z uszkodzonymi linkami lub nieaktualnymi informacjami.

Krótkie podsumowanie facylitatora: Po zakończeniu własnej refleksji przez grupę, poświęć kilka minut na omówienie procesu facylitacji. Zadaj sobie pytanie, jakiego wsparcia grupa potrzebowała najbardziej, gdzie wkroczyłeś za wcześnie lub za późno, które zasoby EYES były rzeczywiście przydatne i co byś zmienił przed ponownym uruchomieniem procesu.

Praktyczne wskazówki

- Przetestuj trasę w warunkach zbliżonych do rzeczywistego pilotażu.
- Zaproś odbiorców, którzy mogą przekazać przydatne informacje zwrotne, zamiast dążyć do zgromadzenia jak największej publiczności.
- Sprawdź całą trasę, czas przejścia, elementy cyfrowe oraz warunki praktyczne przed przeprowadzeniem pilotażu.
- Skorzystaj z krótkiego formularza opinii i wprowadzaj ostateczne poprawki w oparciu o powtarzające się wzorce, a nie na podstawie każdego pojedynczego komentarza.
- Zadbaj o to, aby końcowa refleksja nad nauką była krótka i powiąż ją z Rozdziałem 5.
- Ustalić, kto będzie przechowywał, utrzymywał i aktualizował trasę po zakończeniu projektu, oraz upewnij się, że młodzi autorzy zostaną uwzględnieni jako twórcy.

9. WNIOSKI

Przewodnik po rolach wsparcia EYES został stworzony, aby pomóc organizatorom wspierać młodych ludzi w całym procesie tworzenia wycieczki dziedzictwa kulturowego – od przygotowań i badań po produkcję cyfrową, testowanie i refleksję.

Rola animatora zmienia się w trakcie procesu. W pewnych momentach grupa może potrzebować struktury, praktycznego wsparcia lub konkretnej metody. W innych przypadkach najlepszym wsparciem jest wycofanie się i umożliwienie młodym ludziom testowania pomysłów, rozwiązywania problemów i samodzielnego podejmowania decyzji. Celem jest zachowanie realizmu i bezpieczeństwa procesu, bez pozbawiania grupy poczucia odpowiedzialności za wycieczkę.

Zasoby EYES służą wsparciu tych prac. Przewodnik po dziedzictwie i społeczności, Przewodnik Młodzieżowe badania: odkryj swoje dziedzictwo, Wycieczki modelowe, Samouczki dla młodych twórców i Zestaw narzędzi mogą być wykorzystywane, gdy odpowiadają na konkretne potrzeby. Nie muszą być wykorzystywane w całości ani w ustalonej kolejności.
Każda grupa, temat i lokalny kontekst będą wymagać innych wyborów. Animatorzy powinni dostosować proces do czasu, umiejętności, potrzeb w zakresie dostępu i dostępnych zasobów, mając na uwadze główne zasady odpowiedzialności młodzieży, inkluzji, etyki praktyki, dostępności i refleksji.
Ukończona wycieczka to jeden z rezultatów tego procesu. Drugim jest doświadczenie, jakie młodzi ludzie zdobywają, badając swoją społeczność, współpracując z innymi, tworząc treści, prezentując swoje pomysły i ucząc się na podstawie informacji zwrotnych. Dobra facylitacja pomaga w połączeniu obu tych efektów.

Przewodnik stanowi również punkt wyjścia do dalszej nauki. Każde wdrożenie przyniesie nowe przykłady, wyzwania i adaptacje. Zachęcamy moderatorów do dokumentowania tego, co sprawdziło się, co wymagało korekty i co młodzi ludzie uznali za najbardziej wartościowe. W ten sposób Przewodnik po Rolach Wsparcia może się rozwijać w praktyce i przyczyniać się do silniejszej edukacji o dziedzictwie, prowadzonej przez młodzież, wykraczającej poza sam projekt EYES.

Finansowane przez Unię Europejską

Rada Europy. (2005). Konwencja Ramowa w sprawie znaczenia dziedzictwa kulturowego dla społeczeństwa (Konwencja Faro), CETS nr 199.

Rada Europy. (2017). Zalecenie CM/Rec(2017)4 Komitetu Ministrów dla Państw członkowskich w sprawie pracy z młodzieżą.

Rada Unii Europejskiej. (2018). Zalecenie Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (2018/C 189/01). Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej, C 189, s. 1–13.

Komisja Europejska. (2021). Wytyczne wdrażania – Strategia na rzecz Włączenia Społecznego i Różnorodności w ramach programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności.

UNESCO. (2024). Ramy UNESCO dla Edukacji Kulturalnej i Artystycznej.

Youthpass. (b.d.). Ramy kompetencji kluczowych – jak są wykorzystywane w Youthpass?

Creative Commons. (b.d.). Licencje Creative Commons.