



# PLA ESTRATÈGIC SERVEI EDUCATIU 2022-2027



Museu del Suro de Catalunya  
Palafugell  
MNACTEC



## INTRODUCCIÓ

El Museu del Suro de Catalunya Palafrugell està immers en un canvi qualitatiu a partir de l'aprovació del projecte museogràfic per part de la Junta de Govern Local de l'Ajuntament de Palafrugell el passat 2019. Aquest fet permet el canvi museogràfic de l'exposició permanent i imposa canvis en la divulgació de continguts.

Per aquest motiu, **el servei educatiu ha iniciat una planificació estratègica a cinc anys vista** amb un procés participatiu subvencionat per l'Oficina de Suport a la Iniciativa Cultural (OSIC) del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya durant el darrer trimestre del 2019. Aquest procés ha estat una eina per detectar les necessitats i preocupacions de la comunitat que ha enriquit el projecte i ha permès adaptar el museu de forma més assertiva a la comunitat. Aquest projecte es suma a les tasques fetes els darrers anys on s'han realitzat diversos documents de diagnosi. **El procés de reformulació del projecte educatiu del museu està focalitzat en les persones, en l'usuari final del servei, per atraure i explorar idees diferents i així tenir present la justícia social com a eix essencial del projecte.**

Les conclusions de tot plegat han servit per extreure'n les noves línies estratègiques, els objectius i les accions que permeten ajustar els continguts, tant a la nova museografia, com a l'adaptació de les metodologies als nous temps.

# PLANTEJAMENT DEL SERVEI EDUCATIU

## MISSIÓ

Exercir el paper educatiu del museu per tal de **donar les eines necessàries per facilitar l'accés físic, social, cultural, intel·lectual i emocional de les persones** al patrimoni relacionat amb el món del suro a Catalunya.

Es treballa per **compartir, interpretar i divulgar el coneixement al voltant del món surer** i totes les seves dimensions utilitzant **diverses lectures i metodologies innovadores, adaptades, participatives, experiencials** i que suposin un aprenentatge significatiu.

A la vegada, es vol aportar els **recursos necessaris en l'educació no formal i de lleure** i **oferir suport a l'educació formal** presentant-nos com a aliat de tots els àmbits curriculars potenciant múltiples discursos i contribuir a la transformació social.

## VISIÓ

El servei educatiu vol ser un **referent de bones pràctiques** com a centre de coneixement entorn del suro. Aconseguir **l'accessibilitat universal dels recursos educatius** dels quals disposa tant presencials, com virtuals o híbrids a tots els territoris surers de Catalunya per fer del **Museu un lloc d'aprenentatge i de valorització dels elements naturals, patrimonials i històrics**. Potenciador de **propostes de cocreació i aliances amb els diferents ens educatius i socials**, amb un servei obert, àgil, accessible, participatiu, que ofereixi gaudi i que creï aliances amb la comunitat. Ha d'esdevenir un **promotor de la recerca i la renovació pedagògica (I+D+I)**, ha de **generar innovació i desenvolupament**. Ha de ser un ens amb un **equip estable, altament format** en les diverses temàtiques al voltant del suro i el patrimoni, empoderat, dinàmic, organitzat i d'alta qualitat humana.

# PLANTEJAMENT DEL SERVEI EDUCATIU

## MANDAT

El servei educatiu del Museu ha de tenir un **pla de treball aprovat pel Patronat del Museu**, degudament alineat amb la missió i la visió d'aquest.

El **compliment dels objectius ha de ser avaluable** treballant amb la **metodologia de planificació estratègica**.

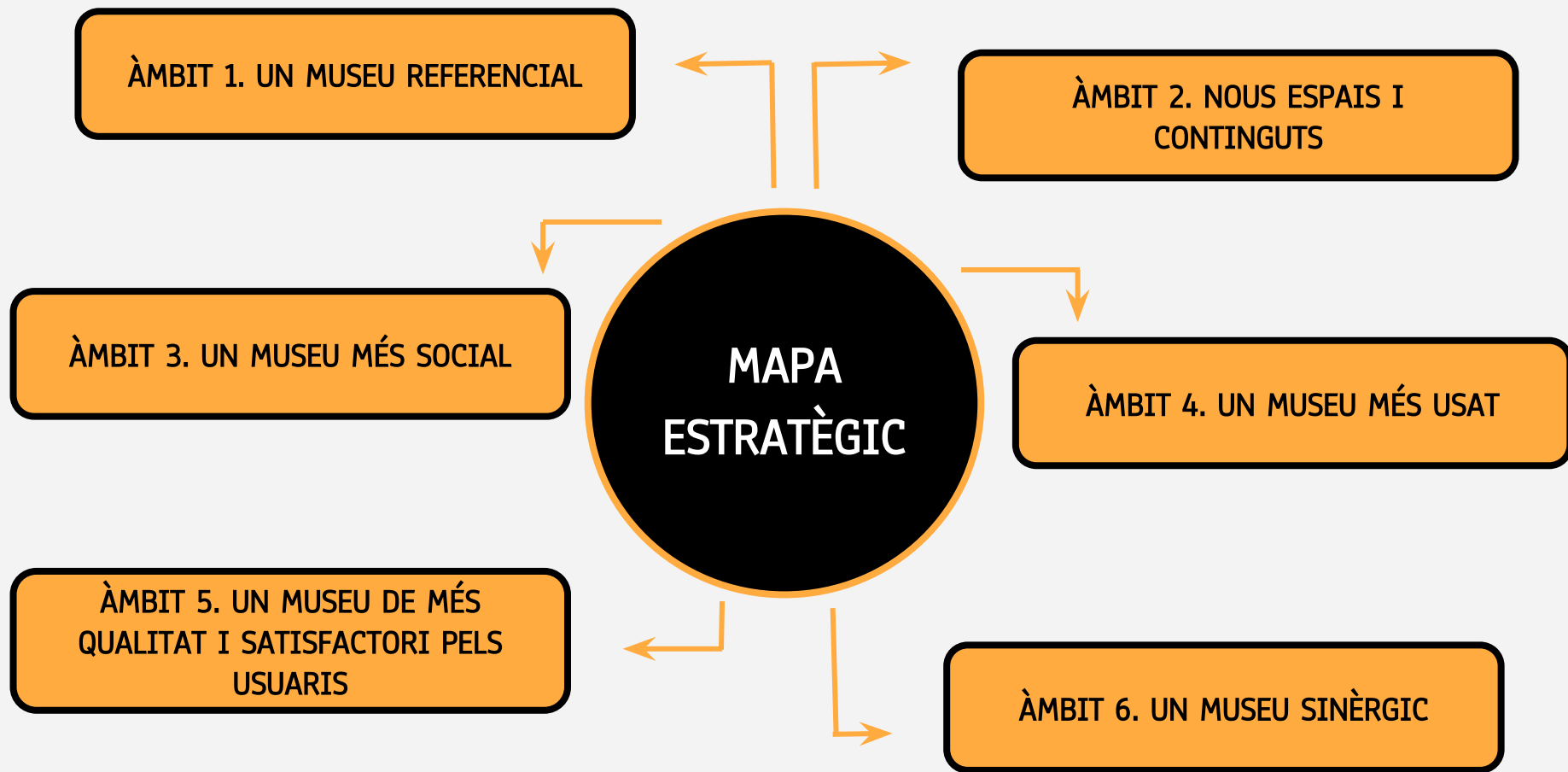
Ha de tenir una **clara i definitiva orientació social i treballar per a incrementar la seva capacitat de generar recursos** (via increment d'usuaris, via trobar nous camins per finançar projectes concrets) per poder gestionar-se de manera més equilibrada.

La **comunitat** a banda de ser destinatària, consumidora o usuària del servei educatiu **ha de tenir també presència institucional**.

## ELS VALORS

L'equip que forma el servei educatiu del Museu del Suro es reconeix com un **servei públic amb sensibilitat i respecte pels béns culturals**. Amb **esperit d'equip**, en constant **formació**, amb **vocació educativa**. Un equip **professional, responsable, hospitalari i proper**. La **millora**, la **innovació**, el **dinamisme** i la **creativitat** són els eixos sobre els quals es treballa. Adaptant l'activitat educativa al que succeeix al nostre entorn i emmirallant-nos en l'àmbit internacional.

Els valors de **diversitat, llibertat i respecte** entre professionals són la clau per oferir un servei de qualitat. Defensant la lluita contra l'emergència climàtica, reivindicant la perspectiva de gènere, la inclusió social, promovent el debat i la reflexió, defensant els drets humans i els dels infants i fent-nos nostres la cultura de la **pau, la solidaritat, l'equitat i l'empatia**.



## ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

Esdevenir **quantitativa i qualitativament el principal recurs educatiu del patrimoni Surer de Catalunya**

Mai el Museu del Suro s'ha plantejat una exclusivitat. I en el territori surer hi ha Museus o poblacions amb capacitat suficient per a generar els seus propis materials (Sant Feliu de Guíxols, Cassà de la Selva...). Pe'ro hi ha d'haver recursos a disposició (siguin virtuals o presencials) que permetin acostar educativament el suro a **totes** les poblacions dels territoris surers catalans (comarques de l'Alt i el Baix Empordà, Gironès, La Selva, Maresme i Vallès Oriental) i el territori català en general.

## ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

### Adoptar la innovació educativa

Les noves pràctiques, la incorporació de les noves metodologies i experiències. El Museu del Suro de Catalunya Palafrugell ha de ser un referent temàtic però també metodològic, a través de tenir els ulls oberts a les necessitats canviants, de processos de formació contínua, de contactes continuats amb els professionals i les institucions més solvents.

Cal tenir present que el nostre equipament treballa dins del que s'anomena el context d'educació formal. Aquesta vessant del Servei Educatiu obliga a intensificar la connexió amb el marc competencial que es desenvolupa als centres educatius. Serà important establir nous ponts amb les diferents disciplines i complir amb les expectatives de vinculació curricular dels i les docents.

## ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

### Adoptar la innovació educativa

En el disseny de les noves activitats educatives caldrà seguir principis pedagògics per definir objectius concrets, construir bé les metodologies d'ensenyament-aprenentatge i avaluar mitjançant indicadors adaptats. L'equip del Servei educatiu ha de desenvolupar i donar continuïtat pràctica a les competències bàsiques que s'inicien en el context educatiu. Caldrà fer **recerca per a seguir models pedagògics innovadors**. Ens basarem en el model constructivista a través de la connexió d'idees prèvies i posicionarem els alumnes en el centre de l'aprenentatge. És rellevant afavorir un aprenentatge significatiu amb experiències positives, amb tècniques actives que ajudaran a construir coneixement. Al mateix temps, les accions didàctiques que es proposin s'hauran d'ajustar per donar un aprenentatge vivencial, nous punts de vista dels temes estudiats a l'aula i usar diferents llenguatges que afavoreixin la creació d'idees pròpies, potenciant el debat i les conclusions finals.



# ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

**Adoptar la innovació  
educativa**

## EINES I METODOLOGIES:

- Projectes Waldorg - Minimons
- Aprenentatges Basats en Problemes (ABP)
- Reptes
- Mètode Científic
- Thinking Based Learning (TBL)
- Aprenentatge Servei
- Aula Inversa
- Gamificació
- Design Thinking

# ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

**Adoptar la innovació  
educativa**

## EINES I METODOLOGIES:

- **Foment del treball per projecte amb centres educatius**
  - Apadrinem el nostre patrimoni (Innovació pedagògica XTEC)
  - Tàndem - Connexió pedagògica entre centres educatius i Institucions rellevants (Fundació Catalunya la Pedrera)
  - Magnet - Oportunitats per lluitar contra les desigualtats en la segregació escolar (Fundació Bofill - Departament d'Educació)
  - Espais d'aprenentatge i camps de treball (Departament d'Educació - Centre de Recursos Pedagògics territorials - Xarxa XanasCat)

## ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

**Difondre les principals accions i fites en àmbits professionals i acadèmics.**

Esdevenint un dels llocs habituals de trobada dels serveis educatius dels museus catalans.

S'ha de treballar per **posicionar aquesta matèria en els currículums educatius formals**. Si Jaume Vicens Vives definia el suro com la "*indústria més autòctona entre les catalanes*" és evident que, tot i el desconeixement general que encara hi ha al respecte, degut a molts i complexos factors, el suro transcendeix el constrenyiment a una idea de fàbrica. El suro ha suposat el motor de canvi històric i de transformació d'una porció important del nord-est català. Hi ha hagut experiències interessants en la integració del món de l'energia i del món tèxtil en els curricula (el carbó, les colònies industrials tèxtils). Cal arribar a associar-nos a través del MNACTEC i la Direcció General de Patrimoni per després abordar les autoritats educatives per desenvolupar aquest projecte.

## ÀMBIT 1. UN MUSEU REFERENCIAL

El Museu del Suro s'ha transformat en el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest fet que respon a la realitat actual de la institució, també li dona rellevància i, a més, li genera noves obligacions.

**Esdevenir un referent  
d'acció social  
enfocant-se amb el  
treball per projectes  
amb la comunitat.**

El repte és ser partícips i avançar cap a la llibertat i la justícia social, cap a la conscienciació de la ciutadania de valors socials, lluitant contra la infravaloració, l'estereotipatge i la invisibilitat de persones en risc d'exclusió social.

## ÀMBIT 2. NOUS ESPAIS I CONTINGUTS

La **nova museografia** (que estarà executada totalment l'any 2023) permetrà la creació de noves i importants oportunitats que permetran resoldre problemes que teníem fins ara en l'ús del Museu. Es crearan nous espais que permetran flexibilitat en l'ús dels espais i implantant noves formes de comunicar.

Es transforma l'actual espai de tallers donant-li més superfície, que es farà realitat durant l'any 2022. Això permetrà en primer lloc, equipar l'aula Gèminus de tallers amb *cubs* de material complementari que el convertiran en el Laboratori del Suro, "SuberLab". Un gadget amb elements d'experimentació, sensorialitat i vivència, de caràcter multifuncional i adaptat a una gran diversitat de públics amb el suport de l'equip d'educadores. I per altra banda, s'ampliarà l'aula amb una funció dual; podrà ser una segona aula de tallers així com un espai estable que anomenarem MiniMón. Aquesta nova zona oberta dins el mateix recorregut visitable, està pensat per a famílies amb infants de 0 a 6 anys perquè descobreixin el món del suro de manera autònoma amb materials i elements especialment adaptats.

A part d'aquestes noves incorporacions l'exposició permanent permetrà anar desenvolupant relats alternatius que l'explotaran completament o només en part. Proposem d'entrada crear dos relats temàtics suplementaris de l'exposició permanent, un de gènere i un altre de treball infantil, sempre adaptats a diferents nivells educatius i també a col·lectius en risc d'exclusió social.

## ÀMBIT 2. NOUS ESPAIS I CONTINGUTS

La mateixa exposició permanent incorporarà a partir de 2023 la disponibilitat de tòtems tecnològics, interactius i demostratius, pensats per estimular la cultura científica i tècnica. Els temes seran els següents:

1

Com convertir un moviment d'avanç en un moviment giratori

2

Com es traslladen els moviments amb la combinació de diferents politges: accelerant o refenent el moviment.

3

De la màquina al sistema: d'una eina cada persona, als alimentadors automàtics (una secció cada persona) al sistema (sense mà d'obra).

4

El transport pneumàtic: els ciclons i l'efecte venturi.

5

La implantació de la robòtica amb una màquina de selecció de rodeles de suro en acció.

L'exposició permanent preveu també, a partir de 2023, una àrea de gamificació adreçada a tots els públics.

El finançament d'aquest àmbit estratègic està inclòs majoritàriament en el projecte museogràfic executiu a excepció dels desenvolupaments de relats alternatius pels quals s'haurà d'anar habilitant pressupost gradualment.

## ÀMBIT 3. UN MUSEU MÉS SOCIAL

Tal com ja s'ha comentat anteriorment, el Museu té l'obligació i la necessitat d'adequar-se i ser més útil per a l'entorn a partir d'una museologia més social, de manera que les propostes no sorgeixin com bolets i que hi hagi una organització ben orientada en aquest sentit. Caldrà doncs **adaptar a criteris d'accessibilitat social les propostes educatives, de lleure i familiars**. No es tracta només d'una qüestió ideològica, com els plantejaments lligats el maig de 1968 i que eren difícils de portar a la pràctica. Avui dia és molt comú treballar les polítiques d'accessibilitat, no només física, sinó també social. En moments econòmics difícils i de pressupostos estructuralment escassos cal, més que mai, clarificar la funció del museu responent a quina és la seva aportació social.

Recollim els reptes en aquest sentit que s'expressaven en l'anàlisi de la percepció externa del Museu i que volien un museu més social:

1

Expressat en termes de cohesió/vertebració social i de promoció econòmica obrint-se al màxim nombre de públics.

## ÀMBIT 3. UN MUSEU MÉS SOCIAL

2

Expressat en termes de no tenir un sector de permanents abandonats, en tant que institució cultural de caràcter públic i donada la gran diversitat poblacional de Palafrugell (defensada des d'àmbits tècnics i joves).

3

Posant el Museu al bell mig de la cultura municipal és un fet que requereix fer xarxa i implicar encara més els agents socials i culturals

4

Amb una més gran adequació del Museu a la demanda social permetrà incrementar-ne el mateix atractiu i el nombre de persones que el visiten i, per tant, disposar d'uns recursos que equilibraran el manteniment d'un gran edifici amb el desenvolupament de millores i nous serveis.



## ÀMBIT 3. UN MUSEU MÉS SOCIAL

5

Serà més social si incrementa la presència de joves, no només fent ús dels productes elaborats pel Museu sinó contribuint a crear-los i aprofitant també els espais de què disposa per fer-hi activitats.

6

Democratitzant l'ús i l'accés de tothom als espais del Museu per apropiar-se'n. Donar a conèixer l'espai. Fer participar més els nouvinguts. Redefinir el Museu com un espai d'interculturalitat.

La necessitat de fer un museu més social era una demanda clara, però s'ha d'articular en profunditat i incorporar-la a la reflexió estratègica. El Museu l'hem entès des de fa molts anys com un museu de territori i societat, allò que abans en dèiem Nova Museologia, i que al Museu del Suro anomenàvem com Nova Museologia en Territori Turístic. Sempre hem intentat arribar al no públic, però no sempre s'ha aconseguit, ja fos per disponibilitat nostre o dels mediadors dels mateixos "exclusos". Hem d'aconseguir transcendir les bones iniciatives puntuals a través d'un treball continuat. Amb la realització d'aquest treball se'ns han posat a disposició molts camins que estan, com nosaltres, disposats a aprofundir-hi. El Museu Social representa la clau de volta de la nova projecció estratègica. Només una bona percepció a aquest nivell i que coincideixi amb una nova realitat, ens permetrà a mig termini defensar la institució i les seves necessitats creixents davant la ciutadania i els seus representants.

## ÀMBIT 3. UN MUSEU MÉS SOCIAL

El servei educatiu del Museu és la gran carta que s'ha jugat des de l'obertura del nou Museu l'any 2012. Es treballa en un extens programa educatiu per a tots els nivells (ens reclamen amb raó més activitats relacionades amb les escoles bressol) i també programar molta activitat adreçada al públic familiar. Condiciona en positiu la imatge del Museu com un centre molt actiu.

Coincideix el nostre replantejament estratègic amb l'alineació de treball conjunt amb diversos àmbits municipals:

### Àrea d'Educació

Es col·labora a través de diversos programes d'educació social juntament amb la Fundació Bofill i també amb el projecte Educació 360°

### Àrea de Benestar Social

Des d'aquesta àrea ens han marcat camins molt clars per arribar a fer propostes a col·lectius que normalment queden exclosos de l'activitat del Museu i amb els que s'haurà d'aprofundir amb accions entorn de l'Espai Dona i l'Espai LGTB, Així com també amb els CRAE (Residències, centres de dia i habitatges tutelats), el consell de la gent gran o bé amb el Centre Palafrugell Gent Gran.

## ÀMBIT 3. UN MUSEU MÉS SOCIAL

### Àrea de Joventut

Des d'aquesta àrea s'està aconseguint una major vinculació i caldrà treballar amb diversos col·lectius de joves, amb educadores de carrer, amb el consell de joves i el consell d'entitats. No és senzill i s'ha d'anar a més pensem en menys activitats puntuals i més estructurals. Cal capgirar els prejudicis o estigmatització de les institucions museístiques. És evident que són visions molt esteses a reconvertir. Molts joves tampoc són coneixedors dels seus drets ciutadans, entre d'altres l'ús que poden fer de les instal·lacions del Museu. Aquest és un tema important que els ajudaria a valorar la institució per altres vies.

El conveni subscrit amb APROPA CULTURA i el treball realitzat amb col·lectius amb risc d'exclusió social, com poden ser persones amb discapacitat física, auditiva, visual, o intel·lectual amb malalties de salut mental, amb malalties cròniques o amb espectre autista, persones amb addiccions, migrants o refugiats, persones sense llar, en situació de pobresa, privades de llibertat en centres penitenciaris, minories ètniques, víctimes de violència de gènere i persones dins els diferents col·lectius LGTBIQ+.

## ÀMBIT 3. UN MUSEU MÉS SOCIAL

Com a objectiu estratègic cal adaptar a criteris d'accessibilitat social les activitats educatives, de lleure i familiars del Museu, a través dels següents objectius operatius:

1

Redactant un pla d'activitats familiars inclusives a partir dels principis d'Educació 360/Carnet edunauta.

2

Potenciar l'oferta i el treball adreçats a col·lectius amb risc d'exclusió social (la formació i difusió que ens ofereix Apropa Cultura és un paraigua important per potenciar aquest àmbit).

3

Potenciar també l'oferta de l'educació en el lleure (especialment caps de setmana, l'estiu i el període nadalenc).

Cal també millorar l'accessibilitat a les persones adultes d'alfabetització, poder gaudir del programa educatiu del museu. Cal promoure exposicions als espais educatius, incrementar les activitats amb les escoles bressol, contribuir a les propostes estratègiques.

## ÀMBIT 4. UN MUSEU MÉS USAT

Cal incrementar el nombre d'usuaris d'aquest servei de manera notable, aprofitant la incorporació com usuaris d'altres territoris. Cal créixer en aquest segment per complir la missió socioeducativa del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell, però també cal créixer per arribar a un nou equilibri pressupostari que repercuteixi directament sobre el servei, ajudant a desenvolupar-lo.

A més de la transformació dels programes i de les propostes i de l'increment dels territoris que en facin un ús habitual (autèntica barrera que no hem aconseguit trencar aquests darrers anys), ara tenim noves oportunitats, com per exemple la d'integrar el servei educatiu en el Pla de Comunicació del Museu que s'està desenvolupant entorn d'un programa FEDER, que es redactarà l'any 2022 i que es podrà implementar a partir del 2022-2023. Amb aquest pla de comunicació es vol apostar fort pel vessant educatiu, perquè suposa un dels tres pilars d'usuaris més important, conjuntament amb les persones de la població i el territori i els usuaris turístics.

Es pensa també a contractar els serveis d'una persona/empresa que presti de forma temporal els serveis de MEDIA COM, amb dos encàrrecs bàsics:

1

**Creació i manteniment d'un mapa d'agents educatius potencials.**

2

**Visitar (inicialment durant dos mesos l'any: gener i juliol) els centres educatius i de recursos comarcals per donar a conèixer les propostes i els serveis educatius que proporciona el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell.**

## ÀMBIT 5. UN MUSEU DE MÉS QUALITAT I SATISFACTORI PELS USUARIS

Si mirem el que es va redactar en la part educativa del projecte museològic actualitzat en el moment de traslladar el Museu del Suro a Can Mario (any 2012) veurem que gran part està encara pendent de realitzar. No es degué tant a una excessiva ambició, que pretenia uns objectius absolutament desajustats, sinó a la no atribució racional de recursos a la secció. A més, no es podia nodrir gaire de recursos propis en la mesura que la majoria d'usuaris del servei educatiu eren escoles del poble, que per mandat polític tenien la visita gratuïta. Cal doncs, crear una àrea de despesa que inclogui partides de salaris, serveis de monitoratges, estudis tècnics, materials per a tallers, organització de seminaris i nous desenvolupaments.

Cal assumir internament la direcció estratègica de l'àrea educativa, en l'actualitat externalitzada, compartint jornada amb l'atenció al públic i incomplint manifestament la Llei 9/2017 de Contractes de l'administració pública (art. 308.2) segons la qual no és possible contractar personal a través de contractes de serveis, i també des del convenciment de la seva necessitat. L'estratègia, el know how, ha de quedar definitivament en mans de la institució.

Fins ara el servei educatiu ha anat a remolc pressupostari exclusivament de l'aportació general del Museu i, com a màxim, de subvencions. En aquesta nova etapa s'hi hauran de sumar altres finançaments externs (bàsicament recursos propis i patrocini). Cal promoure un debat amb l'ajuntament de Palafrugell sobre la gratuïtat de les escoles locals (si cal mantenir-ho com ara o bé si cal introduir-hi alguna modificació).

## ÀMBIT 5. UN MUSEU DE MÉS QUALITAT I SATISFACTORI PELS USUARIS

És important també fer un pas endavant respecte a la utilització de serveis externs de qualitat. Els darrers anys els monitoratges han estat una autèntica muntanya russa, amb empreses poc estables i condicionades pel relativament baix volum de feina que els proporcionàvem. És imprescindible fer créixer el servei, per estabilitzar i fidelitzar les empreses que interioritzaran un bon coneixement del Museu. Caldrà també crear un bon pla de formació (formació en la cultura del Museu, formació temàtica multidisciplinària, obertura a la capacitació per a la transmissió de coneixements científics i tècnics). Cal també formalitzar els nivells d'exigència (formació apriorística) a partir de processos contractuals ben pensats i d'establir nous processos formatius que afectin a tot el personal, intern i extern.

Tot i que el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell destaca actualment pels seus estàndards d'avaluació qualitativa, aquests sistemes s'han d'afinar encara més i, sobretot, des de la direcció de la secció convé reduir la dedicació pràcticament en exclusivitat de caràcter executiu per dedicar més temps a l'anàlisi de les dades per, si escau, replantejar accions que condueixin a la consecució dels objectius estratègics.

## ÀMBIT 6. UN MUSEU SINÈRGIC

### De l'obertura cap a altres iniciatives i associacions

Des de la dècada de 1980 el Museu està fent un bon treball en xarxa, col·laborant amb moltes persones, associacions, fundacions, institucions. No ho percep així tothom, tot i que els implicats solen tenir una visió més positiva. No tothom pot tenir la memòria del Museu (una institució de memòria pública) ni és capaç de tenir una visió clara des de l'any 1991 fins a l'actualitat. De totes maneres, sempre, en la mesura que es pugui, amb l'ànim que el Museu del Suro sigui percebut com un bon recurs social, com un bon servei públic, caldria anar molt més enllà en aquest sentit (ajustant els recursos humans i econòmics a aquesta funció) però també caldria fer que es visibilitzés molt més que fins ara. Estem d'acord en incrementar les relacions, cedir els espais, cooperar, tendir a generar producte conjuntament, etc.

No sempre és fàcil perquè no sempre es comprèn apriorísticament la tasca del Museu, però a partir de la insistència i del cada vegada més gran coneixement mutu s'han fet avenços. Ens imaginem també potenciar les relacions amb Medi Ambient, Benestar, Joventut i Cultura (de l'Ajuntament de Palafrugell) així com intensificar contactes amb associacions (que puntualment han donat bons resultats). Amb altres (Fundació Pla, Fundació Vila Casas i Castell Cap Roig de Bancaixa) la relació és més aviat superficial, cenyida amb alguna excepció (col·laboració en alguna exposició, cessió de material) al fet de compartir una entrada conjunta (Palafrugell +). Això és un aspecte a reconduir.



## ÀMBIT 6. UN MUSEU SINÈRGIC

Respecte a l'increment de sinergies entre els agents temàtics i territorials, distingiríem tres grups:

### ELS ESSENCIALMENT SURERS

Institut Català del Suro, Associació d'Empresaris Surers i Retecork  
(Xarxa Europea de Municipis Surera)

### ELS MUSEÍSTICS

MNACTEC i Xarxa de Museus de les Comarques de Girona.

### ELS TERRITORIALS

Especialment el Consorci de Gavarres, amb qui estem treballant la declaració de la cultura del suro com a patrimoni immaterial de la UNESCO.

### ELS EDUCATIUS

Centre de Recursos Pedagògics Específics de Suport a la Innovació i la Recerca Educativa, Centre de Recursos Pedagògics, Centre Municipal d'Educació de Palafrugell, Comissions d'Educació de la Xarxa de Museus de les Comarques de Girona.

## ÀMBIT 6. UN MUSEU SINÈRGIC

Quant a governança, actualment en el patronat del Museu només hi ha representat el sector polític, el MNACTEC i el sector surer. És un patronat molt institucionalitzat, amb poca transcendència en el dia a dia del Museu que recau, sobretot, en la direcció del mateix i en l'equip tècnic. Cal aprofitar l'oportunitat que es genera en l'actualitat de canvi estatutari per culminar aquesta obertura a la societat i als seus principals agents transformadors per incloure'ls a la nova governança del Museu. Les perspectives a incorporar serien les socioculturals, les de desenvolupament i les educatives. Caldria mirar, però, que siguin persones que puguin fer aportacions efectives.

# INDICADORS

L'objectiu és crear un cercle virtuós per a oferir una proposta educativa que doni resposta a les demandes i necessitats dels públics del museu. Cal fer-ho a partir d'un procés de revisió constant en l'àmbit organitzatiu per poder crear un espai obert a tothom amb activitats transversals que permetin la connexió i el treball amb la comunitat.

A part dels estudis de públic també caldrà formular criteris d'avaluació que permetran promoure objectius de millora dels projectes. Aquests indicadors, que han de ser fàcilment mesurables, han de permetre orientar-nos al llarg del procés sent conscients que el servei educatiu avalua diversos àmbits:

**Avaluació i assoliment dels propòsits estratègics.**

**Avaluació qualitativa i quantitativa de les accions.**

**Avaluació per part dels participants.**

**Avaluació per part dels agents implicats.**

**Avaluació de la tasca tècnica i de monitoratge.**

Quant a l'avaluació de les noves activitats educatives es seguirà el plantejament del document *Guia per avaluar el disseny de les activitats educatives patrimonials* creat per la Comunitat de Pràctica Patrimoni i Escola (CoP) promogut pel Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.



# PLA ESTRATÈGIC SERVEI EDUCATIU 2022-2027

## BASES D'IMPLEMENTACIÓ



Museu del Suro de Catalunya  
Palafugell  
MNACTEC

# LA PROPOSTA EN 1 MINUT

## PROPOSTA DE VALOR

**SURO I COMUNITAT:** Espai experiencial, d'aprenentatge, de creació per conèixer, analitzar i idear propostes entorn el món del suro en 360° i la transformació de la realitat social i ambiental dels sectors del suro i dels territoris i comunitats sureres.

## EIXOS PROGRAMÀTICS

HÍBRIDS-STEAM

TREBALL COMUNITARI

EXPERIÈNCIES

MUSEU FORA DEL MUSEU

+

INTERN

## EINES I MODELS A IMPLEMENTAR

TOOLKIT EDUCATIU

MEDIACOM

SOM DIGITALS / VIRATGE DIGITAL

ESPAI SUBER

## ESTRATÈGIA D'IMPLEMENTACIÓ

CANVAS CULTURAL

PRODUCTE MÍNIM VARIABLE

PLA D'ACCIÓ

Anomenem eixos programàtics a **cada una de les línies i/o itineraris que proposem per a desenvolupar activitats educatives.**

En aquest cas, fent referència als resultats de les dinàmiques realitzades i al document facilitat *Cap a la planificació estratègica del Museu del Suro. Avaluació de la percepció externa*, proposem els següents eixos programàtics es proposa treballar en 4 grans eixos:

## EIXOS PROGRAMÀTICS

HÍBRIDS - STEAM

TREBALL COMUNITARI

EXPERIÈNCIES  
els sentits

MUSEU FORA DEL  
MUSEU

Deriva en:

## L'ESPAI SUBER

Un **espai híbrid que treballi temes socials**, però que a l'hora hi estigui present la **creació i l'experimentació**.

Ha de ser un **Laboratori on Ciència + Tècnica + Temàtica Social** es donin la mà. S'hi pot treballar en 3 línies:

**Experimenta**  
en relació a l'eix programàtic d'experiències

**Creació**  
en relació als eixos programàtics Híbrids i Comunitaris

**Connecta**  
en relació als eixos programàtics Fora del Museu i Comunitari

**Oferta  
educativa de  
descoberta**

**DESCOBERTA  
QUERCUS**



**Història,  
patrimoni,  
entorn i  
societat**



**Suro en  
360**



**Oferta educativa  
d'experimentació  
- creació**

**L'ESPAI  
SUBER**



**Experimenta**  
en relació a l'eix  
programàtic  
d'experiències



**Creació**  
en relació als eixos  
programàtics Híbrids  
i Comunitaris



**Connecta**  
en relació als eixos  
programàtics Fora del  
Museu i Comunitari



**Oferta  
educativa de  
descoberta**

**DESCOBERTA  
QUERCUS**

**PROGRAMES**

**Història,  
patrimoni,  
entorn i  
societat**

Més de dos segles

La sureda, un bosc màgic

Descobrint el dipòsit d'aigua

Retrobant la gorgona medusa

Pirates Via Fora

Pirateria a Palafrugell

Discovering / Decouvrir

El rastre de la prehistòria



**Suro en  
360**

El suro amb 5 sentits

Suberexploradors

Forestals



Oferta educativa  
d'experimentació  
- creació

L'ESPAI  
SUBER

## PROGRAMES

### Sensorial

en relació a l'eix  
programàtic  
d'experiències

### Creació

en relació als eixos  
programàtics Híbrids  
i Comunitaris

### Connecta

en relació als eixos  
programàtics Fora del  
Museu i Comunitari

## PROJECTES

Surolab

Alquímia:  
avís a la  
terra.  
Queden  
materials  
sostenibles?

## ACTIVITATS

ACTIVISTES ODS. CONSUM I  
PRODUCCIÓ RESPONSABLES

ACTIVISTES ODS.  
PRESERVACIÓ  
D'ECOSISTEMES TERRESTRES

Gènere

Materials

Esdevé essencial un **programa de formació i innovació del museu del suro de Palafrugell ( FIMS )** per a les persones treballadores de la institució i en relació a la innovació constant:

**PLANIFACCIÓ  
INTERNA**



**PROGRAMA  
FIMS**



Metodologies  
educatives



Viratge  
digital  
TIC



Noves  
maneres  
d'organització,  
comunicació,  
mediació, etc.  
(SOKA\*)

(\*) De l'esperanto *impactant*, denominem a la creació de les activitats educatives a partir de referents actuals mediàtics, ja sigui pel seu format o pel fort impacte que tenen a la societat. És a dir, la creació de pretextos mediàtics i/o d'impacte són els impulsors de les nostres propostes.

Els eixos programàtics i el programa FIMS s'implanten a partir de la introducció de tres eines i Models

**EINES I  
MODELS A  
IMPLEMENTAR**

**ESTRATÈGIA  
D'IMPLEMEN-  
TACIÓ**

**MEDIACOM**

**Toolkit educatiu**

**Som digitals/  
viratge digital**

Canvas - PMV - Pla d'acció

**Toolkit  
estratègic**

Crear la figura del mediador comunicatiu que anomenarem **MEDIACOM** (*Media + Comunitat / Mediació + Comunicació*). Es tracta d'un perfil professional de la institució que actua de generador, connector i facilitador dels processos comunicatius entre el museu i les diferents comunitats/públics de la institució.

Són aquelles eines i metodologies que ens permeten treballar per projectes i obrir una nova línia d'oferta educativa:

Aula invertida

ABP/ Reptes

Ciència ciutadana

Gamificació

TBL (*Thinking based learning*)

APS (*aprenentatge servei*)

Disseny Thinking

Passar al digital no és només instal·lar una aplicació mòbil, ni digitalitzar una col·lecció en un museu. Es tracta d'un procés integral que ha de gestionar tota possible reacció amb els visitants i els propis treballadors. En aquest sentit cal desenvolupar un espai online per aglutinar i integrar tota l'acció educativa. Es proposa treballar en una proposta amb una triple funcionalitat:

Interacció amb públics

Divulgació de fons i contingut

Creació de continguts

Mapa d'empatia

Plànol de col·laboradors

Plànol de públics



# MUSEU DEL SURO DE CATALUNYA PALAFRUGELL

Pla estratègic educatiu



**Museu del Suro de Catalunya  
Palafrugell**  
MNACTEC



Generalitat de Catalunya  
**Departament de Cultura**





1.	<b>Introducció</b> .....	3
2.	<b>Punt de partida</b> .....	6
3.	<b>Els objectius</b> .....	8
4.	<b>Metodologia i eines utilitzades.....</b>	10
5.	<b>Els resultats</b> .....	14
6.	<b>Valors</b> .....	20
7.	<b>Proposta de valor</b> .....	24
8.	<b>Eixos programàtics</b> .....	28
9.	<b>Eines i models a implementar</b> .....	35
10.	<b>Estratègia d'implementació</b> .....	50
11.	<b>Annex</b> .....	69



# 1. INTRODUCCIÓ

El Museu del Suro de Catalunya. Palafrugell gestiona directament el propi Museu del Suro a l'antiga fàbrica de Can Mario, el Centre d'Interpretació del Dipòsit d'Aigua Modernista de Can Mario, la Torre de Guaita del s. XV, el Jaciment Arqueològic de Sant Sebastià de la Guarda i el Centre de Visitants de la Muntanya de Sant Sebastià de la Guarda. També s'encarrega de gestionar el patrimoni local, tan les col·leccions municipals, entre elles d'art i arqueologia, com el patrimoni immoble com el Dolmen de Can Mina a Llafranc o la Torre de defensa del barri de Vila Seca.

L'últim pla estratègic del Museu data del 2012. Va ser redactat per a replantejar les accions de futur en vistes de la reobertura a la nova seu de Can Mario. Els documents d'aleshores, però, ja estan superats per l'evolució del propi museu.

Dins del projecte estratègic del museu el paper de l'educació sempre ha estat, i es té previst que sigui, un dels seus eixos fonamentals. **Totes les activitats i exposicions s'encaren, des d'un inici, amb un enfocament pedagògic i en moltes ocasions són proposades vingudes de demandes fetes pel professorat dels centres.**

El document que presentem és fruit de l'anàlisi de les dades obtingudes a partir de la informació facilitada per la direcció del Museu, la recerca d'informació sobre l'oferta pedagògica a la província de Girona i els resultats de les 4 sessions que s'han realitzat a partir de les tècniques grupals.

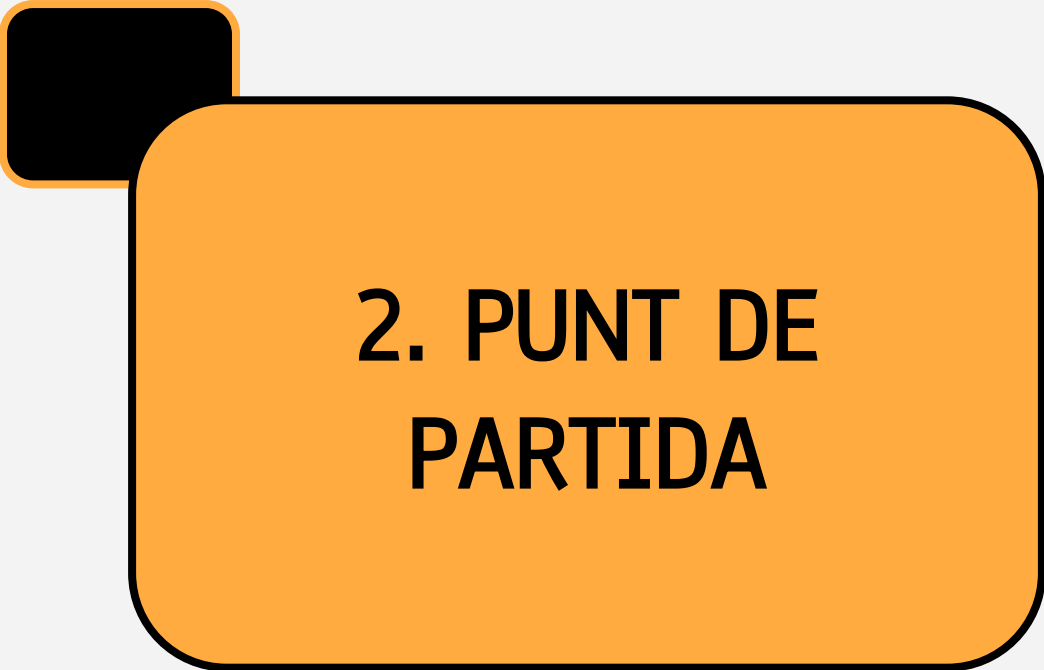
Cal tenir present que qualsevol proposta de canvi que es genera des de i per a una institució requereix, com a mínim, dels següents elements:

Motivació, il·lusió i predisposició institucional (fet que suposem des del moment en què s'encarrega aquest projecte);

Recursos: econòmics, professionals, materials..., gestionats de manera racional i operativa, a la vegada que tenint en compte a les persones;

Temps de construcció i implantació. Tots sabem que un projecte d'aquesta envergadura requereix de temps, revisions, desviacions,... i, en definitiva, insistència. Ens motiva poder col·laborar de manera activa, a la vegada que humil, en aquesta il·lusió.



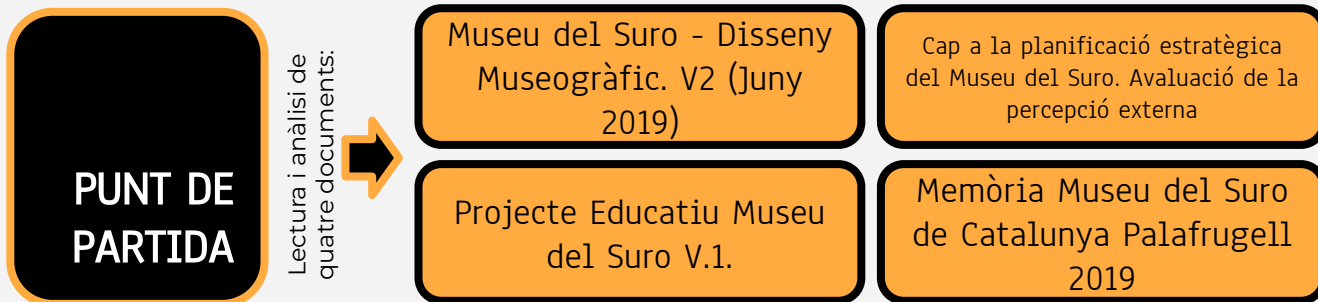


## 2. PUNT DE PARTIDA

El projecte educatiu facilitat per la direcció fa un diagnosi externa i interna molt acurada que permet poder tenir una visió global de quin és el punt de partida i el camp d'actuació del museu ; descriu a la vegada quins són els objectius a nivell educatiu i quines són les competències a treballar; per últim indica tot un seguit d' orientacions per al desplegament de l'acció educativa; el document finalitza amb una possible pauta d'avaluació.

Aquest **és un document que vol ser complementari** i en aquest sentit pretén proposar una proposta de valor i un relat per iniciar una nova etapa del servei educatiu és per això que és un document que descriu quins accions i proposa quines han de ser les eines de treball i metodologies, per últim proposa un pla de treball i un cronograma amb un pressupost aproximat.

S'han analitzat també els documents facilitats : Cap a la planificació estratègica del Museu del Suro. Avaluació de la percepció externa; Museu del Suro - Disseny Museogràfic. V2 (Juny 2019) i Memòria Museu del Suro de Palafrugell 2019 que ens han permès tenir una visió global del present i del futur espai museogràfic així com tenir informació sobre les activitats, dinàmiques i accions fetes pel museu no només en educació sinó també a les diferents àrees: Gestió documentació, conservació, comunicació...





### **3. OBJECTIUS**

Els objectius d'aquest document són:

- 1 Establir els principis estratègics de l'acció educativa.
- 2 Identificar d'una proposta de valor significativa, singular, atractiva i eficient.
- 3 Descriure metodologies i eines educatives.
- 4 Articular de les línies d'actuació.
- 5 Proposar les accions específiques per a la seva implementació.
- 6 Descriure dos tallers educatius per implementar.



# **4. METODOLOGIA I EINES UTILITZADES**

**4.1. MANUAL THINKING**

**4.2. JAMBOARD I PADLET**



D'acord amb els objectius marcats a la proposta de consultoria feta per Adhoc Cultura conjuntament amb el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell, **el procés de reformulació del projecte educatiu del museu està focalitzat en les persones, en l'usuari final del servei**. En aquest sentit, l'empatia ha de formar part integral del procés de disseny per atraure i explorar idees diferents i així tenir present la justícia social com a eix essencial del projecte mitjançant la intel·ligència col·lectiva. Així doncs, en la línia d'aquest pla estratègic, s'han desenvolupat un seguit de dinàmiques participatives amb diferents grups de valor. Comptar amb la participació i opinió d'aquelles persones que col·laboren directament amb el Museu del Suro o que s'hi troben vinculades és fonamental per traçar un pla estratègic efectiu, assertiu i que s'adapti a les necessitats de la nostra comunitat d'usuaris i col·laboradors.

Els dies **6 i 20 de novembre de 2020** es van organitzar dues sessions amb el personal tècnic del Museu i persones responsables de diferents àrees de l'Ajuntament de Palafrugell així com d'institucions de la població; i l'**11 i 19 de novembre** una segona fase d'activitats on hi van participar tècnics de joventut i àmbit educatiu. Aquestes dinàmiques es desenvolupen en base a dues tècniques diferents: la primera és el **model de Manual Thinking**. La segona tècnica consisteix en desenvolupar una **pluja d'idees participativa** a través de dos programes com són **Jamboard i Padlet**. Al finalitzar les dues activitats, en resulta un mapa visual. Aquest és el document que s'ha analitzat i se n'han extret uns resultats i conclusions que han suposat el referent a l'hora d'articular aquest pla estratègic.

El Manual Thinking és un **mètode que fa dels participants el centre d'acció**: la seva contribució facilita la interpretació dels resultats. Per tant, **a partir d'un procés participatiu es dibuixen les percepcions, idees i opinions dels nostres col·laboradors**. Posteriorment es genera un mapa en el que s'organitzen i entrellacen totes les idees sorgides durant el procés. Tanmateix, no només analitza el resultat final de la dinàmica, sinó que també tot el procés que s'ha generat per aquest mapa final. Aquest mapa, però, funciona com a "acta/resultat" de la sessió, de manera que allà s'hi poden veure tots els derivats de la dinàmica.

El desenvolupament de l'activitat és dinamitzat per facilitadors. La seva tasca consisteix en garantir que tots els participants hagin pogut expressar allò que pensaven amb total llibertat, generant un clima distès i lliure de prejudicis. A més, el facilitador també s'encarrega de controlar el temps de participació de cada persona en totes les etapes del procés de Manual Thinking.

Un cop finalitzada la sessió, els facilitadors són els encarregats d'extreure'n un informe per tal d'assenyar o reforçar les bases sobre les quals es poden generar noves propostes per la renovació del servei educatiu del Museu del Suro. **Comptar amb la participació i opinió dels usuaris ens pot ajudar a dibuixar un pla estratègic que esdevingui més efectiu i que escaigui als interessos de les persones que estan en constant contacte amb aquest espai.**

Aquesta metodologia s'ha realitzat de forma presencial amb persones treballadores del museu i de l'empresa de monitoratge del servei educatiu, així com responsables tècnics de l'Ajuntament de Palafrugell.

## JAMBOARD I PADLET

La co-creació amb tècnics joves, entitats de Palafrugell i la que s'ha realitzat en l'àmbit educatiu per **plasmar en un mapa la pluja d'idees desenvolupada pels participants** ha estat feta de manera virtual. Per a fer-la, s'han utilitzat **dos programes online: Padlet i Jamboard**. Així, a partir d'un procés participatiu generat a través d'una sèrie de preguntes, es constaten de nou les percepcions, idees i opinions dels nostres col·laboradors i es plasmen en pissarres virtuals a través de quadres de text.

Un cop plantejades aquestes idees, es disposen de forma ordenada i, si es vol, es poden categoritzar sota grans conceptes, posar-les en relació, etc. Cal recalcar de nou que amb aquest informe no pretenem posar en valor únicament el resultat final de la dinàmica, sinó tot el procés que s'ha generat a l'hora de desenvolupar-la.

Aquesta activitat ha estat dinamitzada de nou per un facilitador, de manera que aquest ha garantit que tots els participants hagin pogut expressar les seves idees amb total llibertat.





## **5. ELS RESULTATS DE LES SESSIONS**

Si consultem l'informe fet sobre els resultats d'aquestes dinàmiques veurem com els processos participatius i de co-creació són grans generadors d'idees. Són un gran exemple de l'exercici democràtic. Comptar amb la opinió d'aquells usuaris directes i indirectes i dels que treballen al Museu enriqueix el projecte que s'està ideant i, així, adaptar-se de forma més assertiva a les necessitats de la seva comunitat i treballadors.

A mode de resum i anàlisi d'allò que s'ha exposat en els mapes d'idees dibuixats arrel de les dinàmiques de Manual Thinking i Padlet i Jamboard, des d'Adhoc Cultura considerem **alguns conceptes clau**.

1

ACTUALITZACIÓ I INNOVACIÓ  
CONSTANT

D'entrada cal posar en valor idees que han sorgit que considerem que són els fonaments del nou Museu del Suro: en primer lloc **cal donar tanta importància al continent com al contingut**, és a dir, cal invertir en allò estètic i visible als ulls, però també en **establir una estratègia clara i fonamentada per guiar el museu cap allà on volem**. En definitiva, cal establir unes línies programàtiques que se sotmetin a revisió periòdicament i que estiguin fonamentades amb els valors del museu.

2

INCLUSIÓ, ACCESSIBILITAT I  
VISIÓ UNIVERSALISTA COM A  
FONAMENTS

Cal incloure al museu la perspectiva de gènere, adequar els espais i serveis a les diferents necessitats de la comunitat, obrir el museu a d'altres cultures (per exemple, s'ha demanat de celebrar l'Iftar, una festivitat musulmana, al museu) i dotar el Museu del Suro de perspectiva social. En aquesta línia, s'han de reformular les activitats, buscar assessorament, adequar espais i serveis, etc.

3

DONEM TANTA IMPORTÀNCIA  
AL CONTINENT COM AL  
CONTINGUT

En aquest sentit, **cal pensar en una bona planificació i cal invertir en equipament, recursos...** a la vegada, es vol dotar el museu d'un discurs trencador! La innovació també ha d'estar present en les activitats educatives (continuar usant noves metodologies com la teatralització, la inclusió de noves tecnologies...; repensar la didàctica i apostar de nou per la imaginació i la creativitat). **El Museu del Suro ha de treballar en i pel present!**

4

## NOVES TECNOLOGIES I DIGITALITZACIÓ

Cal incloure i dotar el museu d'activitats i recursos amb material tecnològic per tal de **respondre a les necessitats i inquietuds reals de l'actualitat**. Cal invertir, doncs, en el component digital. Al llarg de les activitats desenvolupades en aquestes dinàmiques s'han fet un seguit de propostes en aquesta línia: aplicacions mòbils, material audiovisual, vídeos 3D, videojocs, realitat virtual, sala sensorial, interacció 3.0., etc.

5

## EL PERSONAL I ELS EDUCADORS

**La necessitat de tenir personal ben format és fonamental per incorporar mesures innovadores i mantenir-se a l'actualitat** (en metodologia, tecnologia, innovació digital, etc.). Només d'aquesta manera podrem respondre a les necessitats actuals de la comunitat i fer que el Museu del Suro estigui al present. Es proposen jornades de formació periòdiques per a tots els treballadors del museu.

L'equip d'educadores és un eix fonamental al Museu. Cal que aquest sigui un equip estable i interdisciplinari. Es podria comptar amb un equip de pedagogs per tal de que s'encarreguin d'aquesta tasca i dissenyin un sistema pedagògic de qualitat.

6

## DISSENY D'UN PLA DE COMUNICACIÓ CONNECTOR

Establir lligams interns i externs entre el Museu i els seus visitants/usuaris és fonamental per fer del Museu del Suro un museu de referència. En aquesta línia caldria comptar amb un professional que s'encarregués d'aquesta tasca i que conegués mètodes efectius per tal d'arribar a tothom. D'altra banda, és innegable que les Xarxes Socials són clau com a eina de promoció i difusió, invertim-hi temps i recursos. **Un bon pla de comunicació ens ajudarà a arribar a més gent i fidelitzar usuaris.**

7

SENTIR, VIURE, APRENDRE

El Museu del Suro es pensa amb un museu sensorial, vivencial, divertit, que desperti la curiositat i l'emoció... S'ha proposat dissenyar un espai de Toca-toca, on l'experiència a través dels sentits és fonamental. També han sortit propostes gamificades (una màquina del temps, jocs nocturns, un laboratori, etc.) i portar la ciència al museu. També apareixen altres propostes de caire artístic. En definitiva, cal **fer de l'experiència al Museu del Suro una experiència immersiva.**

8

NOUS SERVEIS

En aquesta línia hi ha vàries propostes, que ja estan en marxa amb la nova museografia, com: reformar l'aula dinàmica i dissenyar un espai polivalent de trobada, preparar l'aire lliure per fer-hi activitats que posin en relació el museu amb el medi natural, incloure el servei de biblioteca, una botiga i un espai de gastronomia (un bar o restaurant que funcionin com a espai de trobada i ofereixin activitats com cates de vins, de formatges i olis, un restaurant cultural, etc.). Es creu que el museu ha de seguir oferint activitats i serveis gratuïts (entrada, transport, pàrquing, etc.).

9

MUSEU EN XARXA

**El museu ha de crear xarxa, buscar col·laboracions i establir relacions multidisciplinars** (buscar espais on fer tallers fora del museu, col·laboradors -artistes, gent del poble, altres museus-). Cal treballar des de l'horitzontalitat, la comunitat i la interdisciplinarietat. S'han d'establir més lligams amb Palafrugell, creant així un sentit identitari amb el poble i reforçant la relació amb ell. Es pot comptar amb testimonis reals, amb propostes fetes des del poble... en resum, **crear un ADN del Suro-Palafrugell.**

En definitiva, **el Museu del Suro ha de ser un museu viu, un museu fet per i amb la comunitat, que tingui present l'entorn on s'ubica i les necessitats que se'n deriven. Ha d'estar en constant formació i transformació, actualitzat.** Ha de ser **un museu resilient i que generi sinergies** per tal que formi part intrínseca dels palafrugellencs, dels territoris surers i, perquè no, de la xarxa de museus catalans.

Aquest procés participatiu que ha generat aquestes dinàmiques ha estat una eina d'ajuda per detectar aquelles necessitats, preocupacions i anhels dels col·laboradors directes i indirectes del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. Aquest esdevé una de les bases fonamentals per tal de desenvolupar el nou pla estratègic educatiu per a aquest nou espai. Només així aconseguirem que els nostres usuaris i visitants se sentin a gust, representats i compresos dins de la nostra Institució.

L'objectiu és **crear un cercle virtuós per a oferir una proposta educativa que doni resposta a les demandes i necessitats dels públics del museu. I fer-ho a partir d'un procés de revisió constant a nivell organitzatiu per poder crear un espai obert** a tothom amb activitats transversals que permetin la connexió i el treball amb la comunitat.



## 6. VALORS

Des d'Adhoc Cultura hem definit un seguit de valors que vertebran i han d'esdevindre l'essència d'aquest projecte. Creiem que tenir identificats els valors ben definits és bàsic per poder fomentar la presa de decisions i la seva posada en acció. Aquesta proposta no s'ha fet de manera aleatòria, sinó que **neix de les múltiples dinàmiques participatives realitzades amb els diferents *focus group*** dels que ja hem parlat.

Aquests valors contribueixen a construir els fonaments per donar sentit a un projecte educatiu interdisciplinari basat en les persones, la identitat local i la voluntat de crear comunitat des del Museu del Suro. A la vegada, aquests ajudaran a posicionar el Museu com a agent aglutinador i de cohesió del territori local, nacional i, perquè no, internacional. Aquests valors constitueixen els propis del Projecte Educatiu, sense menysvalorar els que ja pugui tenir el Museu del Suro de manera exclusiva.





## ACCESSIBILITAT

L'accessibilitat és aquell conjunt de característiques que fan possible que les propostes programàtiques, els serveis i els espais del museu puguin ser utilitzats per al màxim nombre de persones possible. En aquest sentit es parla d'una triple dimensió d'accessibilitats: Física, social i cognitiva (continguts).

## PROXIMITAT

Ésser proper a les persones i a les entitats és un valor que s'ha de potenciar. Si bé hi ha una marca d'identitat pròpia, a l'actualitat aquesta ha de ser un dels pals de paller. Aquest ha de ser un valor que el museu ha d'impulsar i expandir de forma generalitzada a totes i cada una de les actuacions.

## OBERTURA

Vers a les persones i les institucions de Palafrugell i la seva àrea d'influència. El museu ha d'obrir les portes a la col·laboració, coparticipació i cocreació de propostes. A l'hora, de forma paral·lela ha de desplegar accions i propostes més enllà del museu: aules, entitats, carrer ... i sense oblidar l'entorn digital.

## INNOVACIÓ

Innovació entesa com a introduir novetats en quelcom ja existent tenint present els dos impulsors que han de motivar-la: per un costat, la impulsada per les necessitats dels usuaris del museu i la innovació originada per les possibilitats que ofereixen entorns en constant evolució i canvi com són els digital i la tecnologia.

## INTERDISCIPLINAR (STEAM)

Un museu plural en continguts ha d'oferir una oferta educativa interdisciplinària. És a dir, aquesta oferta educativa ha de tenir relació amb diverses disciplines científiques, humanístiques i artístiques. Per això es determina la voluntat d'impulsar projectes transversals que uneixin ciència i art, història i medi ambient, etc. i esdevenir així un valor singular de les propostes

## SORPRENENT

Amb capacitat de sorprendre tant per temàtiques proposades com per metodologia, eines i formats de les activitats. Establir mecanismes per tenir la capacitat de ser memorable en cada una de les accions.



## **7. PROPOSTA DE VALOR**

Fent la feina des de l'**horitzontalitat**, la **transparència** i la **multidisciplinarietat**, cal treballar el doble valor SURO I COMUNITAT. Aquesta posada en valor cal fer-la **des de l'experimentació**, la sensorialitat i creant vivències en **espais multifuncionals** adaptats a tot tipus de públic i en la línia de la museografia renovada del Museu del Suro.

**Volem vertebrar un servei educatiu interdisciplinar centrat en el suro en 360 i basat en les persones, la identitat i la voluntat de crear comunitat des del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell.**

S'ha de **treballar amb mentalitat STEAM** (disciplina que engloba la Science, Technology, Engineering, Art i Mathematics), apostant pel contingut i la metodologia científica. Per tal d'atraure el públic, el museu ha de **viure en el present** i, per tant, usar esquers vinculats a l'actualitat (a través de la metodologia *trending topic*).

Per fer-ho, cal continuar **sortint del museu i incorporar el treball en xarxa** tant amb la comunitat local i territorial, com amb els forans, entitats, artistes... En aquest sentit, s'utilitzaran elements com kits o una mascota i el treball comunitari com una eina més de recerca i aprenentatge de museu.

Espai experiencial,  
d'aprenentatge i de  
creació per conèixer,  
analitzar i idear  
propostes entorn el món  
del suro en 360° i la  
transformació de la  
realitat social i  
ambiental de Palafrugell  
i del territori surer..

Com

A través de l'experimentació, la sensorialitat, i les vivències

Espais multifuncionals i adaptats

Treballem amb

MENTALITAT  
STEAM

METODOLOGIA  
CIENTÍFICA

VINCULAT A  
L'ACTUALITAT  
(TRENDING TÒPIC)

Per fer-ho

SORTIM DEL MUSEU

TREBALL EN XARXA

TREBALL COMUNITARI

ELEMENTS DE DIFUSIÓ

Un Servei  
Educatiu  
interdisciplinari  
basat en les  
persones, la  
identitat local i  
la voluntat de  
crear comunitat  
des del Museu  
del Suro.

## 7. PROPOSTA DE VALOR

El Museu del Suro de Catalunya Palafrugell ha de ser un **espai experiencial, d'aprenentatge i de creació** per **conèixer, analitzar i idear propostes** entorn el món del suro en 360° i la **transformació de la realitat social i ambiental** de Palafrugell i dels territoris surers.

## **SURO I COMUNITAT**

LA COMUNITAT SURERA


**SURO I COMUNITAT**

COSMOS SUBER

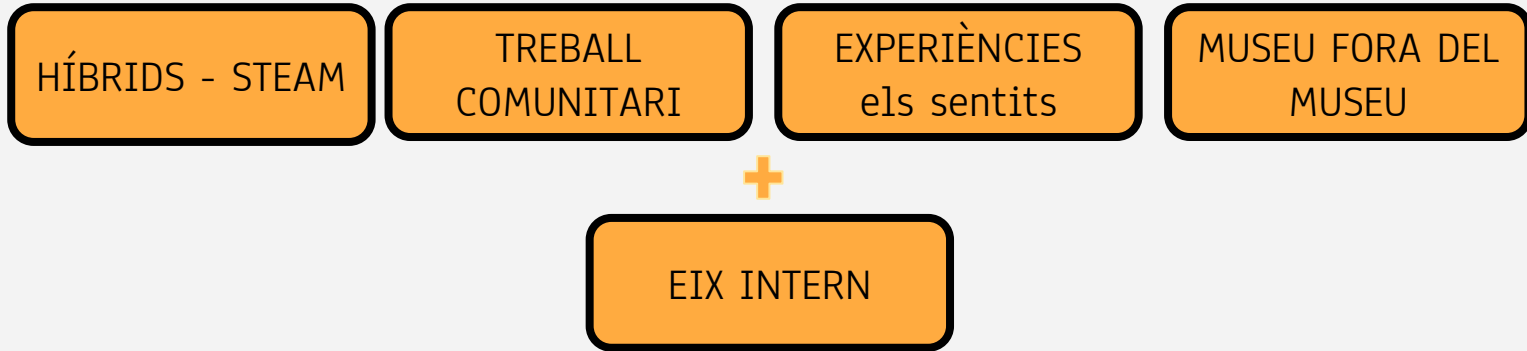
**SURO I COMUNITAT**



# 8. EIXOS PROGRAMÀTICS

- 8.1. HÍBRIDS (STEAM)
  - 8.2. TREBALL COMUNITARI
  - 8.3. EXPERIÈNCIES. ELS SENTITS
  - 8.4. MUSEU FORA DEL MUSEU
  - 8.5. INTERN
- 

Anomenem eixos programàtics a **cada una de les línies i/o itineraris que proposem per a desenvolupar activitats educatives**. En aquest cas, fent referència als resultats de les dinàmiques realitzades i al document facilitat *Cap a la planificació estratègica del Museu del Suro. Avaluació de la percepció externa*, proposem els següents eixos programàtics es proposa treballar en 4 grans eixos de serveis cap a l'usuari més un eix intern programàtic intern:



L'objectiu és oferir un servei educatiu interdisciplinari basat en les persones, la identitat local i la voluntat de crear comunitat des del Museu del Suro.



# HÍBRIDS - STEAM

Activitats i propostes de treball multidisciplinars d'ensenyament-aprenentatge de Ciència, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques de manera integrada en lloc de com a àrees de coneixement compartimentades. Per instrucció integrada s'entén qualsevol programa en què hi ha una assimilació explícita de conceptes de dos o més disciplines.

Amb un enfocament d'Enginyeria pel que fa a el desenvolupament de coneixements teòrics per a la posterior aplicació pràctica, enfocats sempre a la resolució de problemes tecnològics.

Proposem però una proposta "Educació STEAM" que es pot definir com un nou enfocament educatiu o paradigma que té com a objectiu garantir la transversalitat del procés d'ensenyament-aprenentatge a través de disciplines que en la societat actual es consideren imprescindibles per al desenvolupament integral dels individus **incorporant les Arts** al STEAM.

# TREBALL COMUNITARI

Relacionat amb l'aprenentatge i el servei comunitari, es fonamenta en una manera d'entendre la ciutadania basada en la participació activa i la contribució a la millora de qualitat de vida en la societat, l'aprenentatge basat en la recerca, l'acció, la reflexió i la responsabilitat social, l'educació en valors basada en la vivència, l'experiència i la construcció d'hàbits. Es proposar crear una línia d'oferta que sigui capaç d'acollir projectes ja iniciats i de proposar-ne de nous.

A la vegada proposem una segona via destinada als següents públics

- A institucions
- Joves
- Grups de famílies
- Gent gran
- Experts

# EXPERIÈNCIES

## Els sentits

El fet de potenciar allò experiencial/sensorial ha estat present a la major part de les dinàmiques. El suro com a element físic, però també en tots els usos que se'n deriven, permet articular tot un seguit d'activitats entorn als sentits: la vista, l'oïda, el gust, l'olfacte i el tacte. D'aquesta manera, es proposa impulsar un eix de de propostes que presenti tot un seguit d'experiències on el treball dels sentits sigui l'eix vertebrador.

## MUSEU FORA DEL MUSEU

Sortir i ésser present a les diferents institucions i/o espais públics i privats esdevé una línia de treball essencial. Parlem d'activitats puntuals, però també de "cessió de peces" , kids educatius pels centres, exposicions temporals, etc. Una proposta que té presència a Palafrugell i al territori, tant des d'una vessant física com conceptual i, evidentment, també virtual. Aquell que té en consideració el seu rol com a agent dinamitzador del territori i que, per tant, busca sinergies amb altres agents actius de l'àrea d'actuació del museu, busca nous marcs de treball i nous contextos. Cal, doncs, desenvolupar una línia programàtica d'activitats, exposicions i propostes que surtin més enllà del propi museu i aquesta pugui expandir-se arreu de la ciutat i àrea d'influència.

# INTERN

Esdevé essencial un **programa de formació i innovació del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell (FIMS)** per a les persones treballadores de la institució i en relació a la innovació constant:

Metodologies  
educatives

Viratge  
digital

TIC

Noves  
maneres  
d'organització,  
comunicació,  
mediació, etc.  
(SOKA\*)

(\*) De l'esperanto *impactant*, denominem a la creació de les activitats educatives a partir de referents actuals mediàtics, ja sigui pel seu format o pel fort impacte que tenen a la societat. És a dir, la creació de pretextos mediàtics i/o d'impacte són els impulsors de les nostres propostes.



# 9. EINES I MODELS A IMPLEMENTAR

9.1. TOOLKIT EDUCATIU

9.2. MEDIACOM

9.3. SOM DIGITALS / VIRATGE DIGITAL

9.4. ESPAI SUBER



TOOLKIT  
EDUCATIU

MEDIACOM

SOM DIGITALS  
/ VIRATGE  
DIGITAL

ESPAI  
SUBER

# Toolkit educatiu

Són aquelles eines i metodologies que ens permeten treballar per projectes i obrir una nova línia d'oferta educativa:

ABP / REPTES

Resolució de problemes a partir de posada en marxa d'actituds, habilitats i coneixements basats en la vida real.

CIÈNCIA CIUTADANA

Utilització del mètode científic per resoldre problemàtiques reals.

Aula inversa

Un sistema o forma d'aprenentatge en el marc d'un procés docent semipresencial.

TBL / Thinking Based Learning

Metodologia per entrenar el procés reflexiu i crític. Pensament eficaç.

APS / Aprenentatge servei

Acció social i educativa a partir de necessitats reals.

GAMIFICACIÓ

Conversió de les activitats tradicionals en experiències de joc.

Design Thinking

Conversió de les activitats tradicionals en experiències de joc.



# Toolkit educatiu

## Els reptes (ABP)

Resolució de problemes a partir de posada en marxa d'actituds, habilitats i coneixements basats en la vida real.

És essencial articular propostes que signifiquin, al màxim de les possibilitats, situar el visitant al centre de l'escena. Per fer-ho, cal treballar al voltant de reptes o problemes (ABP).

Les activitats es presenten a manera de reptes. És a dir, mitjançant la cerca d'informació, l'usuari ha de mobilitzar diferents competències per tal de resoldre les incògnites. Així doncs, la visita és l'única manera de resoldre el repte.

La implementació d'aquesta metodologia requereix un procés dinàmic centrat en el visitant, en el qual se li demana un conjunt d'accions per tal de resoldre una problemàtica.

## Toolkit educatiu

### Ciència ciutadana

Utilització del mètode científic per resoldre problemàtiques reals.

Aquest és un model d'investigació participada que involucra el públic en projectes científics. D'aquesta manera es treballa en la recollida de dades i la interpretació dels resultats de manera col·lectiva i que està canviant el model d'investigació científica. Així, es busca resoldre problemàtiques del món real amb la pròpia ciutadania.

En aquest sentit, la ciència ciutadana convida a la població a implicar-se en les diferents etapes d'una investigació, treballant des de la innovació oberta.

# Toolkit educatiu

## Aula inversa

Un sistema o forma d'aprenentatge en el marc d'un procés docent semipresencial.

La classe inversa (en anglès, flipped classroom o flip teaching) és un sistema o forma d'aprenentatge en el marc d'un procés docent semipresencial (blended learning), segons el qual els estudiants aprenen nous continguts amb la visualització de vídeos de contingut educatiu, per després realitzar les tasques i les activitats que s'hi puguin vincular. En aquest cas, al museu amb el suport personalitzat del monitoratge.

Aquest enfocament inverteix la tradicional seqüència d'activitats en l'educació: ensenyament-estudi-avaluació, per la seqüència estudi-avaluació-ensenyament.

El centre de l'aprenentatge d'aquest model és l'alumne/a, estant envoltat d'una sèrie de tecnologies que l'ajuden i el motiven en l'aprenentatge, tenint a l'educador/a com a *coach* de l'aprenentatge.

# Toolkit educatiu

## Thinking Based Learning (TBL)

Metodologia per entrenar el  
procés reflexiu i crític.  
Pensament eficaç.

Aquesta metodologia té a Robert Swatz i Arthur Costa com a dos referents. El TBL parteix de la base que es poden articular activitats d'ensenyament-aprenentatge que entrenin al cervell a pensar de manera més eficaç davant de situacions quotidianes.

D'aquesta manera, el TBL busca resoldre problemes d'interès i reals potenciant la presa de decisions, la generació de propostes, l'anàlisi de causes i conseqüències, la identificació de les parts i del tot dins d'un fenomen, etc.

A més, convida a compartir els processos viscuts i els resultats obtinguts a través de recursos diversos.

# Toolkit educatiu

## APRENTATGE SERVEI:

Propostes amb vocació de  
servei

Es tracta d'una metodologia a l'alça, cada cop més indicada per centres culturals que volen vincular-se de manera directa amb institucions educatives.

Els APS permeten focalitzar les propostes a desenvolupar en necessitats concretes. Tant de l'equipament cultural com dels centres educatius.

Les vies d'actuació poden ser de doble sentit:

- **DEL MUSEU CAP ENFORA:** Desenvolupar diverses línies de treball on, a través de la col·laboració amb el centre cultural, com a agent impulsor, i la comunitat, es doni solució a problemes de la comunitat.
- **DES DE FORA AMB I CAP AL MUSEU:** Crear circuits de comunicació habitual amb diferents tipus de centres (des de llars d'avis fins a associacions) per tal d'identificar necessitats reals que puguin ser cobertes en col·laboració amb el centre cultural (grans creadors de propostes d'ApS).

# Toolkit educatiu

## GAMIFICACIÓ:

El joc com a metodologia  
per estimular l'aprenentatge

En termes generals, s'empra el concepte de gamificació com la utilització de dinàmiques, mecàniques i estètiques pròpies del joc en entorns no lúdics per a adquirir, desenvolupar i/o millorar una determinada actitud o comportament (Kapp, 2012). Emprar el joc en l'àmbit de l'educació no és res nou. Avui, ningú no dubta de la **potencialitat del joc com a estratègia "paraigües", apta, pràcticament, per a totes les edats.**

La gamificació parteix de la idea d'emprar els principals components del joc en moments i contextos poc habituals. Tot i que es requereixen recursos i temps, habitualment la incorporació del joc als museus té uns resultats molt positius a nivell d'experiència de visitant.

# Toolkit educatiu

## GAMIFICACIÓ:

El joc com a metodologia  
per estimular l'aprenentatge

Per això, s'entén que aquesta proposta ha de tenir en compte els principals fonaments del joc, entre els qual destaquem:

- Repte.
- Component de diversió. Ha d'esdevenir una activitat plaent, que proporcioni gaudi.
- Regles del joc. Han d'existir unes normes bàsiques que els visitants han de seguir.
- Interacció, entre jugadors, entre equips, entre jugador i continguts...
- Recompensa. Poden idear-se diferent tipus de recompenses en funció del nivell educatiu, el repte, el contingut treballat...
- Com hem justificat anteriorment, a la base de qualsevol aprenentatge hi ha d'haver una emoció.
- Incorporació especialitzada. No es tracta de clonar experiències de joc, sinó cercar la singularitat en cada una d'elles.

## Toolkit educatiu

### Design Thinking

Les persones al centre

Aquest mètode prové del món del disseny i permet generar solucions innovadores que es basen fonamentalment amb les necessitats dels i les usuaris/es. D'aquesta manera podem afirmar que aquest mètode posa al centre a les persones.

En aquest mètode s'utilitzen tècniques de diferents disciplines (psicologia, ciències socials, etnografia, enginyeria, gestió empresarial, etc.). A la vegada, potencia el treball col·laboratiu i necessita d'equips heterogenis. Tots els perfils són vàlids i han d'intervenir al llarg de totes les fases del projecte, fomentant així la interdisciplinarietat.



## MEDIACOM

Crear la figura del **mediador comunicatiu** que anomenarem **MEDIACOM** (*Media + Comunitat / Mediació + Comunicació*). Es tracta d'un **perfil professional de la institució que actua de generador, connector i facilitador dels processos comunicatius entre el museu i les diferents comunitats/públics** de la institució.

## Som digitals/ viratge digital

Passar al digital no és només instal·lar una aplicació mòbil, ni digitalitzar una col·lecció en un museu. Es tracta d'un **procés integral que ha de gestionar tota possible reacció amb els visitants i els propis treballadors**. En aquest sentit **cal desenvolupar un espai online per aglutinar i integrar tota l'acció educativa**. Es proposa treballar en una proposta amb una triple funcionalitat:

Interacció amb públics

Divulgació de fons i contingut

Creació de continguts

## Espai Suber

Un **espai híbrid que treballi temes socials**, però que alhora hi estigui present la **creació i l'experimentació**. Ha de ser un **Laboratori on Ciència + Tècnica + Temàtica Social** es donin la mà...

# MEDIACOM

Mediacom consisteix en crear la figura del mediador comunicatiu (*Media* + Comunitat/ Mediació + Comunicació). Es tracta d'un nou perfil professional que actua de generador, de connector i de facilitador dels processos comunicatius entre el museu i les comunitats/públics. Es pretén així que el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell tingui capil·laritat amb les institucions des del moment en que es dissenyen les activitats, fins que es desenvolupen i difonen, per tal de crear vincles de co-participació, co-creació i co-aprenentatge. Es pretén generar una nova metodologia de treball enfocada a la participació i la comunicació a interdisciplinarietat des de la gestió cultural, a la mediació social passant per processos comunicatius on i offline. MEDIACOM possibilita el diàleg, la co-creació, el co-aprenentatge i la co-participació des de diferents vessants comunicatives on equipament i comunitat es troben.

Aprofitar les oportunitats, connectant les experiències dels diferents entorns dels usuaris, d'una manera inclusiva a partir de la implicació i la col·laboració de tots els actors i els recursos de la comunitat

Amb la inclusió del mediacom s'aspira a transformar i revertir la idea que el museu actua com un satèl·lit que no dialoga amb l'entorn, perquè el desenvolupament comunitari i la seva sostenibilitat depenen de la incidència que l'entorn pugui fer a l'equipament i l'equipament a l'entorn.

## Som digitals/ viratge digital

Malgrat les sessions no han reflectit aquesta “expansió” o aquest sortir del museu en l’espai online, sabem que es fa necessari incorporar accions cap al viratge digital del museu en general, però en particular dels serveis educatius. Ara més que mai es fa necessari implementar una estratègia digital. Es proposa construir una **Aula Virtual com a l’eina que pot permetre situar al Museu del Suro de Catalunya Palafrugell en el context virtual i fer dels seus nuclis base una realitat. Així doncs, l’Aula Virtual actua com a espai repositori d’activitats semipresencials i virtuals on els usuaris poden accedir per realitzar les activitats, tant amb acompanyament com de manera autònoma.**

# ESPAI SUBER

La creació d'un espai híbrid responent a la necessitat del 4 eixos programàtics proposats en aquest sentit proposem vertebrar i construir un Espai Maker (tecnològic i social) un espai de fabricació, creació i formació equipat amb diferents tecnologies i equipaments de prototipatge i fabricació digital/anàlogica. Un **espai híbrid que treballi temes socials**, però que a l'hora hi estigui present la **creació i l'experimentació**.

Ha de ser un Laboratori on Ciència + Tècnica + Temàtica Social es donin la mà on es proposa treballar en 3 línies:

## Sensorial

en relació a l'eix  
programàtic d'experiències

## Creació

en relació als eixos  
programàtics Híbrids i  
Comunitaris

## Connecta

en relació als eixos  
programàtics Fora del Museu i  
Comunitari



# 10. ESTRATÈGIA D'IMPLEMENTACIÓ

10.1. CANVAS CULTURAL

10.2. PRODUCTE MÍNIM VIABLE

10.3. PLA D'ACCIÓ



Un cop exposada la proposta de valor pensada pel nou Servei Educatiu del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell, es planteja una estratègia d'implementació en la línia del que s'ha esmentat anteriorment. Aquesta estratègia es divideix en tres línies d'acció que deriven en tres grans documents. Aquests, com bé s'ha dit, es desenvolupen a partir de la validació d'aquesta proposta de valor i dels eixos programàtics presentats en aquest document:

1

CANVAS

2

PRODUCTE  
MÍNIM  
VIABLE

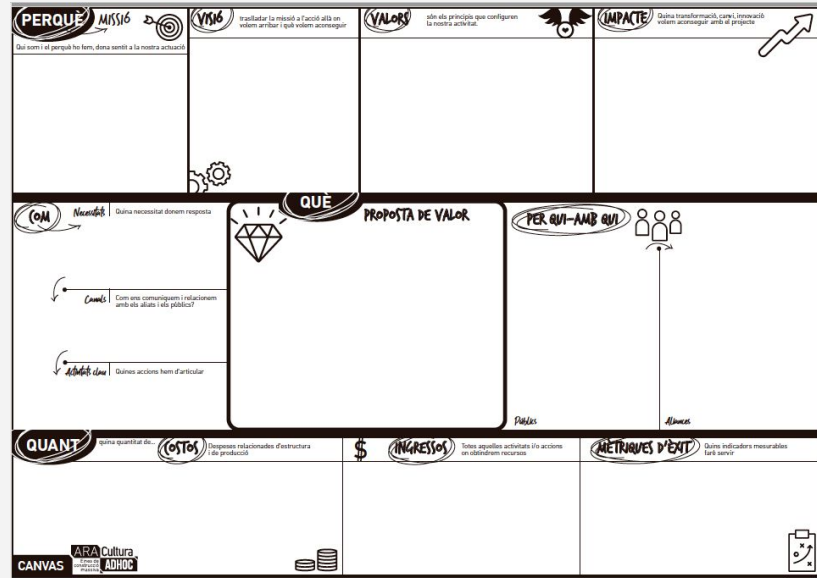
3

PLA D'ACCIÓ

- 3.1. Guia de treball
- 3.2. Cronograma
- 3.3. Pressupost

# 1. CANVAS CULTURAL. L'ESTRATÈGIA:

Per a poder implementar l'estratègia general del projecte del servei educatiu del Museu de Palafrugell i, d'aquesta manera, esdevenir un referent en el marc museístic català, **es proposa seguir el model de Canvas** per tal de forjar les bases del projecte tenint en compte totes les vessants actives. Aquest és un **model intuïtiu però efectiu que té com a objectiu identificar el propòsit, la singularitat de la proposta, els públics i les formes més efectives d'aconseguir-ho**. És a dir, no només ens ajuda a comprendre el propòsit de les nostres accions, sinó que també ens ajuda a planificar-les de manera més efectiva i assertiva.



# 1. CANVAS CULTURAL

## Per què?\*

La missió d'aquest projecte és el de la renovació del servei educatiu del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell per tal de posar en valor la identitat del suro i del patrimoni local. L'experimentació, la sensorialitat i les vivències són fonamentals a l'hora d'idear aquest nou servei. Fem un servei educatiu interdisciplinar basat en les persones, la identitat local i la voluntat de crear comunitat des del Museu.

## Visió\*

A través de l'horitzontalitat, la transparència i la multidisciplinarietat, es vol preservar i posar en valor el patrimoni del Museu del Suro, posicionant-lo com a referència entre els museus catalans, seguint un estil innovador i pensat per a tothom.

## Valors

Accessibilitat, Obertura, Interdisciplinar, Proximitat, Innovació, Sorprenent

## Impacte

A través d'aquest nou servei educatiu es vol crear comunitat on el centre sigui el Museu del Suro de Catalunya Palafrugell. D'aquesta manera es pot transformar la realitat social i ambiental del municipi i dels diferents territoris sures.



# 1. CANVAS CULTURAL. QUÈ: PROPOSTA DE VALOR

El Museu del Suro ha d'esdevenir un **espai experiencial, d'aprenentatge i de creació per conèixer, analitzar i idear** propostes entorn el món del suro en 360° i en la **transformació de la realitat social i ambiental** de Palafrugell i dels diferents territoris surers.

## **SURO I COMUNITAT**

Per fer-ho, utilitzarà una sèrie **d'estratègies i activitats** basades en un Servei Educatiu **interdisciplinari basat en les persones, la identitat local i la voluntat de crear comunitat des del museu.**

# 1. CANVAS CULTURAL. COM?

## Necessitats:

Per tal de desenvolupar aquest nou servei educatiu, cal basar-se en **cinc eixos programàtics** proposats anteriorment:

**híbrids-steam, treball comunitari, experiències, museu fora del museu, eix intern.**

Aquestes són les bases que vertebraran el projecte i que dirigeixen aquest nou servei educatiu.

## Canals i eines:

**Toolkit educatiu:** Són aquelles eines i metodologies que ens permeten treballar per projectes i obrir una nova línia d'oferta educativa:

- ABP / REPTES
- TBL / THINKING BASED LEARNING
- CIÈNCIA CIUTADANA
- APS / APRENENTATGE SERVEI
- AULA INVERSA
- GAMIFICACIÓ

**Mediacom:** creació d'un nou perfil professional, el mediador comunicatiu. Aquest rep la tasca de generar, connectar i facilitar els processos comunicatius entre el museu i les diferents comunitats/públics de la institució.

**Som digitals / viratge digital:** procés integral que acaba per desenvolupar un espai online per aglutinar tota l'acció educativa, treballant amb una triple funcionalitat: interacció amb públics, divulgació de continguts, creació de continguts.

**Espai Suber:** espai híbrid que treballa temes socials però que a l'hora es troba present en el procés de creació i experimentació. És un Laboratori on Ciència + Tècnica + Temàtica social es donen la mà.

# 1. CANVAS CULTURAL. PER A QUI?

## Públics

- Els visitants a les exposicions
- Els usuaris dels serveis pedagògics del museu
- Comunitat educativa
- Públic familiar
- Col·lectius o entitats de Palafrugell i municipis del territori surer català.
- Els investigadors i experts
- La resta de públic que vulgui accedir a les col·leccions
  - Joves
  - Col·lectius NEE
  - Grups vulnerables
  - Nova tercera edat
  - No-públic

**Tasca:** Identificar els públics i subpúblics i crear un mapa de públics a partir d'una dinàmica "mapa d'empatia". Per ex.:

	Què necessita	Què li ofereix el museu?	Què li podem oferir	Tasca a desenvolupar
Públic 1				
Públic 2				

# 1. CANVAS CULTURAL. AMB QUI?

- **Aliances** - aquesta tasca pertany a l'equip del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell
  - Internes
    - Serveis diversos de l'Ajuntament
    - Acció social
    - Comunicació
    - Biblioteca Arxiu
  - Externes
    - Grup de valor
    - Partner tecnològic
    - Experts en XSS / Community managers
    - Entitats socioculturals de la ciutat
- **Personal** - tasca que pertany a la direcció del Museu
  - Educador / Facilitador on i off line
  - Mediator / Connector cultural
  - Comunicació (Community manager)
  - Secretaria tècnica
  - Equip tècnic del Museu i altres caps d'àrees

## Tasca:

Creació d'un mapa de col·laboradors i parteneriat. Cal identificar les entitats, les persones responsables, àmbit de treball i possible relació.

**Eina: Mapa d'Empatia**

# 1. CANVAS CULTURAL. AMB QUI?

## Tasca:

Creació d'un mapa de col·laboradors i parteneriat. Cal identificar les entitats, les persones responsables, àmbit de treball i possible relació.

**Eina: Mapa d'Empatia**

**Tasca:** Identificar els públics i subpúblics i crear un mapa de públics a partir d'una dinàmica "mapa d'empatia". Per ex.:

NOM	Què té que jo necessito	Què li puc oferir a canvi	Què necessita	Què li podem oferir	Tasca a desenvolupar	Com hi puc connectar

# 1. CANVAS CULTURAL. QUANT?

## Costos:

Incorporar aquestes eines i models dissenyats per a aquest pla estratègic implica costos en dues direccions:

- **Compra de material**
- **Serveis / recursos humans**

## Inversió:

Cal valor el cost d'implementació de tecnologies i serveis digitals, el desenvolupament de nous continguts i dinàmiques, els nous perfils de les educadores del museu, així com la revisió i la posada en marxa dels nous serveis estipulats en aquest document.

## Manteniment i dinamització:

És tant o més important el manteniment dels continguts, de la dinamització de les activitats (tant de format presencial, com de format online), les llicències (domini, versió pro de les apps, etc.) que la inversió. En aquest sentit, esdevé essencial que es dinamitzi tot allò pensat per a aquest nou servei educatiu, en tant que només construir-ho no garanteix l'èxit. Cal que dinamitzem.

## Recursos humans:

Contractació per servei, per concurs-licitació o en capítol 1 d'aquells perfils professionals amb les capacitats, competències i experiència suficient per implementar cada una de les propostes.

\*Consultar pressupost aproximat a l'Annex

# 1. CANVAS CULTURAL. QUANT?

## Ingressos:

- **Propis**
  - El pressupost anual destinat al Museu que prové de l'ens municipal/patronat
    - Capítol 1
    - Inversions
    - Activitats
    - Externs
- **Venda**
  - Serveis
  - Entrades a esdeveniments o actes concrets / inscripcions, etc.
  - *Guixeta inversa? altres...* com per exemple el temps d'estada
- **Altres**
  - Cofinançament
  - Patrocini / publicitat
  - Beques, presentació a premis
  - Subvencions

## 2. PRODUCTE MÍNIM VIABLE

Entenem com a Proposta Mínima Viable aquella **acció que té les característiques mínimes per ser posada en marxa**. Aquesta acció ha de permetre un **aprenentatge inicial que contribueixi a validar el seu posterior desenvolupament total i/o parcial per etapes**.

El Producte Mínim Viable s'acostuma a millorar a través de repetir (iterar) en bucle el **"fer-mesurar-aprendre"**. Si el resultat final posa en evidència un enfocament equivocat del producte o servei, es produeix un canvi important en el producte, però amb el mínim cost inicial. Aquest és un procés cíclic que es pot repetir cada vegada.

Aquest canvi pot redefinir radicalment la proposta inicial (pivotar). Això es considera un èxit, ja que el més important és aprendre dels errors el més aviat possible. Per a fer-ho, s'estableixen una sèrie de mètriques i/o indicadors amb els quals avaluem l'eficàcia de la proposta en relació als objectius proposats:

Beneficis:

- Veure la viabilitat d'una proposta i verificació d'hipòtesi
- Baix cost econòmic i de recursos inicials
- Millora d'allò que no ha funcionat: accions, processos, eines, etc.



## 2. PRODUCTE MÍNIM VIABLE- 2021

En el cas del Museu del Suro de Catalunya Palafrugell es recomana que s'inici tota la incorporació a partir de:

- Desenvolupament del **concepte** de l'**Espai Suber** amb un **mínim material educatiu**.
- **Posada en marxa de tres propostes educatives**
  - Centres educatius
    - Secundària ( les dues propostes )
  - Joves
  - Gent gran
- **Reorganització de l'oferta i presentació** - maig -
- Llançament d'una **nova campanya de comunicació**

### 3. PLA D'ACCIÓ: GUIA DE TREBALL

## 1. COMUNICACIÓ

Nova imatge  
/ nou relat

Suro i Comunitat

Un museu, sis descobertes

Material

Dossier presentació general

Dossier Espai Suro

Infografia / en un minut

Dossier nova oferta

Dossier propostes de treball / programes

Presentació

Interna + grups de participació

Tècnica + política

Entitats + comunitat educativa

Mediacom

Mapa d'actors

Redacció

Categorització

Priorització

Visites de presentació

Web i viratge digital

Com generem impacte

Soka

Altres

### 3. PLA D'ACCIÓ: GUIA DE TREBALL

## 2. ESPAI

Material de comunicació

Dossier

Oferta d'activitats

Adequació de l'espai

Localització d'espai

Taules i cadires

Material dels primers tallers

Plafons

Ambientació de la marca

Determinar la primera activitat

### 3. PLA D'ACCIÓ: GUIA DE TREBALL

## 3. EIXOS PROGRAMÀTICS

Revisió de tallers

Taller 1

Taller 2

Taller 3

Nova oferta

STEAM

Treball comunitari

Experiències, els sentits

Museu fora del Museu

Intern

Almenys definir-ne un per línia

Definir eixos / propostes de treball

Llençar la nova oferta MAIG 2021

### 3. PLA D'ACCIÓ: GUIA DE TREBALL

Identificar professionals

Formació

Establir modus administratiu per contractació

Servei educatiu

Perfils de comunicació / mediació

Identificació d'espais

Establir dinàmiques i material d'avaluació

Crear sistema de treball i seguiment d'implementació

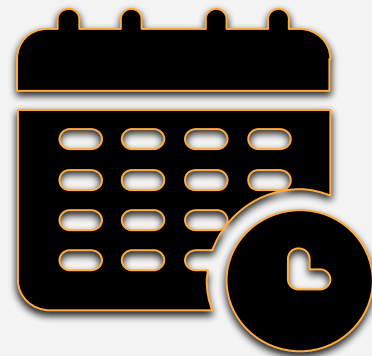
4. TASQUES INTERNES

10. ESTRATÈGIA D'IMPLEMENTACIÓ

### 3. PLA D'ACCIÓ: CRONOGRAMA

Per tal de portar a terme aquest projecte s'ha desglossat un cronograma per a la fase d'implementació. El pla de treball es subdivideix en les àrees de treball pensades en el guió d'actuació: **comunicació, espai, eixos programàtics i tasques internes**. Com bé es pot veure en el document que adjuntem en aquesta diapositiva, el pla de treball està programat en 54 setmanes, és a dir, a un any vista. Així doncs, aquest pla de treball ha d'haver-se realitzat d'acord amb aquest cronograma de forma aproximada, sempre entenent que hi poden haver imprevistos.

Fes [click aquí](#) per accedir a l'enllaç del cronograma.



### 3. PLA D'ACCIÓ: PRESSUPOST- 2021

- Direcció i coordinació per a la implementació
- Preparació i redacció del material necessari
- Formació personal
- Tasques de comunicació, medicació i presentació del projecte
- Implementació de tres propostes per projecte
  - Joves
  - Gent gran
  - Centre educatiu
- Comunicació
- Altres



# 11. ANNEX



# ANÀLISI - Oferta educativa actual

Actualment s'ofereixen 17 propostes educatives destinades tots el nivells educatius d'infantil a secundària, oferint també proposta a escoles d'adult, educació especial i educació en el lleure entre altres.

El museu i els espais patrimonials que depenen del museu és on es desenvolupa aquesta oferta 10 activitats al museu i 7 als espais gestionats pel museu

- 3 tallers
- 14 visites

## Algunes conclusions inicials

El gran gruix oferta tallers és a infantil / primària

No hi ha oferta tallers secundària

Els espais fora del Museu que gestiona no hi ha oferta tallers

Si ens fixem en els resultats facilitats de les 20 activitats només dues de les activitats de secundària supera els mil alumnes ( tot i això son activitats que es pot fer a primària per tant no sabem quin % dels son de primària i quin és de secundària ).

# ANÀLISI - Oferta educativa actual

## REPTES

- Com anar buscar secundària  
Palafrugell 1.306 alumnes ESO i comarca 5.419 alumnes ESO
- Introducció de nous tallers a secundària
  - projecte comunitari
  - connectat amb l'actualitat
- POTENCIALITZAR PELA SURO

Jornada gran format

Vídeos ...

- Potenciar dones del suro
- Potenciar torre de vila Seca
- Potenciem l'educació en Lleure
- Potenciem cap de setmana
- Com creem una oferta especialitzada
  - Amb el punt jove

# ANÀLISI - Oferta educativa actual

## TASQUES A DESENVOLUPAR

- Fixar el **objectius SMART de resultats** (què tenim i on volem arribar)
- **Analitzar números de grups** que venen a fer cada activitat, el nivell educatiu i la procedència
  - Quins funcionen quins no. Cal establir un 11 inicial
  - D'on venen les escoles? Quines no venen?
    - Les que venen, que vinguin més
    - Les que no venen, les anem a buscar
- **Auditoria de materials**
  - Podem mantenir els materials o cal introduir millores? O inclús, introduir nous materials.
- Quins **elements de virtualitat** hi podem afegir?
  - Podem fer servir el *Padlet* per a generar una repositori de continguts?
  - Podem introduir elements de gamificació a les visites a partir del *Kahoot*?
  - Com creem Instagram Stories/Tik toc amb els alumnes?
- Introduïm **noves dinàmiques a les visites i/o tallers?**

# ANÀLISI - Oferta educativa actual

- De quines maneres podem **transformar cada una de les visites i/o tallers** en una proposta per projectes?
  - Creació de vídeos amb històries locals.
  - Objectius de Desenvolupament Sostenible.
- Com podem **incorporar elements d'actualització a les propostes?** És a dir, presentar-los vinculats a una temàtica d'actualitat com línies de treball anuals amb la base dels tallers ex.
  - Any 2021 ONU
    - Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible
    - Año Internacional de la Paz y la Confianza
    - Año Internacional para la Eliminación del Trabajo Infantil
  - Es pot vincular part de l'oferta educativa a una línia de treball estratègica de joventut?
  - Es pot crear una línia de treball Museu amb diferents centres educatius.

ÀMBIT	PROPÒSITS ESTRATÈGICS	OBJECTIUS OPERATIUS	AREES CLAU		IMPLEMENTACIÓ	
			ACCIONS	QUANTITAT D'ACCIONS	2021	2022
					ANY -7	ANY -6
Un museu referencial	1. ESDEVENIR QUANTITATIVA I QUALITATIVAMENT EL PRINCIPAL RECURS EDUCATIU DEL PATRIMONI SURER DE CATALUNYA	1.1 Crear recursos educatius presencials d'interès català.	1.1.1 Crear activitats i propostes multidisciplinàries vinculades a l'ecologia, d'aprofitament forestal, enginyeria, aigua, robòtica, dones i gènere.	1.1.1.1 Projecte i implementació de tres projectes multidisciplinàries. (CS - ESO)		Enginyeria, robòtica i aigua (Toolkit educatiu) 5000€
		1.2 Crear recursos educatius no presencials i híbrids d'interès català.	1.2.1 Crear maletes didàctiques viatgeres adaptades a cada cicle (infantil (1r i 2n cicle), primària, secundària i batxillerat)	1.2.1.1 Projecte i implementació de 4 maletes didàctiques.		
	2. FER DE LA INNOVACIÓ EDUCATIVA UNA DE LES CARACTERÍSTIQUES DIFERENCIALS DEL MUSEU	2.1 Diversificar les formes a través de les quals arribar l'alumnat.	2.1.1 Creació de projectes de llarga durada Magnet / Tandem / Apadrina el patrimoni.	2.1.1.1 Projecte i implementació de 2 projectes de llarga durada. (Cal fer-ne un per veure la feina que comporta, la xarxa hi està treballant...)		Projecte de llarga durada (setembre)
			2.1.2 Creació de tallers amb metodologia innovadora Toolkit	2.1.2.1 Projecte i implementació d'1 taller innovador primària i 1 taller innovador de secundària		Tallers innovadors (PRIM i SEC) 5000€
			2.1.3 Creació d'un projecte Waldorf / Minimon per educació Infantil	2.1.3.1 Projecte i implementació d'1 activitat Waldorf Minimon		
			2.1.4 Creació de projectes STEAM de temàtica científica i tecnològica	2.1.4.1 Projecte i implementació d'1 activitat STEAM	Projecte STEAM CS PRI /secundària. 3000€	
	3. INCLOURE EL SURO EN ELS CURRICULA EDUCATIUS FORMALS	3.1 Redactar i presentar un document de proposta de modificació curricular.	3.1.1 Redactar i presentar un document de proposta de modificació curricular.	3.1.1.1 Recerca de suports i redacció del document de presentació.		
	4. INCREMENTAR EL TREBALL AMB LA COMUNITAT	4.1 Creació d'activitats i projectes vinculables.	4.1.1 Creació d'activitats familiars innovadores.	4.1.1.1 Projecte i implementació de 3 activitats familiars.		Activitat innovadora familiar 1000€
			4.1.2 Creació d'espai de joc lliure per a públic familiar.	4.1.2.1 Projecte, implementació i revisió /renovació de l'espai de 0-6 anys.		Implementació de l'Espai 0-6 6000€
			4.1.3 Creació de projectes per a públic jove.	4.1.3.1 Projecte i implementació de projectes.	Projecte i implementació 2000€	
		4.2 Potenciar sinèrgies amb la comunitat	4.2.1 Assistir a les comissions establertes de benestar, educació, cultura i joventut (Ajuntament i Xarxa de Museus)	4.2.1.1 Assistència a reunions periòdiques	Presencialitat en comissions	Presencialitat en comissions
			4.2.2 Crear un consell assessor educatiu participatiu	4.2.2.1 Projecte i creació del consell assessor		Consell Assessor (últim trimestre)
			4.2.3 Implicar el sector educatiu en la governança del Museu	4.2.3.1 Cerca de perfils i participació en la governança		
	5. DIFONDRE LES PRINCIPALS ACTUACIONS EN ÀMBITS ACADÈMICS I PROFESSIONALS	5.1 Participar en congressos i seminaris	5.1.1 Presentar accions educatives innovadores	5.1.1.1 Cerca de presentacions i tria de projectes		
		5.2 Organitzar congressos i seminaris	5.2.1 Cercar temàtiques i col.laboradors afins.	5.2.1.1 Cercar possibles aliances i temàtiques de jornades sobre educació i museus.		
		5.3 Publicar en revistes especialitzades	5.3.1 Promoure la difusió d'accions innovadores.	5.3.1.1 Planificar accions a difondre i cercar revistes de difusió.		
		6.1 Equipar l'antic espai de tallers com SUBERLAB i equipar el nou espai creat com a ESPAI MINIMON.	6.1.1 Crear de l'Espai Laboratori ( Experimentació, sensorialitat i vivències. Espai multifuncional adaptat).	6.1.1.1 Redacció i execució del projecte museogràfic		Finalització execució projecte museogràfic planta baixa
				6.1.1.2 Projecte i implementació del SuberLab	Projecte i implementació 6000€	
		6.2 Crear en l'exposició permanent espai i propostes lúdiques adreçades a públics escolars i familiars	6.2.1 Crear l'espai de gamificació en la nova exposició permanent.	6.2.1.1 Redacció i execució del projecte museogràfic (finalitzat 2023)		
	6.2.2 Crear activitats lúdiques i de lleure				6.2.2.1 Projecte i implementació d'una activitat nova cada dos anys.	

Nous espais i continguts	6. APROFITAR LES NOVES OPORTUNITATS PER LA NOVA MUSEOGRAFIA	GENERADES	6.3 Crear i usar tòtems tecnològics en l'exposició permanent.	6.3.1 Crear recursos metodologia steam associats als tòtems tecnològics de la museografia al primer pis.	6.3.1.1 Execució del projecte museogràfic (2023)		
					6.3.1.2 Adaptació de guions a diferents nivells educatius.		
					6.3.1.3 Adaptació a dos col·lectius amb risc d'exclusió social		
			6.4 Crear relats temàtics alternatius de l'exposició permanent adaptats a les necessitats de diferents col·lectius	6.4.1 Crear un relat de gènere	6.4.1.1 Crear relat de gènere adaptat a diversos nivells educatius.		
			6.4.2 Crear un relat de treball infantil	6.4.2.1 Crear relat de treball infantil adaptat a diversos nivells educatius.			
				6.4.2.2 Adaptar el relat de treball infantil a dos col·lectius amb risc d'exclusió de gent gran i de malalties mentals			
Museu més social	7. ADAPTAR A CRITERIS D'ACCESSIBILITAT SOCIAL LES PROPOSTES EDUCATIVES, DE LLEURE I FAMILIARS		7.1 Redactar un pla d'activitats familiars a partir dels principis Educació 360 / Carnet Edunauta	7.1.1 Crear activitats familiars de qualitat pedagògica interdisciplinària i intergeneracional.	7.1.1.1 Creació efectiva de 3 activitats anuals de qualitat pedagògica	3 activitats familiars principis 360º	3 activitats familiars principis 360º
			7.2 Potenciar l'oferta dirigida a col·lectius en risc d'exclusió social	7.2.1 Creació d'activitats inclusives i accessibles (APROPA CULTURA)	7.2.1.1 Creació efectiva anual de 2 activitats i 1 projecte bianual	2 activitats i 1 projecte 6000€	2 activitats 3000€
			7.3 Potenciar l'oferta de l'educació en el lleure	7.3.1 Creació d'activitats de lleure per a grups de casals i agrupacions	7.3.1.1 Creació efectiva anual de 2 activitats noves adaptades als diferents cicles	2 activitats de lleure 1000€	2 activitats de lleure 1000€
Un museu més usat	8. INCREMENTAR EL NOMBRE D'USUARIS DELS TERRITORIS SURERS (Un 10% anual)		8.1 Incloure la vessant educativa al nou pla de comunicació general del museu.	8.1.1 Redacció del Pla de comunicació finalitzat el 2022	8.1.1.1 Creació efectiva 1 pla d'acció de comunicació		Redacció del Pla de Comunicació Educatiu
				8.1.2 Implementació del Pla de comunicació (a partir del 2023)	8.1.2.1 Implementació del Pla d'Acció		
			8.2 Creació de la figura del Mediacom	8.2.1 Creació i manteniment d'un mapa d'actors	8.2.1.1 Creació d'un mapa d'actors i visites anuals de presentació		Redacció Mapa d'Actors
				8.2.2 Contractació d'una persona per visitar els centres i donar a conèixer les propostes educatives.	8.2.2.1 Contractació serveis Mediacom dos mesos anuals (Juliol - Gener)		
Un museu de més qualitat i satisfactori pels usuaris	9. INCREMENTAR ELS RECURSOS ECONÒMICS		9.1 Diferenciar una subàrea de despesa educativa dins el pressupost del museu	9.1.1 Diferenciar la subàrea de despesa educativa dins el pressupost del museu	9.1.1.1 Creació un grup de partides específiques		Creació d'un nou grup de partides específiques
			9.2 Incrementar els recursos econòmics educatius.	9.2.1 Incrementar els recursos econòmics de l'entitat tutelar un 50% al llarg del període.			10%
				9.3.1 Cercar subvencions.	9.3.1.1 Planificació de subvencions educatives anuals		Recerca subvencions
			9.3 Diversificar i ampliar la procedència de recursos externs.	9.3.2 Cercar recursos per a programes innovadors.	9.3.2.1 Planificació de recursos de suport a la innovació pedagògica		Recerca de recursos externs
			9.3.3 Endegar operacions de mecenatge i patrocini.	9.3.3.1 Cerca i planificació de suports		Mecenatge i patrocini	
		10. CONSOLIDAR ELS RECURSOS HUMANS		10.1 Consolidar els recursos humans interns del museu.	10.1.1 Internalitzar la plaça de direcció del servei educatiu amb una dedicació del 100%	10.1.1	
				10.2.1 Fidelitzar l'empresa de monitoratges	10.2.1.1 Creació de concurs públic		

		10.2 Consolidar i millorar els recursos humans externs.	10.2.2 Garantir un volum de negoci més convenient	10.2.2.1		
			10.2.3 Incrementar l'exigència vers l'empresa externa	10.2.3.1 Redacció de premises a seguir		Redacció i Aplicació
	11. APOSTAR PER UNA MAJOR FORMACIÓ	11.1 Programa de formació i innovació. (FIMS)	11.1.1 Creació del Pla de Formació tècnics (Creació de continguts, metodologies pedagògiques, noves tecnologies i viratge digital TIC, jornades tècniques, noves maneres d'organització i comunicació Trending tòpics)	11.1.1.1 Creació del Full de ruta Pla de Formació Anual	Projecte i creació Setembre/Gener 2021	Implementació
			11.1.2 Creació Pla de Formació educadores (Novetats en recerca, metodologies pedagògiques, patrimoni industrial i local)	11.1.2.1 Creació del Full de ruta Pla de Formació Anual	Projecte i creació Setembre/Gener 2021	Implementació
12. MILLORAR LES AVALUACIONS QUALITATIVES	12.1 Creació i disseny de sistemes d'avaluació de qualitat.	12.1.1 Revisió i disseny dels sistemes actuals	12.1.1.1 Projecte i implementació del sistema d'avaluació de qualitat.		Projecte i implementació 1000€	
Un museu sinèrgic	13. AUGMENTAR LES SINERGIES AMB ELS AGENTS LOCALS Medi ambient - Benestar - Joventut - Cultura - Associacions - Caixa Banc Cap Roig -	13.1 Creació de projectes conjunts.	13.1.1 Establir un pla d'accions conjuntes a llarg termini.	13.1.1.1 Projecte i implementació de 1 acció anual.	Implementació de 1 acció anual.	Implementació de 1 acció anual.
		13.2 Creació de canals estables de contacte i participació.	13.2.1 Avaluar la participació activa del servei educatiu en projectes locals.	13.2.1.1 Participació en accions conjuntes locals.	Presencialitat en accions amb els agents locals	Presencialitat en accions amb els agents locals
	14. AUGMENTAR LES SINERGIES AMB AGENTS TERRITORIALS I TEMÀTICS Icsuro - Retecork - Mnactec - Consorci Gavarres...	14.1 Creació de projectes conjunts	14.1.1 Establir un pla d'accions conjuntes a llarg termini.	14.1.1.1 Projecte i implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual
		14.2 Creació de canals estables de contacte i participació.	14.2.1 Avaluar la participació activa del servei educatiu en projectes territorials i temàtics.	14.2.1.1 Participació en accions conjuntes territorials i temàtiques.	Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics	Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics
	15. AUGMENTAR SINERGIES AMB AGENTS EDUCATIUS LOCALS I TERRITORIALS Centres de Recursos - Centre Municipal d'Educació Palafrugell - Fundació Bofill -	15.1 Creació de projectes conjunts	15.1.1 Establir un pla d'accions conjuntes a llarg termini.	15.1.1.1 Projecte i implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual
		15.2 Creació de canals estables de contacte i participació.	15.2.1 Avaluar la participació activa del servei educatiu en projectes territorials educatius.	15.2.1.1 Participació en accions educatives de divulgació territorial conjuntes	Presencialitat en accions amb els agents educatius	Presencialitat en accions amb els agents educatius
	16. INTEGRAR NOUS AGENTS EDUCATIUS I/O ASSOCIATIUS EN LA GOVERNANÇA DEL MUSEU	16.1 Aprofitar les oportunitats de la modificació estatutària en curs	16.1.1 Cercar la participació d'agents educatius d'interès	16.1.1.1 Incloure nous agents educatius.		Integració de nous agents educatius.

NOVA IMATGE, NOU RELAT:  
Suro i comunitat: "Cosmos Suber"  
Centres Educatius: "Un Museu sis descobertes"  
Famílies: "Activitats de qualitat pedagògica i competencial"

Creació de vídeos genèrics oferta educativa  
Creació catàleg oferta educativa  
Creació de quaderns didàctics

1.2.2 Crear dos projectes anuals de l'Aula Virtual Creació efectiva anual de 2 activitats	2 Itineraris socials virtual a través de diverses temàtiques per el treball curricular.
	2 Videos didàctics i material virtual interactiu de treball en relació a temàtiques científiques sobre el suro. (Aprentatge autònom /Kids educatius familiars)
	2 Activitats virtuals en relació a la col.lecció del Museu (Activitats de joc)



2023	2024	2025	2026	2027	OBJECTIU	RESULTAT
ANY -5	ANY -4	ANY -3	ANY -2	ANY -1		
	Gènere (Toolkit educatiu) 3000€		Ecologia i aprofitament forestal (Toolkit educatiu) 4000€		2026	
Maletes didàctiques; INF 1500€	Maletes didàctiques; PRI 1500€	Maletes didàctiques; ESO 1500€	Maletes didàctiques BTX 1500€		2023	
		Projecte de llarga durada.			2025	
					2022	
Activitat Waldorf Minimon INF 1000€					2023	
					2021	
Redacció i presentació					2023	
	Activitat innovadora familiar 1000€		Activitat innovadora familiar 1000€		2026	
	Espai 0-6 Renovació parcial 800€		Espai 0-6 Renovació Parcial 800€		2026	
Projecte i Implementació 2000€		Projecte i Implementació 2000€		Projecte i Implementació 2000€	2027	
Presencialitat en comissions	Presencialitat en comissions	Presencialitat en comissions	Presencialitat en comissions	Presencialitat en comissions	2027	
					2022	
Ampliació governança					2023	
Presentació de projectes	Presentació de projectes	Presentació de projectes	Presentació de projectes	Presentació de projectes	2027	
	Preparació Jornades Museus educació	Jornades sobre educació i museus 1500€			2025	
Planificació de projectes i cerca de revistes	Planificació de projectes i cerca de revistes	Planificació de projectes i cerca de revistes	Planificació de projectes i cerca de revistes	Planificació de projectes i cerca de revistes	2027	
					2022	
					2021	
Implementació					2023	
	Activitats lúdiques i de lleure 3000€		Activitats lúdiques i de lleure 3000€		2026	

Finalització Execució Projecte Museogràfic planta pis					2023	
		Adaptació guions 3000€		Adaptació guions 3000€	2027	
	Adaptació guió 6000€		Adaptació guió 6000€		2026	
		Relats de gènere 3000€			2025	
		Relat de gènere col·lectius apropa 3000€			2025	
			Relat treball infantil 3000€		2026	
			Relat treball infantil col·lectius apropa 3000€		2026	
3 activitats familiars principis 360º	3 activitats familiars principis 360º	3 activitats familiars principis 360º	3 activitats familiars principis 360º	3 activitats familiars principis 360º	2027	
2 activitats i 1 projecte 6000€	2 activitats 3000€	2 activitats i 1 projecte 6000€	2 activitats 3000€	2 activitats i 1 projecte 6000€	2027	
2 activitats de lleure 1000€	2 activitats de lleure 1000€	2 activitats de lleure 1000€	2 activitats de lleure 1000€	2 activitats de lleure 1000€	2027	
					2022	
Implementació Pla d'Acció Comunicació	Implementació Pla d'Acció Comunicació	Implementació Pla d'Acció Comunicació	Implementació Pla d'Acció Comunicació	Implementació Pla d'Acció Comunicació	2027	
					2022	
Contractació Serveis Mediacom	Contractació Serveis Mediacom	Contractació Serveis Mediacom	Contractació Serveis Mediacom	Contractació Serveis Mediacom	2027	
					2022	
					2022	
10%	10%	10%	10%		2026	
Recerca subvencions	Recerca subvencions	Recerca subvencions	Recerca subvencions	Recerca subvencions	2027	
Recerca de recursos externs	Recerca de recursos externs	Recerca de recursos externs	Recerca de recursos externs	Recerca de recursos externs	2027	
Mecenatge i patrocini	Mecenatge i patrocini	Mecenatge i patrocini	Mecenatge i patrocini	Mecenatge i patrocini	2027	
					2022	
Creació de concurs					2023	

Revisió i Aplicació	Revisió i Aplicació	Revisió i Aplicació	Revisió i Aplicació	Revisió i Aplicació	2027	
Implementació	Implementació	Implementació	Implementació	Implementació	2027	
Implementació	Implementació	Implementació	Implementació	Implementació	2027	
					2022	
Implementació de 1 acció anual.	Implementació de 1 acció anual.	Implementació de 1 acció anual.	Implementació de 1 acció anual.	Implementació de 1 acció anual.	2027	
Presencialitat en accions amb els agents locals	Presencialitat en accions amb els agents locals	Presencialitat en accions amb els agents locals	Presencialitat en accions amb els agents locals	Presencialitat en accions amb els agents locals	2027	
Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	2027	
Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics	Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics	Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics	Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics	Presencialitat en accions amb els agents territorials i temàtics	2027	
Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	Implementació de 1 acció anual	2027	
Presencialitat en accions amb els agents educatius	Presencialitat en accions amb els agents educatius	Presencialitat en accions amb els agents educatius	Presencialitat en accions amb els agents educatius	Presencialitat en accions amb els agents educatius	2027	
					2022	

Projecte Exposició  
col.lectiva  
Activitat