

“Melhores práticas em educação em museu e programas culturais”

Planejando, desenvolvendo e avaliando um programa

Marie-Clarté O’Neill e Colette Dufresne-Tassé

Introdução

Este documento é um instrumento prático para assistir e focar o planejamento, desenvolvimento e avaliação de programas educacionais e culturais.

Seu propósito é apoiar profissionais, estudantes, voluntários e avaliadores na identificação e análise de todos os aspectos de seus projetos.

NB1. O sumário atua como um guia rápido da estrutura.

NB2. Os vários passos serão tanto descritos e ilustrados em itálico.

Conteúdos

Introdução: programas educacionais e culturais, definição e papel

- 1) O que é um programa educacional e cultural?
- 2) Papel dos programas educacionais e culturais
- 3) Que influencia os programas?
- 4.

I. Estágio do desenho

1. Informação de fundo

- Tipo de museu
- Tipo de coleção (ões)
- Visão do Museu e missão
- Razões chave para desenvolver e entregar um programa

2. Incentivo a desenvolver um programa

3. Audiência alvo

4. Relevância e fundamento lógico

- Como ele se relaciona à missão do museu, estratégias e planos: a relevância institucional
- Como ele se relaciona às coleções do museu e histórias: a relevância científica
- Como ele se relaciona às audiências? O que é seu percebido valor social? A relevância social
- O que é seu percebido valor econômico?
Como ele é capitalizado?
O orçamentário fundamento lógico

5. Parcerias

6. Recursos

- Logísticos
- Financeiros
- Humanos
- Tempo

7. Finalidades e Objetivos

8. Conteúdo

O que é o conteúdo?

- Conhecimento das possibilidades
- Seleção
- Apresentação

9. Meios de entrega

Que meios são usados para entregar o programa?

- Conhecimento das possibilidades
- Seleção
- Apresentação

10. Participação da audiência

11. Coordenando os elementos diferentes do programa: conteúdo, meios, audiência

12. Pesquisa e avaliação

- Pesquisa de acompanhamento
- Pesquisa de valor

13. Projetando a operação

14. Comunicação & marketing

- Interno – Externo

II. Entregando o programa

1) Operações

- Estrutura do tempo
- Equipamento
- Partes interessadas
- Concordâncias das parcerias
- Comunicação & Marketing
- Orçamento
- Logísticas
- Saúde & Segurança
- Monitoramento das finanças
- Gerência da audiência
- Conteúdo e métodos de entrega

III. Avaliação

- a. **Gravando e analisando os dados**
- Coleção dos dados
 - Descrição dos dados e interpretação da análise
 - Validade (crítica) dos dados
 - Conclusão e levar adiante
- b. **Disseminação dos achados**
- Apresentação curta
 - Relatório completo

IV. Implementando a avaliação

- Razões para remediar
- Da avaliação para a remediação

Conclusão

Introdução: programas educativos e culturais, definição e papéis

1. O que é um programa educacional ou cultural?

Os serviços do museu podem ser grupados em diferentes modos que incluem:

Pesquisa acadêmica e de especialista

Coleção, exposição, premissas

Programas públicos

Esta estrutura é desenhada para sustentar programas que são inspirados por, conectados a e dirigidos a tanto audiências quanto recursos do museu.

2. Papel dos programas educacionais e culturais

A função educacional do museu é o desenvolvimento e o desempenho das pessoas.

O museu pode cumprir esta função de dois modos:

- Oferecendo programas para os quais determina específicos objetivos e que são concebidos para obter cada objetivo. Por convenção estes programas são chamados programas educacionais.

- Oferecendo programas para os quais determina objetivos mais específicos (beneficiários chegando ao conteúdo como desejam). Por convenção, estes programas são chamados programas culturais.

Tais programas são nomeados diferentemente dependendo das áreas geográficas: programas educacionais, programas de aprendizagem, projetos, produções, etc.

- Por exemplo, o Conselho de Artes Inglês apoia o uso da estrutura “A inspiradora aprendizagem para Todos”, que é construída numa definição ampla e inclusiva de aprendizagem adaptada da Campanha para Aprendizagem.

Ele identifica que:

A aprendizagem é um processo de engajamento ativo com experiência.

É uma das coisas que as pessoas fazem quando querem fazer sentido do mundo.

Pode envolver o desenvolvimento ou aprofundamento de habilidades, conhecimento, compreensão, valores, ideias e sentimentos

<http://www.artscouncil.org.uk/whatwedo/supportingmuseums/ilfa/defininglearning/>

- Outros países estressarão mais claramente o uso do termo “educação” como um processo cobrindo educação não formal para todos os tipos de audiências. Seja qual for seus diversos nomes, estes programas apoiam educação para específicas audiências alvos e podem:

Apoiar o engajamento com mostras (displays) permanentes e exposições temporárias

Atingir audiências que não são atendidas nas exposições

Atrair novas audiências

Programas educacionais ou culturais podem acontecer dentro ou fora do museu e podem ser uma sessão única ou uma série de sessões.

3. Quem e o que influencia a criação de programas?

Recomendações de organizações internacionais (ex.: ICOM)

Políticas governamentais e outras nacionais

Pesquisa acadêmica e achados

Tendências sociais

Pressões Sociais (desenvolvimento de produção de eventos, marketing, novas tecnologias, considerando obstáculos físicos, intelectuais e sociais)

Políticas (influência de ideologias ou de diplomacia cultural)

I Estágio do desenho

Esta fase essencial inclui o seguinte:

- 1) **Informação de fundo, 2) incentivo para desenvolver um programa, 3) Audiências alvo, 4) Relevância e fundamento lógico, 5) Parceria, 6) Recursos, 7) Finalidades e objetivos, 8) Conteúdo, 9) Meios de entrega, 10) Participação da audiência, 11) Coordenando os diferentes elementos do programa, 12) Pesquisa e avaliação, 13) Projetando a operação, 14) Comunicação e marketing.**

1. Informação de fundo

Informação sobre o museu (*tamanho, tamanho da equipe, números de visitantes, etc.*)

Tipo de coleções (*Natureza das exposições, coleção permanente, exposição temporária, campo arqueológico, etc*)

Visão e missão do museu

Razões chave para desenvolver e entregar o programa

Conteúdo (*tópico complexo*)

Visitantes (*tipo ou expectativas*)

Instituição (*um museu pobremente apreciado por seus visitantes*)

2. Incentivo para desenvolver um programa

Quais são as razões de início para elaborar um programa?

O programa foi solicitado por uma associação.

Outras mais razões específicas?

- Requisitos externos

Um professor solicita uma visita com um tema particular relacionado ao projeto de seu/sua turma.

*Incentivo do
Ministro da Cultura para oferecer
eventos relacionados ao "Ano da China".*

- Requisitos internos

- Decisão da equipe

- Abertura de uma nova exposição*

- Interesse em desenvolver um programa para um grupo de necessidades especiais

- Grande presença de grupos familiares em certos dias nas galerias, sem uma oferta adequada*

- Avaliação e resultados sobre pesquisa de audiência

- Resultados encorajadores de uma avaliação conduzida por colegas sobre Caçada documentos*

3. Audiências alvo

As audiências alvo são aquelas para quem o programa foi concebido. Museus não podem atender a todas as audiências, em todas as suas atividades, todo o tempo. Uma política de desenvolvimento de audiência identifica a natureza de audiências consideradas como as mais importantes num determinado tempo e em determinados lugares e como elas se relacionam entre si. Esta política de desenvolvimento de audiência é ligada a política global da instituição.

Audiências alvo são candidatos potenciais para um programa que é oferecido pelo museu baseado nos seus recursos.

- O museu pode responder a uma necessidade sentida por um grupo (s) determinado. Isto pode ser pessoal, institucional ou político, mas necessita aprovação e apoio da política do museu: relevância social, recursos em termos de coleções, ou equipou recursos, etc.

- Provedores de turismo numa região pedem a um museu local para organizar visitas guiadas em línguas estrangeiras.*

- Ou o museu inicia um programa por conta própria. Em todos os casos, é necessário especificar a audiência alvo(s).

4. Relevância e fundamento lógico

Depois de ter definido os principais objetivos do programa e escolhido sua audiência alvo, é necessário considerar a relevância do programa, i.e., sua concordância com alguns requisitos. Estes podem ser institucionais, científicos, sociais ou orçamentários.

- Relevância institucional

Isto toca na relação do projeto com a política da instituição e com os seus meios, o que quer dizer:

- As fortalezas e fraquezas dos recursos existentes na instituição: especificidade das coleções, dos recursos científicos e profissionais

Organização de um programa no processo de conservação em andamento mais do que uma proposta de um evento custoso sem uma forte ligação cultural com as coleções.

- A verdadeira ou procurada imagem da instituição

Pode um museu com uma reconhecida autoridade em novas tecnologias oferecer um programa baseado num vídeo game de pobre qualidade?

- As escolhas da direção da instituição

Pode um museu procurando expandir seus recursos financeiros do ingresso oferecer um programa de livre acesso?

- Os pedidos e pressões externas

A prioridade em dar as boas vindas a certos grupos (primário, secundário) é selecionada em acordo com a autoridade administrativa responsável por cada nível de classe (cidade, região) e a autoridade administrativa governando o museu (Museu municipal, Museu nacional).

Note: Entretanto, mesmo que seja essencial que os programas se relacionem aos objetivos e estratégias da instituição, eles também podem agir como catalizadores para mudança e ser essenciais para sua evolução.

- Relevância acadêmica/curatorial

Uma das razões para o desenvolvimento de programas é construir ponte entre especialista curatorial e pesquisa acadêmica e audiências não especialistas. De forma a manter a especialidade do museu e autoridade subjetiva, programas educacionais são baseados em conhecimento curatorial corrente e são checados e endossados por relevantes especialistas.

Informação atualizada ao público em relação com os principais desenvolvimentos da disciplina arqueológica.

A qualidade do programa é frequentemente baseado na qualidade, excepcionalidade e na autoridade do conteúdo.

- Relevância social

É importante ter uma ideia clara das características da sociedade e do museu diverso e representações de serviços públicos sobre o possível papel social de um museu.

Como é o programa relevante para seu entorno social/a sociedade à qual ele serve?

O museu está localizado num entorno rural ou urbano, com ou sem a presença de uma comunidade multicultural, num entorno economicamente rico ou despojado, numa área turística, numa situação política específica, etc.

- Relevância econômica

Como é o programa financiado e como isso se relaciona com o financiamento total da instituição? Qual é seu valor econômico percebido?

5. **Parceria**

Que colaborações e parcerias são desenvolvidas como parte do programa e qual é seu impacto de curto, médio e longo termo?

Parcerias podem ser internas (ex.: com outros departamentos) e externas (ex.: outras organizações, grupos da comunidade, etc)

Para decidir se a colaboração é benéfica, pode-se focar nas seguintes questões:

Qual o propósito da parceria?

Quais são os benefícios da parceria para a organização, os indivíduos e as audiências?

Quais são os desafios/limitações da parceria?

Coisas a considerar incluem: escolha do parceiro(s), recursos, papéis e responsabilidades, acordos formais e informais e uma estratégia de saída

É a dimensão ética considerada do mesmo modo pelos vários parceiros? Que importância relativa será dada por cada um dos parceiros ao efeito econômico em comparação com benefícios sociais ou culturais?

6. **Recursos**

O tamanho e a natureza dos recursos dependem das características e perfil da instituição (tamanho, geografia, finanças, coleções, natureza do pessoal, missão, visão e estratégias). Algumas das coisas a considerar incluem:

- Logísticas

Facilidades na recepção adaptadas para a audiência alvo

- Orientação e sinalização

Organização e disponibilidade de espaço e sinais de orientação

- Espaço

Possibilidade material de ter um espaço específico para oficinas versus organizar oficinas educacionais nas galerias do museu.

Vestiário para grupos, áreas de atendimento, banheiros para deficientes, lugar para trocar bebê.

- Equipamento necessário

Equipamento de tradução simultânea, suprimento dos artistas, costumes

- Recursos financeiros

Orçamento

Possibilidade de patrocínio (dinheiro ou em espécie)

- Cognitiva
Desenvolver habilidades de comparação
- Afetiva
Inspirar curiosidade
- Social
Desenvolver empatia

Outros tipos de consequências podem ser:

- Conhecimento aumentado
- Perícia melhorada
- Emoções experienciais mais vivas, etc

Conduzindo, eventualmente, para os seguintes desenvolvimentos:

- Perceptual

*Aumento na forma sensibilidade
Conhecimento: o que observar e por que?
Perícia: como observar?*

- Cognitivo

*Aumento na sensibilidade em necessidades de informação
Conhecimento: nova aprendizagem como esperado pelo programa.
Perícia: comparar/como comparar*

- Afetivo

*Aumento na sensibilidade para a beleza dos objetos
Conhecimento: identificando os gostos das pessoas
Perícia: como expressar os gostos das pessoas*

- Social

*Aumento na sensibilidade para outros
Conhecimento: conhecimento sobre a estrutura política de um dado grupo cultural
Perícia: como interagir com pessoas de outros grupos culturais*

8. Conteúdo

O conteúdo cobre todos os tipos de informação e/ou experiências oferecidas através do programa.

Pode-se, numa exposição de história natural, escolher oferecer uma visita guiada sobre muitos diferentes tipos de informação: beleza das plantas, características botânicas, territórios de origem, uso social, etc.

Um modo de trabalhar com conteúdo inclui os seguintes três passos: percepção de possibilidades, seleção e apresentação.

- **Percepção de possibilidades**

O desenvolvedor do programa torna-se ciente da extensão e da variedade de coleções, histórias e fatos a respeito do assunto.

Uma coleção de arqueologia Egípcia pode ser apresentada sob um ângulo antropológico, ou arqueológico, estético, teológico, etc.

• **Seleção entre o possível**

Uma visita guiada de um extensivo departamento Egípcio escolherá focar na vida diária no tempo dos faraós.

Esta seleção pode ser feita de acordo com vários critérios: relevância para a audiência alvo, relevância para o conteúdo das exposições, relevância para as políticas do museu.

Em qualquer caso, a informação oferecida no programa é baseada nas noções fundamentais mais do que nas noções anedóticas.

Arqueologia é apresentada como um processo de interpretação da história versus da informação somente sobre resultados específicos de pesquisa arqueológica.

• Relevância do conteúdo para a audiência alvo, considerando seu conhecimento preexistente e compreensão, necessidades e expectativas e modos de aprendizagem

Um programa na "Representação Ocidental de mulheres na arte" para oficinas de alfabetização para recém-chegados, a maioria mulheres

• Relevância do conteúdo para exibições (displays)/exposições

Diversas opções estão disponíveis:

Manter o conteúdo dos displays/exposições

Traçar a carreira de um artista numa conferência agendada em torno de uma exposição monográfica

Desenvolver conteúdo adicional

Desenvolver aspectos antropológicos ou oferecer elementos contextuais numa exposição apresentando os resultados de recentes escavações arqueológicas

Desenvolver aproximações alternativas ao conteúdo

Para crianças muito novas, oferecer um programa em torno do reconhecimento de animais exposição sobre naturezas mortas europeias do século 17

• Relevância para as políticas do museu

Linque políticas e estratégias (organizacional, local, nacional, internacional)

O diretor de um museu de história natural escolhe discutir biodiversidade mais do que a beleza das plantas.

Relevância para as coleções e o ambiente de aprendizagem não formal do museu

Diferença entre um programa acontecendo nas galerias e um outro montado num auditório ou numa sala de aula.

O conteúdo necessita refletir a qualidade e a autoridade acadêmica da instituição sem subestimar as necessidades e habilidades das audiências alvo.

Não se limite a ter crianças muito novas a contar coelhos representados numa tapeçaria, (para desenvolver habilidades de observação), mas também desenvolva outras habilidades essenciais como compreensão, iconografia e simbolismo.

- Apresentação do conteúdo

A finalidade é construir um programa dinâmico e coerente.

O conteúdo do programa, incluindo o uso de histórias e coleções, pode ser organizado em diferentes modos:

- A história de uma evolução (*Pintando reis através da história*),
 - Uma história contínua contada na base de objetos (*A era Napoleônica num sítio histórico*),
 - A aproximação por comparação (*Comparação da evolução do estilo entre Matisse e Picasso*)
 - A aproximação tipológica (*As formas e decorações de vasos antigos gregos*), etc.

9. Meios de entrega

Escolhendo os meios de entrega usa processos similares de escolher o conteúdo: esteja ciente da variedade de escolha, estabeleça específico critérios para sua escolha de meios, estruture o programa.

Variedade de escolha

Há modos ilimitados para se conectar e se engajar com audiências.

Conferências, oficinas, demonstrações por artistas e artesãos podem ser usados concernentes a um mesmo conteúdo para diferentes audiências.

Critérios para sua escolha

Os critérios quando escolhendo um método, incluem:

- Adequabilidade da audiência

Qual é o modo mais adequado para engajar pessoas jovens?

- Adequabilidade do conteúdo

Qual é o melhor modo para dividir os estéticos do vitral?

- Inovação

Inovação não deveria ser um fim em si mesmo, mas deveria ser útil e necessário quando:

- Atraindo novas e diferentes audiências

Programa para babás e bebês

- Explorando um novo tópico

Mímica como um interessante veículo para compreender balanço na escultura

Estruturando o programa

Usando vários meios num programa requer ordenamento cuidadoso

Coisas a considerar são:

A ordem das atividades oferecidas

Escolhemos colocar primeiro visitas às galerias ou oficinas?

O fluxo intelectual das atividades

O que é mais efetivo fazer primeiro?

A interrelação entre as sessões dentro de um simples programa

Os programas podem consistir de uma ou mais sessões. No caso de múltiplas sessões é desejável que elas sejam desenhadas num modo complementar, seguindo a mesma estrutura, quando apropriado.

10. Participação da audiência

As audiências podem ser solicitadas a ser participantes ativos e interagir com a equipe do museu, outros participantes e/ou as atividades.

Pais e crianças trabalhando juntos como uma família

Participação poderia ocorrer em diferentes modos:

- Entre público e equipe do museu
- Entre participantes
- Entre participantes e meios de entrega

De questões feitas pelo funcionário da educação para o público, para os pais e crianças trabalhando juntos numa visita familiar, enriquecer caças ou atividades em torno de um quiosque.

Através da interação, participantes podem dividir experiências, trocar ideias e experiência e compreender conceitos em diferentes modos.

Um grupo de estudantes cria um trabalho coletivo depois de uma visita a uma exposição sobre o sol

Mime como uma aproximação experimental às dinâmicas do corpo esculpido

Tanto a frequência quanto a intensidade da interação devem ser consideradas.

11. Considerando os diferentes elementos do programa

A última finalidade é para o público se engajar com o programa. Isto é feito através de articular, no mais efetivo modo, conteúdo, meios de entrega, tipos de interação e nível de envolvimento dos participantes.

12. Pesquisa e avaliação

Pesquisa de audiência e avaliação é um ciclo que necessita ter lugar através do programa.

Na tradição anglo-saxônica, os quatro principais estágios são os seguintes:

- Revisão da literatura
- Frente e avaliação
- Avaliação formativa
- Avaliação somativa

Veja mais em: <http://www.nhm.ac.uk/aboutus/visitorresearch-evaluacion.htm#sthash.tVrSCpkw.dpuf>

O Grupo de Estudos do Visitante no Reino Unido e a Associação de Estudos de Visitantes nos Estados Unidos têm uma riqueza de informação que pode ser usada.

A orientação tomada aqui é diferente. Quando se pensa sobre pesquisa em torno de um programa. Usualmente considera-se a avaliação dos seus resultados. Esta é somente uma das muitas formas de investigação sugerida aqui. Deveria ser desenvolvida pesquisa de acompanhamento durante o desenho do programa e das fases de implementação, então pesquisa de avaliação para saber seus resultados.

- Pesquisa de acompanhamento

Esta pesquisa inclui (a) simples ajuntamento de informação já disponível, (b) coleção sistemática de informação selecionada por seu rigor e devidamente sintetizada (c) coleção de nova informação através de pesquisas

(a) Simples ajuntamento de informação já disponível

- Em arquivos, relatórios, estatísticas, para precisamente compreender/conhecer o entorno do Museu
- Em documentos produzidos pelo museu de modo a:

Especificar a orientação do museu e requisitos para alcançar uma inserção harmoniosa do programa nesta orientação. (*Requisitos financeiros*)

Descobrir oportunidades para colaboração interna

(b) Coleção sistemática e síntese de informação rigorosa

Isto inclui:

- Informação científica para assegurar a precisão e qualidade do conteúdo do programa
 - Informação psicológica e sociológica para adaptar o programa às características dos participantes
 - Informação museológica para assegurar que os vários aspectos do programa sejam

implementados de acordo com as opiniões dos especialistas

(c) Coleção de nova informação através de estudos, por exemplo:

- As características específicas dos visitantes a quem o programa é oferecido
- Suas expectativas
- Seu conhecimento prévio e representações

Pode-se também executar testes sobre aspectos críticos do programa, estes testes frequentemente levando a mudanças durante a fase de desenho. Estes testes são chamados **avaliação formativa**.

- Pesquisa de Avaliação

Esta pesquisa é baseada em questões considerando:

(a) Finalidades da coleção dos dados

- Checando a que extensão as finalidades do programa foram alcançadas (Isto é chamado **avaliação somativa**)

Objetivos com vista aos participantes

Compreendendo como voa um avião

Objetivos com vistas à instituição

Renovando a imagem do museu

- Identificando outros possíveis impactos (positivo, negativo ou neutro) nos participantes ou no museu.
 - Detalhando benefícios específicos para os participantes ou o museu.
- (b) Momentos da coleção de dados
- Durante o programa:
 - Observando comportamentos ou situações
 - Resultados das atividades (classificação, caças ao tesouro, etc.)
 - Produção dos participantes (oral, artística, escrita, fotográfica, filme, etc.)
 - Observação: Qualquer desvio do que foi planejado (atividades, premissas, equipe) deveria ser notado, desde que isto poderia explicar resultados.*
 - Quando o programa acabou:
 - Questionário, entrevista ou atividades que podem contribuir para a avaliação.
- (c) Meios de coletar e processar
- Escolher uma técnica
 - Técnicas baseadas em observação
 - Técnicas baseadas em questionar: questionários, entrevistas, grupo de foco
 - Técnicas baseadas em práticas de “pensar alto”
 - Técnicas baseadas na análise das produções dos participantes
- Nota: Para informação detalhado com vista a estas técnicas, use as publicações metodológicas em sociologia, psicologia ou educação.*
- Pessoas de quem a informação é coletada.
 - A coleta poderia ser feita de todos os participantes
 - A coleta poderia ser feita de uma amostra de participantes de acordo com idade, status social, expectativas, conhecimento prévio e especialidade em visitar museu, etc. A amostra deveria incluir bastante assuntos para permitir subdivisões em várias categorias e comparações entre subgrupos.
 - Modos de processar a informação coletada
 - A informação poderia ser analisada:
 - quantitativamente
 - Quantos visitantes retornaram para uma segunda oficina?*
 - qualitativamente
 - As explicações dadas por estes visitantes para explicar seu retorno.*

13. **Projetando operações**

Programando, considerando o que mais está acontecendo externamente & internamente

Estimativas para os aspectos materiais do programa implicam:

- Manejo do tempo

- Integração do programa dentro do calendário total de atividades da instituição

A conferência agendada no auditório terá terminado em tempo para os procedimentos de fechamento do museu?

- Agenda adotada adequada às disponibilidades das audiências

Quando oferecer um programa para crianças muito pequenas?

- Manejando pessoas:

(d) Manejo da audiência:

Implica em projetar organização, tanto para o público envolvido pelo programa quanto para qualquer outra audiência presente na instituição.

(e) Manejo dos profissionais envolvidos:

Disponibilidade e especialização deveriam ser consideradas concomitantemente.

Quando o melhor orador sobre este assunto estará disponível?

14. Comunicação e marketing

O programa deve ser comunicado, como parte de uma estratégia mais ampla, tanto internamente quanto externamente.

Internamente, permitirá a outros departamentos e equipes saber o que está acontecendo e cooperar.

Externamente, assegurará que audiências potenciais saibam a respeito dele.

É necessário:

- achar o melhor modo de comunicar com audiências

Escolha de informação na internet para audiências jovens, seleção de posters para escolas, websites públicos para audiências multideficientes
Quando oferecer um programa e enviar a informação para o público das escolas?

- planejar para ele de acordo

Orçamento para comunicação é também muito importante.

Custo relativo de anúncio, por correio, pôster, chamadas de rádio, por internet

Estes aspectos de comunicação podem variar dependendo:

- Da localização do museu

Relevância de um display de posters de anúncio de acordo com a cobertura territorial de um museu

- Dos meios financeiros disponíveis

O custo relativo de um anúncio, por correio, pôster, chamadas de rádio, por internet

- Circunstâncias do programa

Possivelmente diferentes métodos de disseminação para programa ocasional ou regular

• Escolhendo comunicar para a audiência alvo ou para seus revezamentos

Associação de deficientes vs. indivíduos deficientes, professor individual ou administração escolar vs. informação central para o Ministro da Educação

II Liberando o programa

Esta é a implementação do desenho/plano e sua adaptação à sequência do programado possível à realidade.

Operações

Conduzindo operações fazendo o programa uma realidade.

Inicie um novo programa de domingo familiar, ou programa do Dia das Mães, com o apoio financeiro de uma companhia de alimento para bebê e o apoio de mães que são membros da Associação de Amigos do Museu.

Itens a considerar incluem:

- Estrutura do tempo

Criando um horário e planejando cada tarefa e a extensão de tempo que necessita

- Equipamento

Identificando as necessidades. Adquirindo o equipamento

Assegurando que está no lugar e retornando-o

- Partes interessadas

Identificando as partes interessadas-chaves, comunicando com eles, treinando-os e interrogando-os

- Acordo da parceria

A convenção pode cobrir múltiplos aspectos:

- Seleção do(s) parceiro(s)
- Aspectos legais, administrativos, financeiros, seguro
- Criação de um acordo/Memorando de Entendimento
- Comunicação e marketing

Liberando, monitorando e avaliando comunicações.

Pessoas comunicando internamente com outras equipes

Oficiais da segurança estão informados e concordam em conduzir?? uma oficina de dança nas galerias do museu

- Orçamento

Gravando e monitorando o orçamento

- Logísticas

Avaliando as necessidades logísticas no dia

Controle de fila, orientação, sinalização

• Saúde e segurança: completando uma avaliação de risco – identificando riscos potenciais e as ações

tomadas para reduzir/mitigá-los.

- Monitorando as finanças
- Conteúdos e métodos de liberação

Que relação pode existir entre o cenário desenhado e o cenário implementado?

• Siga estritamente as indicações sobre conteúdo, exposições a serem usadas, organização das

atividades, tempo alocado para cada atividade.

• Observe parte dos objetivos previamente escolhidos seja em termos da aproximação educacional (fazendo pergunta, usando mímica), ou conceitos a serem adquiridos (estratigrafia em arqueologia), ou exposições a serem apresentadas, calendário de atividades, distribuição de tempo, etc.

- Adaptando exclusivamente a desejos expressos pelos visitantes

III Avaliação

a. Gravando e analisando os dados

Processamento dos dados é organizado em cinco estágios distintos e sucessivos: colecção dos dados, descrição dos dados, interpretação dos dados, validade dos dados, conclusões e continuação para o estudo.

- Colecção dos dados

Colecção dos dados significa compilar informação que foi coletada de acordo com questões levantadas.

- Descrição dos dados

Descrição dos dados significa apresentá-los sistematicamente.

Os dados podem responder questões que foram formuladas mas também podem oferecer informação que não foi antecipada.

70% dos visitantes de uma visita guiada expressam um desejo de retornar. Mas 40% desses visitantes expressam o desejo de uma visita feita por outro membro da equipe que daria mais detalhes e falaria mais devagar.

Comença-se descrevendo os dados que podem responder às questões formuladas e então introduz itens não antecipados.

- Interpretação dos dados

Interpretação dos dados deveria/é usada para revelar o significado dos dados colocando-os em contexto.

70% dos visitantes expressaram um desejo de retornar, o que é uma significativa proporção comparada com resultados encontrados previamente (55%). A importância do estilo de intervir é também válido considerando como é mencionado por 40% dos visitantes.

- Validade ou crítica dos dados

A crítica dos dados deveria/é usada para perguntar que grau de confiança os resultados podem oferecer

Os dados precedentes foram coletados de um muito pequeno número de visitantes pesquisados (15). Deveria checá-los numa amostra maior.

- Conclusão e continuação

É apropriado desenhar conclusões baseadas na coleção de dados e na sua crítica

Para mais resultados conclusivos, este estudo deveria incluir um maior número de visitantes e checar se os membros da equipe estão cientes de que falar rápido é recebido negativamente de uma alta proporção de visitantes

b. Disseminação dos achados

Esta é a descrição do estudo desenvolvido. A descrição pode tomar várias formas: (a) um relatório sumário para o diretor e a equipe de gerência, onde se foca principalmente nos resultados e seu significado para a instituição; (b) um completo relatório para os arquivos da instituição e/ou publicação;

a. Apresentação curta

Um texto (5 a 10 páginas) que brevemente relembra o assunto do estudo e como foi conduzido, de modo a devotar o mais possível espaço para a descrição dos resultados, seu significado e suas possíveis continuações. A leitura e compreensão dos resultados é usualmente facilitada por uma apresentação na forma de enumerações.

b. Relatório completo

Incluirá uma descrição do contexto institucional do estudo; uma curta apresentação dele, incluindo questões que ele tenta responder e as razões para as decisões; descrições de instrumentos usados e como foram usados; uma identificação da fonte de informação reunida (grupos, amostras, etc); a descrição, interpretação e crítica dos resultados, e finalmente a continuação do estudo.

IV Implementação da avaliação

Em relação com os resultados da avaliação, o programa desenvolvido pode ter que sofrer mudanças extensivas, chamadas remediação.

Remediação pode se relacionar a:

os gols do programa

O museu não é, como tínhamos pensado, um lugar apropriado para aprendizagem formal,

seu conteúdo em relação com a audiência alvo

suas características	<i>Muito abstrato, e pede para ler muitas pautas</i>
as necessidades de suas partes interessadas	<i>Muito longo um programa levando à remoção de uma de suas sessões</i>
Pode resultar em mudanças imediatas, de média duração ou de longa duração	<i>O programa da escola primária mudou e os professores estão pedindo programas negociando com diferentes assuntos</i>
Da avaliação para a remediação	<i>Tomando em consideração os resultados de satisfação, mas não aprendendo resultados</i>
Remediação não é necessariamente completamente dependente do estudo de avaliação	<i>Desejo expresso pelos visitantes de tocar as obras mais do que apreciá-las</i>

Conclusão

Apesar de alguns cuidados sobre o relativo peso desta estrutura, sua utilidade, por exemplo, no “exemplar dos programas prêmio CECA” tem sido claramente realçada.

Benefícios incluem:

- Um maior número de aspectos de um desenho de programa e implementação tomados em consideração
 - Uma descrição mais clara e mais detalhada da implementação de um programa
 - Uma maior atenção dada às escolhas pendentes
 - Uma maior importância atribuída às consequências
 - Um melhor uso da avaliação, ou pensamento crítico, levando a mais numerosos esforços de remediação

Considerando todos estes aspectos permitem profissionais, em qualquer estágio, tomar as melhores decisões possíveis, das as específicas circunstâncias nas quais estão trabalhando.

Para o pesquisador, a descrição analítica detalhada pode identificar aspectos de valor para pensar acerca e avaliar. Também facilita a criação de assumpções e enriquece as possibilidades de interpretação.

Esta Estrutura oferece elementos necessários para construir/produzir/conceberum projeto exemplar (Melhores Práticas). A variedade de aspectos e fatores considerados conduzem necessariamente às decisões mais apropriadas, dados os recursos que temos, as pessoas às quais nos dirigimos, os gols que nós perseguimos e a pressão que podemos experimentar. Estas práticas, que prosseguem por questionamento

progressivo, oferecem a um projeto a melhor chance possível de sucesso e frequentemente engendram importantes descobertas científicas.