

COMUNICARE MUZEALĂ MEDIATĂ DE CALCULATOR

Monica Nănescuⁱ, Oana Florescuⁱⁱ, Raluca Pintiliiⁱⁱⁱ, Vlad Trandafirescu^{iv}

Abstract:

This paper describes the results of the Erasmus+ course “*Empowerment in ICT Skills – Making Use of Technology Tools*” where all the participants learned to develop teaching methods to include technology in their learning environments. A wide range of free available technologies were introduced and worked on during the course.

This course was interactive, with input sessions, collaborative and group project work. Participants were actively involved in all sessions. Input sessions were in the form of hands-on workshops and could involve brainstorming, analysis and at times problem-solving. Sessions helped participants set up tools such as blogs and websites and apply online tools in a scaffolded setting. Participants were asked to reflect on the tools and activities, inviting discussion with regard to their own knowledge and skills, their approach to teaching today's students, and on adaptation of the use of the tools to their teaching and learning situations and contexts. Exchange of participants' ICT and pedagogical knowledge was encouraged through discussion. Participants' own language skills were developed and feedback given where appropriate. Participants were also introduced to appropriate websites related to the further development of their teaching skills and personal professional development.

ⁱ Șef al Muzeului Științei și Tehnicii din cadrul Complexului Muzeal Național "Moldova" Iași (CMNM).

ⁱⁱ Muzeograf, la Muzeul „Poni Cernătescu” din structura CMNM.

ⁱⁱⁱ Muzeograf în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing din structura CMNM.

^{iv} Muzeograf, la Muzeul Etnografic al Moldovei din structura CMNM.

Rezumat:

Această lucrare descrie rezultatele cursului Erasmus+ „*Empowerment in ICT Skills – Making Use of Technology Tools*”, în cadrul căruia toți participanții au învățat să dezvolte metode de predare pentru a include tehnologia în mediile lor de învățare. O gamă largă de tehnologii disponibile gratuit au fost introduse și exersate pe durata cursului.

Această experiență de învățare a fost interactivă, cu sesiuni de input, de colaborare și de lucru în grup. Participanții au fost implicați activ în toate sesiunile. Sesiunile de input au fost sub formă de ateliere practice și au implicat brainstorming, analiză și, uneori, rezolvarea problemelor. Sesiunile au ajutat participanții să configureze instrumente precum bloguri și site-uri web și să aplice instrumente online într-un cadru etapizat. Participanților li s-a cerut să reflecteze asupra instrumentelor și activităților, invitând la discuții cu privire la propriile cunoștințe și abilități, abordarea lor în predarea către elevii zilelor noastre și adaptarea utilizării instrumentelor la situațiile și contextele lor de predare și învățare. Schimbul de cunoștințe TIC și pedagogice ale participanților a fost încurajat prin discuții. Au fost dezvoltate propriile abilități lingvistice ale participanților și s-a oferit feedback acolo unde a fost cazul. Participanților le-au fost, de asemenea, prezentate site-uri web adecvate legate de dezvoltarea ulterioară a abilităților lor de predare și dezvoltare profesională personală.

Keywords:

ICT skills, Technology tools, technology in learning environments, Erasmus+, hands on, software, programmes, cultural heritage of Malta

Cuvinte cheie:

Aptitudini TIC, instrumente tehnologice, tehnologia în medii de învățare, Erasmus+, învățare practică, software, programe, patrimonial cultural din Malta

Un grup de specialiști din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași s-a deplasat, în perioada 4 – 8 martie 2024, în Malta, pentru a participa la cursul „Empowerment in ICT Skills. Use of Technology Tools”, organizat de ETI (Executive Training Institute). Grupul a fost format din dr.ing. Monica Nănescu (șef al Muzeului Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”), dr. Oana Florescu (muzeograf la Muzeul „Poni-

Cernătescu”), dr. Ciprian Lazanu (muzeograf la Muzeul de Istorie a Moldovei), Oana Dragota (muzeograf la Muzeul de Artă), dr. Vlad Trandafirescu (muzeograf la Muzeul Etnografic al Moldovei), Raluca Pintilii și Simona Postolache (muzeografi în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing).

ETI reprezintă un centru modern de formare profesională situat în clădirea ESE (Școala Europeană de Engleză), din centrul cartierului St. Julian din Malta. Centrul cuprinde de 12 săli de curs, echipate cu cea mai recentă tehnologie multimedia și e-board-uri interactive. Grupul formatori de la ETI, condus de directorul de studii, Pierre Naudi, provine dintr-o gamă largă de medii profesionale și de afaceri. Este specializat pe diverse sisteme de predare și deține o bogată experiență supusă unei dezvoltări profesionale continue, astfel încât să poată combina contribuția lingvistică și engleza de afaceri cu formarea profesională în comunicare. Scopul acestei instituții este de a oferi cursanților un mediu de învățare relaxat, confortabil și profesionist. Filosofia instruirii ETI este de a ajuta persoanele care lucrează la nivel internațional să comunice cu mai multă încredere și mai eficient în limba engleză.

Cursul de îmbunătățire a abilităților TIC la care a participat grupul de muzeografi de la Iași a fost unul interactiv, condus de trainerul Josefa Borg, cu sesiuni de intrare, colaborare și lucru pe proiecte de grup. Acesta a fost special conceput pentru dezvoltarea abilităților participanților în tehnologie și TIC.

Sesiunile de introducere au fost concepute sub formă de ateliere, constituite din grupe de lucru cu șase participanți, care au implicat brainstorming, analiză și rezolvare de probleme. De asemenea ni s-au prezentat link-uri adecvate, care ne-au folosit ulterior la conceperea și proiectarea blog-urilor și site-uri web personale. Aceste sesiuni ne-au ajutat să configurăm un ansamblu de fișiere care interconectate într-un mod specific devin entități distincte, precum bloguri și site-uri web pe care le-am aplicat online într-o configurație schelă (un cadru care oferă configurarea minimă a acestor componente).

Tot parcursul cursului a fost încurajat, prin discuții, schimbul de cunoștințe TIC și de comunicare ale participanților.

OBIECTIVELE CURSULUI:

- să permită participanților dobândirea unor abilități mai bune în tehnologie și TIC;
- să integreze TIC, utilizând metode practice și experiențe în activitatea culturală;

- să ajute educatorii muzeali/ muzeografii să reflecteze asupra propriilor metode de comunicare în vederea punerii în valoare, în strânsă relație cu tehnologia, a patrimoniului cultural;
- să experimenteze practic o gamă largă de instrumente de interes, software și programe care sunt disponibile ca program gratuit;
- Să creeze activități care leagă metodologia cu tehnologia de astăzi,
- Să dezvolte competențele lingvistice proprii ale participanților;
- Să descopere patrimoniul cultural Maltei și să interacționeze cu mediul său lingvistic bilingv.

Conștientizarea avantajului tehnologiilor moderne în procesul de comunicare la nivel instituțional a constituit premisa pentru noile direcții de a valorifica utilizarea TIC în asigurarea interrelaționării și interconectării. Odată cu impunerea Internetului în culturile majorității țărilor lumii, apare problema rolului comunicării mediate de computer în viața omului modern. Participanții experimentați ai comunicării mediate de computer susțin că poșta electronică, blogurile, website-urile schimbă radical modelurile de interacțiune socială¹.

Medierea este procesul de conectare sau intermediere între două persoane. Această conectare este realizată cvasi - instantaneu de instrumente tehnologice și programe care se află dincolo de accesul persoanelor care intră în legătură și de cele mai multe ori, dincolo de înțelegerea lor. Având în vedere evoluția fulminantă a mediului electronic, termenul de comunicare mediată de calculator este folosit convențional, implicând orice formă de comunicare desfășurată în spațiul virtual².

Despre comunicarea mediată de computer și modalitatea în care putem crea prototipuri, web site-uri și bloguri ne-a vorbit, în prima zi, trainerul Josefa Borg, formator la ETI - Malta.

Termenul prototip de site web este un model preliminar folosit pentru a testa diferite aspecte ale site-ului înainte de a fi creat. Aceasta poate include aspectul, designul, funcția și experiența utilizatorului. Prototipurile sunt folosite pentru a colecta feedback-ul și pentru a face modificările necesare înainte ca produsul final să fie dezvoltat.

A doua zi a fost dedicată dobândirii conceptelor și abilităților de proiectare a blog-ului, despre modalitățile de editare a clipurile video. Grupul a participat la un atelier practic, care a constat într-o serie de activități, cum ar fi: prezentări de diapozitive animate, design de desene animate.

¹ <http://www.editura.ubbcluj.ro/bd/ebooks/pdf/2387.pdf>.

² <https://hrcak.srce.hr/file/406975>.

A treia zi ne-am familiarizat cu instrumentele digitale: am descărcat/încărcat conținut video, am editat videoclipuri la care am adăugat subtitrări.

A patra zi ne-am exersat abilitățile digitale creând desene animate în scopuri de învățare și am utilizat diverse platforme și instrumente educaționale pentru editarea și crearea de conexiuni online pentru muzee;

A cincea zi a fost dedicată comunicării în mediul digital prin prezentare de diapozitive animate, conținut audio, avatare virtuale.

În ultima zi am prezentat rezultatul abilităților noastre TIC în conceperea și proiectarea de bloguri sau website-uri.

În continuare, prezentăm câteva aplicații pe care le-am folosit în proiectarea website-urilor și a blog-urilor în cadrul cursului „Empowerment in ICT Skills Ușe of Technology Tools”, Malta:

Aplicațiile LearningApps.org sprijină procesele de învățare și predare cu exerciții multimedia interactive. Exercițiile pot fi create foarte ușor și utilizate online. Sunt disponibile o serie de șabloane (exerciții pentru teme, teste cu variante multiple etc.). Exercițiile în sine nu reprezintă unități de învățare complete. Acestea sunt destinate exersării și aprofundării abilităților (de exemplu, în predarea limbilor străine) și nu sunt potrivite pentru explicarea conceptelor complexe. Cu ajutorul modulului interactiv LearningApps.org, am creat întrebări pentru binecunoscutul joc **Vrei sa fii milionar** legate de sistemul periodic al elementelor (Figura 1, Figura 2).

Aplicația Giphy este o bază de date online americană și un motor de căutare care permite utilizatorilor să caute și să partajeze fișiere GIF animate (Figura 3, Figura 4).

Biblioteca audio de efecte sonore gratuite permite utilizarea acestora în proiectele de editare video. Aceste sunete se pot utiliza atât în proiecte comerciale, cât și în proiecte personale. De la zgomote până la ciripit de păsări până la lătrat de câini, putem găsi sunetul potrivit pentru următorul proiect (Figura 5, Figura 6, Figura 7, Figura 8).

Genially este o platformă bazată pe cloud pentru construirea de experiențe interactive de învățare și comunicare (Figura 9, Figura 10).

Loom este un instrument de mesagerie video care ne ajută să transmitem mesajul prin videoclipuri care pot fi partajate instantaneu. Cu Loom, putem înregistra camera, microfonul și ecranul desktopului simultan. Videoclipul nostru este apoi disponibil instantaneu pentru a fi distribuit prin tehnologia patentată Loom (Figura 11).

StoryboardThat este un instrument de storyboarding online care facilitează crearea de storyboard-uri chiar și fără a fi artist. Cu StoryboardThat, putem crea o poveste digitală în câteva minute folosind atât imagini, text, cât și șabloane de storyboard (Figura 12, Figura 13).

Witty Comics

Benzile desenate reprezintă un mediu folosit pentru a exprima idei prin imagini, adesea combinate cu text sau alte informații vizuale. De obicei ia forma unei secvențe de panouri de imagini. Dispozitivele textuale, cum ar fi baloanele de vorbire, legendele și onomatopeele pot indica dialog, narațiune, efecte sonore sau alte informații (Figura 14).

Prezentarea rezultatelor obținute în proiectarea de bloguri sau website-uri: „About the history of chemistry at the Poni Museum,” (autor: Monica Nănescu), „Acasă la familia Poni” (autor: Oana Florescu) (Figurile 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22).

Putem concluziona că toate noțiunile predate la curs ne-au ajutat să integrăm conținutul vizual și audio în conceptul de web, la care am adăugat elementul final ce a generat surpriza: **interactivitatea**.

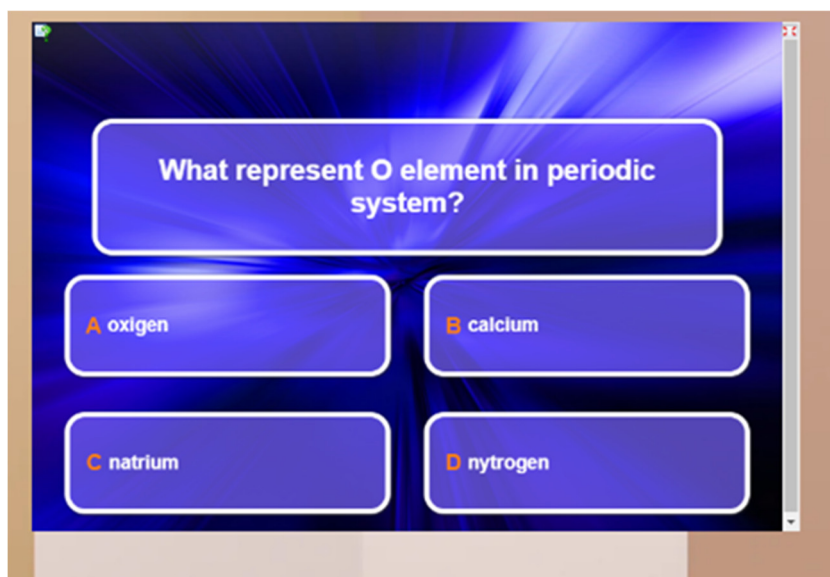


Figura 1
Exemplu de utilizare a platformei LearningApps.

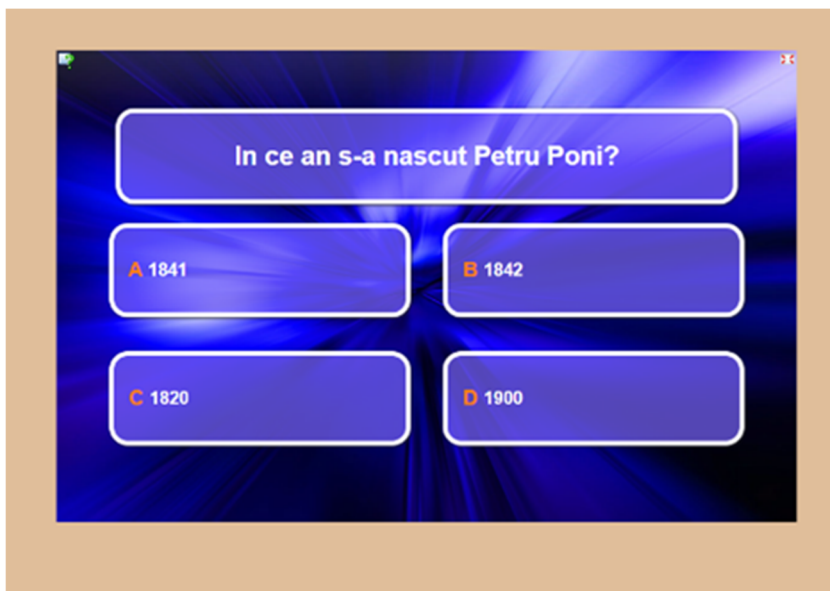


Figura 2
Exemplu de utilizare a platformei LearningApps.

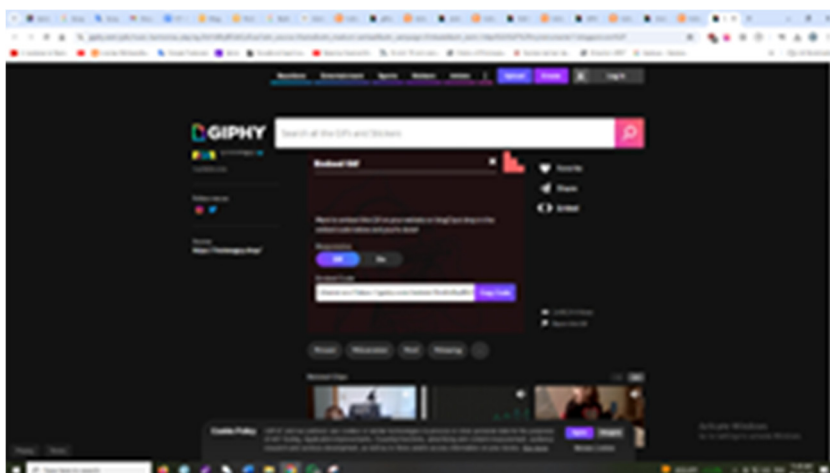


Figura 3
Exemplu de utilizare a aplicației Giphy.



Figura 4
Exemplu de utilizare a aplicației Giphy.

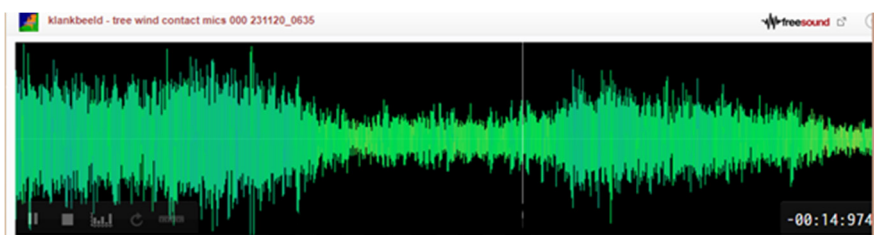
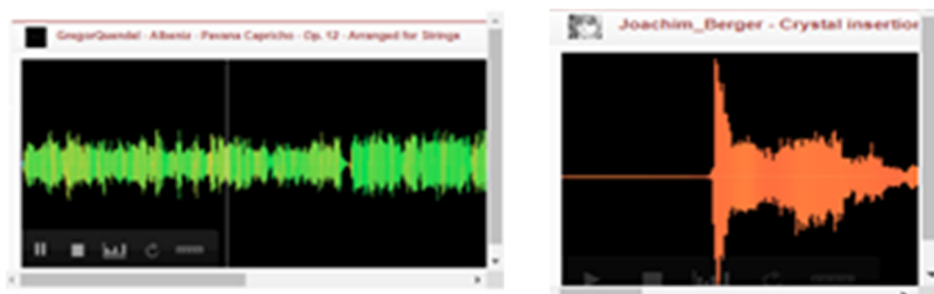


Figura 5
Biblioteca audio cu diverse efecte sonore.



Figurile 6–7
Biblioteca audio cu diverse efecte sonore.

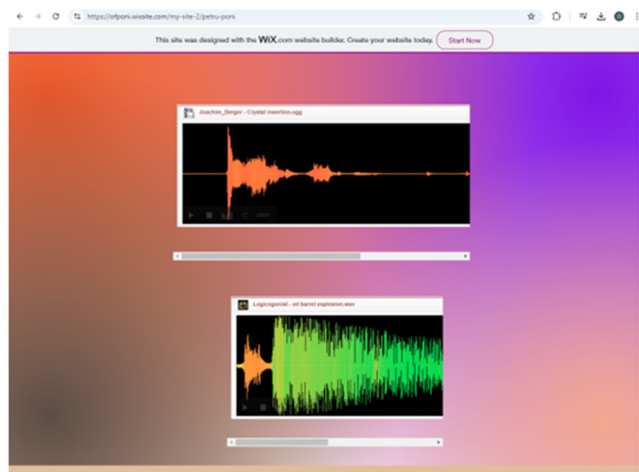


Figura 8
Exemplu de integrare a efectelor audio într-o pagină web.



Figura 9
Exemplu de utilizare a platformei Genially.

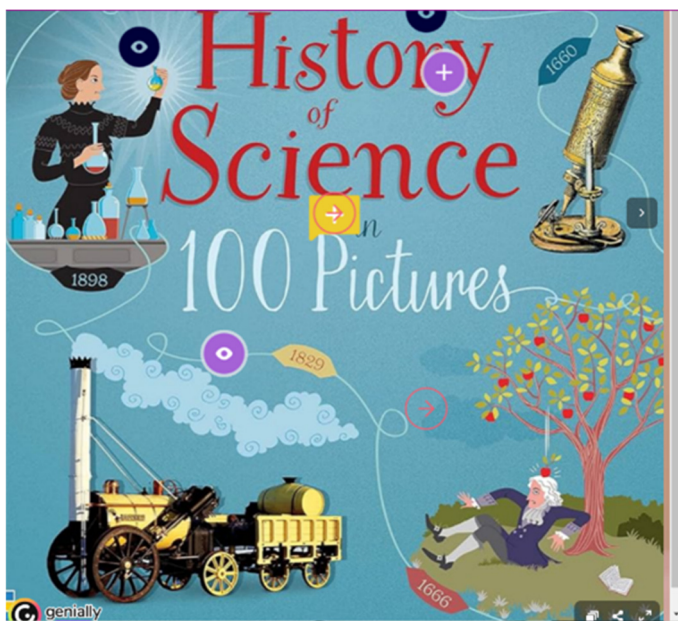


Figura 10
Exemplu de utilizare a platformei Genially.

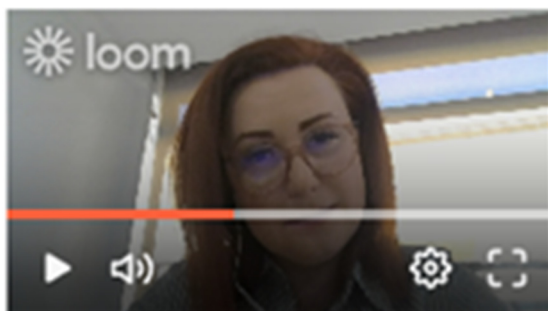


Figura 11
Exemplu de utilizare a aplicației Loom.



Figura 12
Exemplu de utilizare a aplicație Storyboard That.



Figura 13
Exemplu de utilizare a aplicație Storyboard That.



Figura 14
Exemplu de utilizare a aplicație Storyboard That.

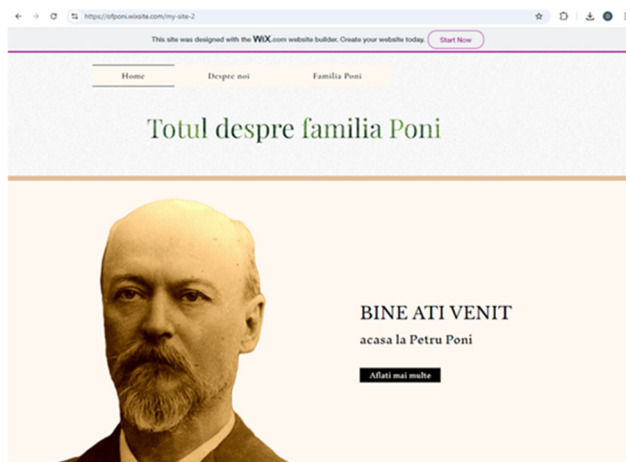


Figura 15
Pagină din website-ul dedicat Muzeului „Poni-Cernătescu”
realizat în cadrul cursului.

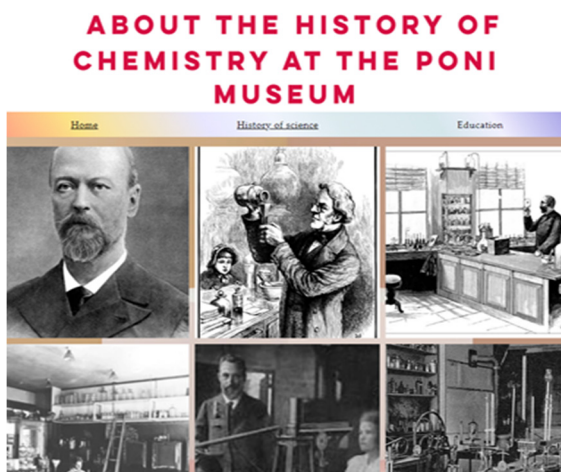


Figura 16
Pagină din website-ul dedicat Muzeului „Poni-Cernătescu”
realizat în cadrul cursului.



Figura 17
Pagina History of Science din website-ul creat în cadrul cursului.

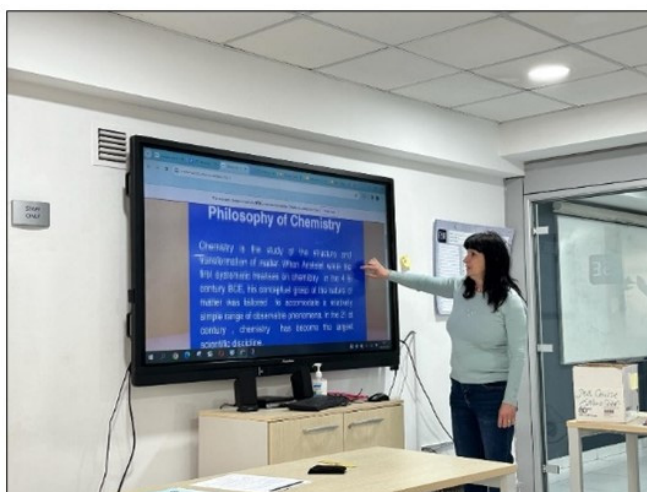


Figura 18
Imagine de la proba practică de la finalul cursului.



Figura 19
Cursanții CMNM alături de formatoarea lor.

LISTA ILUSTRĂȚIILOR

Figurile 1 – 2: Exemple de utilizare a platformei LearningApps.

Figurile 3-4: Exemple de utilizare a aplicației Giphy.

Figurile 5 – 7: Biblioteca audio cu diverse efecte sonore.

Figura 8: Exemplu de integrare a efectelor audio într-o pagină web.

Figurile 9 – 10: Exemplu de utilizare a platformei Genially.

Figura 11: Exemplu de utilizare a aplicației Loom.

Figurile 12-14: Exemple de utilizare a aplicației Storyboard That.

Figurile 15-16: Pagini din website-ul dedicat Muzeului „Poni-Cernătescu” realizat în cadrul cursului.

Figura 17: Pagina History of Science din website-ul creat în cadrul cursului.

Figura 18: Imagine de la proba practică de la finalul cursului.

Figura 19: Cursanții CMNM alături de formatoarea lor.