

Metodoloģiskā sistēma un apmācības vadlīnijas

WP3 ziņojums



Co-funded by
the European Union

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem

Publicēja

HIGHRES - Nemateriālā kultūras mantojuma noturības veicināšana, izmantojot stāstniecību

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

2025. gada februāris

Projekta partneri

Vidzemes Tūrisma asociācija (Latvija) - koordinators

Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Milānas Bikoka universitāte (Itālija)

Nunzia Borrelli, Lisa Pigozzi, Giulia Mura

Lusofonas Universitāte (Portugāle)

Mário Moutinho, Maristela Simão, Angelo Biléssimo, Maria Clara Leal

Stāstu stāstīšanas centrs (Nīderlande)

Hester Tammes

Hāenas Universitāte / CEI Patrimonio (Spānija)

Maria Isabel Moreno Montoro, Sara Robles Ávila, Alfredo Ureña Uceda,
Pedro Ernesto Moreno Garcia

OnProjects (Spānija)

Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Autori

HIGHRES komanda

Izdevuma koordinators

Lusofona Universitāte

Redaktors

Leandro França (OnProjects)

Dizains un izkārtojums

Nuria Liébana (OnProjects)

Laia Redondo (OnProjects)

Šis izdevums ir tapis ar Eiropas Savienības finansiālu atbalstu. Par tā saturu atbild tikai autori. Materiālā paustais neatspoguļo Eiropas Savienības oficiālo viedokli.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Šis darbs ir pakļauts nekomerciālai atzīšanai - bez atvasinātiem darbiem - 3.0 Spain Creative Commons licence. Jūs varat brīvi kopēt, izplatīt un publicēt šo darbu ar šādiem nosacījumiem:

- **Atsauces.** Rediģēšanas autori ir jānorāda saskaņā ar autora vai licences devēja norādījumiem.
- **Nav komerciāla nolūka.** Jūs nedrīkstat izmantot šo darbu komerciālos nolūkos.
- **Nav atvasinātu darbu.** Jūs nedrīkstat mainīt, pārveidot vai radīt atvasinātus darbus no šī darba.

Atkārtoti izmantojot vai izplatot šo darbu, jums skaidri jānorāda attiecīgās licences noteikumi. Dažus no šiem nosacījumiem var nepiemērot, ja ir saņemta atļauja no autortiesību īpašnieka.

Jebkuras tiesības, kas izriet no likumīgas izmantošanas vai citiem likumā noteiktajiem ierobežojumiem, iepriekš minētais neskar.

Pilna licence ir pieejama vietnē: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Índice

Prezentācija	5
1. Konceptuālā struktūra	8
1.1 Nemateriālais kultūras mantojums un kopienas līdzdalība	9
1.2 Ētika un autortiesības	9
1.3 Narrativas digitales, patrimonio cultural inmaterial y desarrollo sostenible	9
1.4 Līdzdalības metodoloģija un kopienas pilnvarošana	10
Secinājums	10
2. Metodoloģijas sistēma	12
1. solis: Kopienas mobilizācija, apmācība un inovācijas	13
2. solis: Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana	14
3. solis: Ilgtspējīgu attīstības integrēšana un veicināšana	15
4. solis: Apmācības principi	16
5. solis: Seguimiento y evaluación del proyecto	17
3. Apmācību process	19
Mācību procesa izstrāde	20
1. modulis: Nemateriālā kultūras mantojuma identificēšana un katalogizēšana lauku apvidos	21
2. modulis: Sadarbības vadība un kopienas iesaistīšana	22
3. modulis: Inovācijas un radošuma kultūras veicināšana	23
4. modulis: Naratīvu veidošana iesaistot nemateriālo kultūras mantojumu	24
5. modulis: Technical Aspects Related to Digital Narratives	25
6. modulis: Nemateriālā kultūras mantojuma popularizēšana digitālajās platformās	26
Noslēguma izvērtējums un integrējošais projekts	28
Bibliogrāfiskās atsauces	29

Prezentācija

Šī dokumenta mērķis ir iepazīstināt ar līdz šim paveikto projekta HIGHRES - Nemateriālā kultūras mantojuma noturības veicināšana, izmantojot stāstniecību(ERASMUS + 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743) 3. darba paketes (WP3) ietvaros.

Saskaņā ar HIGHRES vispārējiem mērķiem, kas paredz izstrādāt metodoloģiju digitālo stāstu veidošanai, lai uzlabotu nemateriālo kultūras mantojumu (NKM) noturību, 3. darba pakas mērķis ir izveidot vienotu metodoloģiju šo digitālo stāstu veidošanai. Pamatojoties uz izstrādāto metodoloģisko sistēmu, tiks izstrādāta mācību programma. Tās mērķis ir apmācīt ieinteresētās personas, ņemot vērā konkrētās vajadzības un vietējo kontekstu.

Metodoloģiskā pieeja šī dokumenta izstrādei tika balstīta uz iepriekš projekta ietvaros izstrādātajiem posmiem, īpaši uz Labas prakses rokasgrāmatas izveidi. Rokasgrāmata nodrošināja detalizētu apmācību vajadzību diagnostiku, pamatojoties uz datiem, kas tika iegūti no iesaistītajām iestādēm.

HIGHRES komandas diskusijas klātienēs un tiešsaistes sanāksmēs būtiski veicināja dokumenta strukturēšanu. Šajās sanāksmēs tika izmantota informatīva aptauja, kurā katrs partneris dalījās savā skatījumā par nemateriālo mantojumu, stāstu stāstīšanu un kopienu līdzdalību, ņemot vērā katras projektā iesaistītās valsts kontekstu: Itālija, Latvija, Nīderlande, Portugāle un Spānija.

Tika veikts arī vispusīgs bibliogrāfisks un dokumentāls pārskats, ietverot rokasgrāmatas, kursus un metodoloģijas, kas jau ir izstrādātas dažādos pasaules kontekstos, kā arī pētnieku un stāstnieku akadēmiskās un praktiskās zināšanas. Izstrādātās metodikas mērķis ir dot iespēju jebkurai vietējai kopienai apzināt, veidot un kopīgot digitālos stāstus izmantojot nemateriālo kultūras mantojumu (NKM) un tādējādi veicinot kultūras tūrismu un lauku attīstību.

Šo dokumentu veido trīs daļas:

1. Priekšlikuma ietvars

Galvenās vadlīnijas, koncepcijas un praktiskie piemēri metodoloģiskās un apmācību struktūras izveidei par nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) digitālo stāstu veicināšanu lauku kopienās.

2. Metodoloģiskā struktūra

Sīki izstrādāta metodoloģija, kas soli pa solim izved cauri apmācību vadlīnijām, kas iedalīts piecos galvenajos posmos:

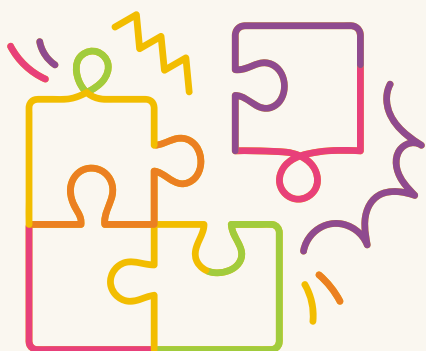
- Kopienas mobilizēšana, apmācība un inovācijas
- Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana
- Ilgtspējīgas attīstības veicināšana un integrācija
- Apmācības pasākumu principi
- Uzraudzība un ietekmes novērtējums

Prezentācija

3. Apmācību struktūra

Tiek ierosināta mācību struktūra, pamatojoties uz projektā definētajiem moduļiem, ar ieteikumiem par katra moduļa saturu un aktivitātēm. Šis ceļvedis kalpo kā vadlīnijas, līdzdalības metodoloģija paredz, ka moduļi un pasākumi tiks izstrādāti sadarbībā ar mērķa kopienu, pamatojoties uz tās vajadzībām, ņemot vērā iepriekšējās zināšanas un vietējo kontekstu.

Jāatzīmē, ka, pamatojoties uz 3. darba pakā izstrādāto struktūru, 4. darba pakā tiks izstrādāti mācību materiāli, kas tiks pielāgoti un 5. darba pakā būs pieejami brīvpieejas mācību platformā. Tādējādi vietējām kopienām, kultūras iestādēm un pedagogiem būs pieejams mācību saturs, kas ļaus nepārtraukti stiprināt kapacitāti un uzlabot nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) saglabāšanu vietējā un reģionālā līmenī.



1. nodaļa:

Konceptuālā struktūra

1. Konceptuālā struktūra

Kultūras mantojuma saglabāšana un kopienu ilgtspējīga attīstība ir veicinājusi iniciatīvas, kas novērtē vietējo identitāti, stiprina sociālo kohēziju un veicina ilgtspējīgu attīstību. Pasaulē šo mērķu sasniegšanai tiek īstenoti projekti ar dažādām metodoloģiskām pieejām, uzsverot ētiskus un inovatīvus principus, kas ļauj kopienām atpazīt, izmantot un novērtēt savu kultūras mantojumu.

Šajā kontekstā "Erasmus+" programmas finansētā Eiropas projekta "Nemateriālā kultūras mantojuma noturības veicināšana, izmantojot stāstniecību" (HIGHRES) mērķis ir nodrošināt lauku kopienām nepieciešamās prasmes, lai izprastu, saglabātu, nodotu un popularizētu savu nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), izmantojot digitālo stāstniecību. Izmantojot digitālo stāstu stāstīšanas iespējas, HIGHRES cenšas parādīt iespējas un novērst nevienlīdzību lauku apvidos. Konsorcijs ir seši partneri no piecām dažādām valstīm, kas pārstāv dažādus ES kultūras kontekstus, tostarp Dienvideiropu (Spānija, Portugāle un Itālija), Centrāleiropu (Nīderlande) un Austrumeiropu (Latvija).

HIGHRES ierosina metodoloģisku sistēmu, kurā nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) saglabāšanai izmanto digitālo stāstniecību. Modeļa mērķis ir dot iespēju Eiropas lauku kopienām ierakstīt un dalīties savās zināšanās un tradīcijās, izmantojot digitālās tehnoloģijas, veicinot digitālo iekļaušanu un sekmējot inovāciju kultūrā. Priekšlikumā ir integrēta starpdisciplināra pieeja, izmantojot antropoloģiju, sociālās zinātnes, komunikāciju, kultūras studijas, vēsturi, muzeoloģiju, tehnoloģijas un inovācijas, uzsverot ētiku un līdzdalības pārvaldību. Tādējādi priekšlikuma mērķis ir apmācīt profesionāļus un kopienu līderus, lai radītu digitālus naratīvus, kas novērtē kultūras zināšanas, saskaņojot tos ar Apvienoto Nāciju Organizācijas programmas 2030. gadam Ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), kas veicina digitālo prasmju attīstību un nemateriālā mantojuma saglabāšanu.

HIGHRES pirmajā posmā izstrādātajā [Labas prakses rokasgrāmatā](#), identificētie projekti un darbības, kas vērstas uz NKM identificēšanu, līdzdalības pārvaldību, digitālo stāstu stāstīšanu un popularizēšanu, sniedz vērtīgu ieskatu un metodiku, ko ieinteresētās personas var pielāgot un īstenot savā konkrētajā kontekstā, un šajā dokumentā ir izmantoti kā piemēri un atsauces. (HIGHRES, 2024)

Starp paraugprojektiem var izcelt "Raíces": Stāstu veidošanas ar koprades mākslas starpniecību" Spānijā, kas ar mākslas starpniecību pilnveido kopienas stāstus, un "Nacionālais holokausta muzejs Nīderlandē, kas izmanto digitālo stāstu stāstīšanu vēstures saglabāšanai". "Āraišu ezerpils Arheoloģiskais parks Latvijā: teiku un arheoloģijas integrēšana kultūras tūrismā", lai veicinātu kultūras tūrismu un atjaunojotu interesi par vietējo kultūras mantojumu. Vēl viens piemērs no Latvijas ir "Alūksnes bānīša stacija: dzelzceļa vēstures saglabāšanai", kas izmanto multimediju stāstu stāstīšanu, demonstrējot, kā digitālās inovācijas var atdzīvināt kultūras mantojumu un stiprināt kopienu saikni ar savu pagātni.

1.1 Nemateriālais kultūras mantojums un kopienas līdzdalība

Nemateriālais kultūras mantojums (NKM) ietver tradīcijas, sociālo praksi un zināšanas, kas tiek nodotas no paaudzes paaudzē un veido dzīvu kultūras mantojumu. Lai to saglabātu, ir nepieciešama aktīvu pašu kopienu līdzdalība, respektējot to daudzveidību un īpatnības. Tādās pamatnostādņēs kā Faro konvencija (Eiropas Padome, 2005) un UNESCO 2003. gada konvencija (UNESCO, 2003) uzsvērta digitālo tehnoloģiju izmantošana, lai paplašinātu piekļuvi kultūras mantojumam un izpratni par to, veicinot izglītības un apmācības praksi, kuras centrā ir kopienu līdzdalība.

NKM saglabāšana ietver nepārtrauktību un atjaunināšanu, par ko runā tādi teorētiķi kā Pjērs Nora, Stjuarts Hols un Klifords Ģercs. (Geertz, 1996; Hall, 2006; Nora, 1993) Tradīcijas iegūst jaunas nozīmes, kad tās tiek nodotas un pielāgotas. Divi ievērojami piemēri, abi itāļu valodā, ir "Alberi di Maggio: tradicionālās mūzikas un amatniecības atdzīvināšana ar digitālo mediju starpniecību" projekts, "Il Filò delle Agane: Filli delle Illiano delle Illiano": "Mutvārdu tradīciju saglabāšana ar kopienas stāstu palīdzību". Šie projekti ir piemērs tam, kā digitālais ieraksts palīdz saglabāt un atjaunot tradīcijas. Vēl viens piemērs, kas cenšas formulēt šos jēdzienus, ir projekts "Projekts "Muzejs muzejā muzejā", kas savieno lauku kopienas ar kultūras iestādēm, paplašinot piekļuvi zināšanām un veicinot vietējās kultūras novērtēšanu. Korvo ekomuzejs: projekts "Iesaistot kopienas mantojuma saglabāšanā un izglītošanā", parādot, ka, daloties savās tradīcijās digitālā formā, kopienas saglabā savu kultūru dzīvu. Abi projekti ir īstenoti Portugālē.

1.2 Ētika un autortiesības

Nemateriālā mantojuma digitālo rīku izmantošanā ir būtiski ievērot autortiesības un ētiskas saistības. Ētiska prakse ietver informētas piekrišanas saņemšanu no iesaistītajām personām, stāstu integritātes ievērošanu un kolektīvo tiesību aizsardzību. Apmācības par digitālo ētiku un autortiesībām ir daļa no kursa, nodrošinot, ka stāstu veidošanā tiek respektēts kultūras mantojums un novērsta informācijas ļaunprātīga izmantošana. Šī perspektīva saskan ar Faro konvenciju par kultūras mantojuma vērtību sabiedrībai, kurā uzsvērta kopienas iesaistīšanās nozīme kultūras mantojuma saglabāšanā. (Eiropas Padome, 2005)

Turklāt Eiropas Konvencija par arheoloģiskā mantojuma aizsardzību (pārskatīta) (Eiropas Padome, 1992) un Eiropas Savienības Direktīva 2019/790 par autortiesībām digitālajā vienotajā tirgū (Eiropas Savienība, 2019) garantē autoru tiesību aizsardzību un atzīst vietējo kopienu būtisko lomu.

"Europeana" projekts ir šādas ētiskas pieejas piemērs. (Europeana, [s.d.]) Eiropas kultūras arhīvu digitālā platforma ievēro stingrus autortiesību standartus, sniedzot vadlīnijas digitālā kultūras satura katalogizācijai un izmantošanai, nodrošinot, ka kultūras mantojums tiek koplietots ar cieņu pret tā veidotājiem un īpašniekiem.

1.3 Narrativas digitales, patrimonio cultural inmaterial y desarrollo sostenible

Digitālajiem stāstiem un stāstu stāstīšanai var būt izšķiroša nozīme nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) novērtēšanā un saglabāšanā, veicinot arī ilgtspējīgu attīstību. Digitālā stāstu stāstīšana ir stāstniecības mākslas mūsdienīga evolūcija, izmantojot digitālos rīkus, lai radītu aizraujošu pieredzi, kas auditoriju pārceļ uz dažādu kopienu nozīmīgiem mirkļiem un tradīcijām. (Falk & Gyuri, 2023)

Digitālo stāstu izmantošana papildina šo priekšlikumu, nodrošinot efektīvu un saistošu komunikāciju, izmantojot multimediju formātos, piemēram, videoklipos, podkāstos un interaktīvos

ziņojumos, izstāstītus stāstus. Šie stāstījumi palīdz nodot vērtības, iedvesmot pārmaiņām un stiprināt saikni gan ar iekšējo, gan ārējo auditoriju, padarot inovāciju un līdzdalību par procesa būtisku sastāvdaļu.

Piemērojot digitālo stāstu stāstīšanu NKM, jo īpaši lauku apvidos, iespējams pierakstīt un izplatīt vietējos stāstus, nodrošinot, ka tradīcijas un zināšanas tiek plaši saglabātas un popularizētas. Šāda pieeja stiprina kopienu autonomiju, ļaujot tām stāstīt savus stāstus un inovatīvā veidā atjaunot sava kultūras mantojuma nozīmi. Šāda novērtēšana ne tikai veicina kultūras daudzveidību, bet arī sekmē ilgtspējīgu praksi, integrējot kultūru, tehnoloģijas un ekonomisko attīstību, kultūras mantojumu sasaistot ar jaunām paaudzēm un dažādām auditorijām.

Tādi projekti kā Nīderlandes projekts "Nemateriālā mantojuma apzināšana: sabiedrības informētības palielināšana ar QR kodiem" izmanto QR kodus, lai palielinātu sabiedrības informētību par tradīcijām, un ir piemērs tam, kā jaunās tehnoloģijas var savienot kultūras ar jaunu auditoriju un kontekstu. Projekts "Vientos del Tiempo: mutvārdu tradīciju atdzīvināšana ar teātra un digitālo plašsaziņas līdzekļu palīdzību" Spānijā ilustrē šo iniciatīvu ietekmi, atdzīvinot mutvārdu tradīcijas ar teātra un digitālo plašsaziņas līdzekļu palīdzību, savienojot kopienu nemateriālo kultūru ar tagadni un veicinot tūrisma un interesi par kultūru.

1.4 Līdzdalības metodoloģija un kopienas pilnvarošana

Šajā priekšlikumā izmantota līdzdalības metodoloģija, kas balstīta uz izglītību par kultūras mantojumu un kolektīvo veidošanu, veicinot dialogu starp kultūras jomas dalībniekiem un vietējām kopienām. Iedvesmojoties no Paulo Freire transformatīvās izglītības, metodoloģija veicina dalībnieku kritisku attīstību, sekmējot dialoga un domapmaiņas procesu, kurā viņi kļūst par aktīviem zināšanu nesējiem. (Freire, 2014) Tādējādi ir nepieciešams, lai iesaistītie indivīdi un kolektīvi efektīvi piedalītos lēmumu pieņemšanas procesos un darbotos tā, lai visa procesa laikā notiktu dialogs un tiktu atbalstīta ikviena darbība. (Antonioli, 2014) Šāda iesaistīšanās stiprina sociālo kohēziju un veicina demokrātisku līdzdalību. Turklāt metodoloģija ietver digitālo prasmju apmācību, pamatojoties uz tādiem autoriem kā Jorge La Ferla un Pierre Lévy. (La Ferla, 2009; Lévy, 2003) Kultūras inovācijas, kas tiek piemērotas digitālajiem naratīviem, stiprina kopienu lomu mantojuma saglabāšanā, demokratizējot piekļuvi zināšanām un stimulējot ilgtspējīga satura radīšanu.

Šajā priekšlikumā ir izmantota arī "inovācijas kultūras" koncepcija, kas apvienojumā ar līdzdalības vadību attiecas uz tādu organizatorisko vidi, kurā tiek veicināta inovācija, radošums un sadarbība, ļaujot visiem komandas locekļiem un ieinteresētajām personām sniegt idejas un risinājumus problēmām, ar kurām saskaras. (Eid & Forstrom, 2021) Šī pieeja veicina piederības sajūtu, palielina iesaistīšanos un uzlabo pielāgošanās un izaugsmes spējas.

Secinājums

Projekts piedāvā metodoloģisku sistēmu, lai apmācītu iedzīvotājus lauku apvidos kritiski un apzināti izmantot digitālos rīkus, radot ekonomiskās un sociālās iespējas. Šī pieeja ne tikai saglabā nemateriālo kultūras mantojumu (NKM), bet arī atdzīvina to, izmantojot inovācijas, veicinot ilgtspējīgu attīstību un digitālo iekļaušanu. Apvienojot inovāciju kultūru, ētiku un autortiesības, projekts veido stabilu pamatu mantojuma novērtēšanai, savienojot vietējās tradīcijas ar nākotnes redzējumu. Tādējādi kopienas kļūst par sava kultūras mantojuma protagonistiem, aktīvi piedaloties iekļaujošākas un daudzveidīgākas sabiedrības veidošanā.



2. nodaļa:

Metodoloģijas sistēma

2. Metodoloģijas sistēma

Šeit ierosinātā metodoloģija tiks veidota, izmantojot praktisku, pakāpenisku pieeju, kurā, sadarbojoties visiem partneriem, tiks radīts digitālais stāstījums par konkrētu nemateriālo kultūras mantojumu, koncentrējoties uz sabiedrības līdzdalību, ētiku un inovāciju kultūru ilgtspējīgai attīstībai.

Izmantotā metodoloģija ir balstīta uz sadarbības un līdzdalības metodoloģiju, un kopienas līdzdalība ir šīs pieejas pamatprincips. Parasti nemateriālais kultūras mantojums iegūst nozīmi tikai tad, ja to atzīst kopiena, kurai tas pieder. Tieši caur indivīdiem, kas to veido, tiek norādītas kultūras izpausmes, kas tiek uzskatītas par nozīmīgām. Šie cilvēki var paraudzīties uz pagātņi un vēlamo nākotni un uztvert, kuras kultūras izpausmes ir svarīgas un reprezentatīvas, kādas zināšanas veido šo kolektīvu. Šī pieeja ietver arī ētikas pamatjautājumus, jo īpaši nodrošinot, ka kultūras mantojuma atzīšana un novērtēšana ir iekļaujošs process, kas palīdz apzināties un novērtēt sabiedrības daudzveidību, kuru tas aptver, un to nevar izmantot kā segregācijas, aizspriedumu vai naida instrumentu.

Tāpēc, ja mērķis ir novērtēt kultūras daudzveidību un stiprināt vietējo identitāti, ir būtiski, lai stratēģijas un iniciatīvas tiktu veidotas kolektīvi. Ņemot vērā apmācības procesus, kopienas līdzdalībai jābūt klātesošai to formulēšanā, īstenošanā un izpildē, lai veicinātu kolektīvo konstruēšanu, kurā zināšanas un kultūras atsaucis tiek saprastas kā kolektīvo, sociālo un kopienas procesu rezultāts. Tieši šī piederības sajūta ļaus cilvēkiem atpazīt sevi iniciatīvās, nodrošinot, ka šīs iniciatīvas plaši un visaptveroši atbilst to kopienu vajadzībām un priekšstatiem, kurās tās tiek iekļautas. (Florêncio et al., 2014)

Tādējādi, lai izveidotu līdzdalības metodoloģisko sistēmu, kas iesaista vietējo kopienu nemateriālā kultūras mantojuma digitālo stāstu veidošanā un vienlaikus veicina ilgtspējīgu attīstību, tiek piedāvāti pieci galvenie posmi:



Katrs no šiem posmiem ietver aktivitātes, kas ļauj iedzīvotājiem aktīvi piedalīties, izmantot pieejamās tehnoloģijas un novērtēt vietējo kultūru, kā arī pozitīvi ietekmēt kopienas attīstību.

1. solis:

Kopienas mobilizācija, apmācība un inovācijas



Mērķis

Lai veiktu apmācību digitālo tehnoloģiju jomā, iesaistīt vietējo kopienu jau procesa sākumā, novērtējot iepriekšējās zināšanas par nemateriālo kultūras mantojumu un digitālo stāstniecību.

Posmi

1. Vietējo partneru informēšana un identificēšana

Organizējiet kopienas sanāksmes un pasākumus, lai iepazīstinātu ar projektu un veicinātu iedzīvotāju izpratni par nemateriālā kultūras mantojuma nozīmi. Apzināt vietējos partnerus, piemēram, skolas, NVO, kultūras apvienības un kopienas līderus.

2. Sadarbības grupu izveide

Izveidojiet fokusgrupas, kas pārstāv vietējo daudzveidību. Šajās grupās var iekļaut zināšanu glabātājus, jauniešus, pedagogus, amatniekus un citus dalībniekus, kas nodarbojas ar kultūras mantojumu reģionā.

3. Apmācības līdzdalības vadībā un inovāciju kultūrā

Lai kopiena spētu patstāvīgi un ilgtspējīgi pārvaldīt darbības un pasākumus, tiks piedāvāt vadības un inovāciju kultūras jomā. Tas ietver līdzdalības vadības, komunikācijas un projektu vadības jēdzienus.

4. Digitālo rīku apmācība

Piedāvāiet apmācības kopienai par audio, video un digitālā satura rediģēšanas rīkiem, prioritāti iesakot iekārtu (viedtālruni, vienkāršu ierakstītāju un bezmaksas programmatūras) izmantošanu. Mērķis ir nodrošināt, lai dalībnieki varētu veidot un rediģēt savus stāstus paši.

5. Apmācības autortiesību un kultūras datu pārvaldības jomā

Apmācības par informācijas ētisku izmantošanu, autortiesībām un nemateriālā mantojuma aizsardzību. Tas ir būtiski, lai nodrošinātu vietējās kultūras respektēšanu un saglabāšanu.

2. solis: Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana

3. solis: Ilgtspējīgu attīstības iegrēšana un veicināšana

4. solis: Apmācības principi

5. solis: Seguimiento y evaluación del proyecto

1. solis: Kopienas mobilizācija, apmācība un inovācijas

2. solis: Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana



Mērķis

Veicināt digitālo stāstu, kas pauž vietējās kultūras vērtības, tradīcijas un atmiņas, kopīgu radīšanu.

Posmi

1. Stāstu un tradīciju krājums

Organizējiet seminārus un lauka aktivitātes, kur dalībnieki var dalīties un pierakstīt stāstus, kultūras praksi un tradīcijas. Veiciniet interviju, fotogrāfiju, ierakstu un video izmantošanu, kas atspoguļo vietējo kultūras daudzveidību.

2. Vizuālo un skaņas naratīvu konstruēšana

Pamatojoties uz savākto materiālu, vadiet dalībniekus digitālo stāstu veidošanā, kas autentiski un saistoši atspoguļo nemateriālo mantojumu. Šos stāstus var veidot kā dokumentālus video, audio (podkāstus), virtuālas izstādes u. c. formātos.

3. Kopienas kūrēšana un redīgēšana

Īsrenojiet līdzdalības procesu, kurā kopiena pati pārskata un atlasa materiālus, kas tiks kopīgoti. Tas palīdz nodrošināt, ka galīgie stāsti atspoguļo vietējo perspektīvu un identitāti.

4. Tradīciju apstiprināšana un ievērošana

Pirms publicēšanas pārliecinieties, ka visu digitālo saturu ir apstiprinājuši iesaistītie kopienas locekļi un tas atbilst vietējām vērtībām un tradīcijām.

5. Atvērtās piekļuves un sadarbības platformu izveide

Izveidojiet sadarbības stāstu veidošanas platformu kā vietējās kultūras digitālo krātuvi, kurā dalībnieki paši publicē savus stāstus.

3. solis: Ilgtspējīgu attīstības iegrēšana un veicināšana

4. solis: Apmācības principi

5. solis: Seguimiento y evaluación del proyecto

1. solis: Kopienas mobilizācija, apmācība un inovācijas

2. solis: Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana

3. solis: Ilgtspējīgu attīstības integrēšana un veicināšana



Mērķis

Uzlabot digitālos stāstus kā ilgtspējīga tūrisma, izglītības un vietējās kultūras vērtību.

Posmi

1. Izstrādāt un formulēt saziņas un izplatīšanas programmas

Izmantojiet izstrādāto stāstu veidošanas platformu, kas integrēta ar sociālajiem tīkliem, tīmekļa vietnēm un lietotnēm, lai veicinātu piekļuvi radītajam saturam. Apsveriet arī fiziskas telpas kopienā (muzejos, kultūras centros) vietējām izstādēm un pasākumiem.

2. Kultūras un tūrisma programmu izstrāde

Integrējiet digitālos stāstus projektu, pasākumu, programmu un ilgtspējīgu tūrisma maršrutu izstrādē, kur apmeklētāji var interaktīvi iepazīt vietējo kultūru.

3. Sadarbības tīklu un partnerību izveide

Sadarbības un partnerattiecību veidošana: savienojiet kopienas ar ilgtspējīgas attīstības un tūrisma tīkliem un institucionālajiem partneriem, veicinot kultūras apmaiņu un stiprinot vietējo ekonomiku. Šīs partnerības var ietvert izglītības iestādes, kultūras organizācijas un uzņēmumus, kas ieinteresēti atbildīga tūrisma veicināšanā.

4. solis: Apmācības principi

5. solis: Seguimiento y evaluación del proyecto

1. solis: Kopienas mobilizācija, apmācība un inovācijas

2. solis: Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana

3. solis: Ilgtspējīgu attīstības itegrēšana un veicināšana

4. solis: Apmācības principi



Mērķis

Uzlabot mijiedarbību un mācību pasākumus, lai iesaistītās puses savstarpēji papildinātu zināšanas.

Posmi

1. Dialogiskā izglītība

Veiciniet apmaiņu un diskusijas visos kursa posmos, novērtējot dalībnieku zināšanas.

2. Mācīšanās sadarbīties

Strādāiet grupās, veicot pasākumus, kas veicina ideju apmaiņu.

3. Gadījumu izpēte un prakse

Izmantojiet reālu gadījumu pētījumus un izveidojiet praktiskas aktivitātes.

4. Tehnoloģijas un digitālie rīki

Iepazīstiniet ar pieejamiem rīkiem digitālo stāstu un projektu veidošanai.

5. Izglītība ilgtspējai un inovācijai

Koncentrējieties uz inovatīvu praksi kultūras mantojuma dokumentēšanā un saglabāšanā.

6. Praktiskā un kopīgā mācīšanās

Izveidojiet stāstu stāstīšanas platformu, izmantojot digitālos rīkus un inovatīvas stratēģijas.

7. Iniciatīvas turpināt iesākto

Veiciniet pastāvīgus kopienas projektus, lai saglabātu un novērtētu vietējo kultūru.

8. Nepārtraukts un procesuāls monitoring

Tas ļauj veikt uzraudzību jau no apmācības sākuma, lai varētu veikt nepieciešamās korekcijas un labojumus visā procesa gaitā.

5. solis: Seguimiento y evaluación del proyecto

1. solis: Kopienas mobilizācija, apmācība un inovācijas

2. solis: Digitālo stāstu veidošana un ierakstīšana

3. solis: Ilgtspējīgu attīstības ītēgrēšana un veicināšana

4. solis: Apmācības principi

5. solis: Seguimimēto y evaluaci3n del proyecto



1. Noteikt ietekmes rādītājus

Izvērtējiet ierosināto darbību ietekmi uz kopienu, vai izstrādātie digitālie stāsti ir nodrošinājuši kopienas līdzdalību un veicinājuši kultūras saglabāšanu un vietējo ilgtspējīgu attīstību.

2. Īstenošana

Pēc apmācības pabeigšanas profesionāliem ieteicams izstrādāt pilotprojektus, piemērojot metodoloģiju un saņemot tehnisko atbalstu, lai uzlabotu digitālo stāstījumu veidošanu.



3. nodaļa:

Apmācību process

3. Apmācību process

HIGHRES apmācības programma sastāv no sešiem moduļiem, kā norādīts sākotnējās diskusijās ar partneriestādēm. Šie moduļi aptver galvenās jomas, kas saistītas ar nemateriālā kultūras mantojuma digitālo stāstu radīšanas un popularizēšanas procesu lauku kopienās.



1. modulis

Nemateriālā kultūras mantojuma identificēšana un katalogizēšana lauku apvidos



2. modulis

Sadarbības vadība un kopienas iesaistīšana



3. modulis

Inovācijas un radošuma kultūras veicināšana



4. modulis

Naratīvu veidošana iesaistot nemateriālo kultūras mantojumu



5. modulis

Digitālo naratīvu tehniskie aspekti



6. modulis

Nemateriālā kultūras mantojuma popularizēšana digitālajās platformās

Mācību programmas galīgā struktūra ir izstrādāta, izmantojot starpdisciplināru pieeju un sadarbojoties ar mērķgrupām (lauku kopienām, kultūras iestādēm un pieaugušo izglītības sniedzējiem), tādējādi nodrošinot, ka mācību materiāli atbilst šo auditoriju konkrētajām vajadzībām.

Šis mācību ceļa struktūras mērķis ir nodrošināt pamatu tiešsaistes kursa izveidei, kas tiks izstrādāts nākamajos projekta posmos, izveidojot kursu platformā. Tomēr šeit ir iesniegts priekšlikums par hibrīdapmācību kursu (klātienē un tiešsaistes), ko kopiena var izmantot, lai atvieglotu klātienē apmācību, dodot kopienām brīvību darboties atbilstoši to apstākļiem un vajadzībām.

Mācību procesa izstrāde

Kurss:

Nemateriālais kultūras mantojums un digitālo stāstu veidošana lauku kopienām

Kursa struktūra

Kopējais ilgums: 90 stundas

Formāts: Personīgi un/vai tiešsaistē (sinhroni)

Mērķauditorija: Mērķauditorija: kopienu vadītāji, vadītāji, skolotāji, jaunieši, amatnieki, lauksaimnieki un citi lauku kopienu locekļi.

Moduļi: 6 moduļi

Vispārīgie mērķi

Apmācīt lauku kopienu līderus un dalībniekus, lai apzinātu, dokumentētu un izplatītu savu nemateriālo kultūras mantojumu, izmantojot digitālos stāstus, kā arī ilgtspējīgas attīstības, ētikas un inovāciju praksi, lai stiprinātu vietējo identitāti, veicinātu kopienu līdzdalību un novērtētu kultūras daudzveidību.

Metodoloģija

Lekcijas

Notiek klātienē vai tiešsaistē, ar ierakstiem vēlākai piekļuvei, aptverot katra moduļa teorētisko pamatu.

Gadījumu izpēte

Sekmīgu valsts un starptautisku projektu analīze par nemateriālo kultūras mantojumu un digitālo naratīvu izmantošanu, uzsverot līdzdalības pārvaldību un ilgtspējīgu attīstību.

Praktiskās darbnīcas

Klātienē nodarbības, kurās var praktizēt un eksperimentēt ar stāstu stāstīšanas tehnikām, digitālo stāstu veidošanu un inovāciju rīkiem.

Grupu aktivitātes

Kopīgi uzdevumi noslēguma projekta izveidei.

Lekcijas un apalje galdi

Uzaicinātie viesi no dažādām jomām, piemēram, kultūras menedžeri, kopienu pārstāvji, mantojuma eksperti, ētikas, inovāciju un ilgtspējīgas attīstības speciālisti un citi.

Monotorings

Pastāvīga atgriezeniskās saites iegūšana visa kursa laikā, iknedēļas aktivitātēs un diskusijās.

1. modulis:

Nemateriālā kultūras mantojuma identificēšana un katalogizēšana lauku apvidos



Mērķi: 15 stundas

Mērķis

Izpratne par nemateriālā mantojuma un kultūras daudzveidības jēdzieniem, uzsverot to nozīmi lauku kopienu stiprināšanā.

Mācību programma

Ievads nemateriālajā kultūras mantojumā

Kultūras mantojuma nozīme kopienas identitātes un kohēzijas veidošanā: definīciju izpēte un kultūras mantojuma nozīme kopienas identitātes un kohēzijas veidošanā.

Nemateriālā mantojuma jēdzieni un kategorijas

Dažādi nemateriālā mantojuma veidi, piemēram, svētki, dejas, rituāli un tradicionālās zināšanas.

Konvencijas un saglabāšanas politika

Ieskats starptautiskajās konvencijās un politikā, kuras mērķis ir saglabāt nemateriālo kultūras mantojumu (NKM).

NKM saglabāšana un novērtēšana mūsdienu pasaulē

Pārdomas par NKM saglabāšanas izaicinājumiem un iespējām globalizācijas kontekstā.

Ētika un autortiesības saistībā ar NKM

Diskusija par ētiku kultūras prakses katalogizēšanā un saglabāšanā, koncentrējoties uz autortiesībām un intelektuālā īpašuma aizsardzību.

Gadījumu izpēte

Praktiski piemēri par nemateriālās kultūras izpausmēm lauku apvidos, uzsverot to nozīmi un saglabāšanas metodes.

Katalogizācijas un novērtēšanas metodes

Metodoloģijas un rīki vietējo kultūras izpausmju identificēšanai, dokumentēšanai un novērtēšanai.

Darbības

Grupas dinamika

Uzdevumi, lai identificētu un kartētu vietējos kultūras elementus un nemateriālo mantojumu, kā to redz pati kopiena.

Diskusiju un sarunu apli

Pieredzes un zināšanu apmaiņa par vietējām tradīcijām un kultūras mantojumu, veicinot kopīgas pārdomas par šo zināšanu saglabāšanu un nepārtrauktību.

2. modulis:

Sadarbības vadība un kopienas iesaistīšana



Mērķi: 10 stundas

Mērķis

Apmācīt dalībniekus iesaistīt sabiedrību sava nemateriālā kultūras mantojuma kartēšanā, saglabāšanā un novērtēšanā, izmantojot līdzdalības pārvaldību, īpašu uzmanību pievēršot inovācijām un digitālajiem stāstiem.

Mācību programma

1. Kopienas līdzdalība un kultūras kartēšana

- Kopienas līdzdalības koncepcijas un prakse kultūras mantojuma apzināšanā un novērtēšanā.
- Nemateriālo kultūras elementu (tradīciju, svētku, vietējo praksi) kartēšanas metodes.
- Digitālie un klātienē informācijas vākšanas rīki (intervijas, apmeklējumi uz vietas, atmiņu pasākumi).
- Stratēģijas kopienas iesaistei stāstu stāstīšanā, kopienas identitātes un atpazīstamības stiprināšanai.

2. Līdzdalības pārvaldība un ētika kultūras mantojuma saglabāšanā

- Līdzdalības pārvaldības principi un nozīme nemateriālā kultūras mantojuma (NKM) jomā.
- Kultūras tiesības, kultūras īpašums un kopienu autentiskuma un autonomijas ievērošana.
- Ētiska un iekļaujoša prakse kultūras saglabāšanai un ilgtspējīgai kopienas attīstībai.

Darbības

Praktiskās darbnīcas

Vietējā nemateriālā mantojuma kartēšana ar aktīvu kopienas līdzdalību.

Gadījuma izpēte

Līdzdalības pārvaldības piemēra analīze kultūras mantojuma jomā, koncentrējoties uz inovāciju, ētiku un ilgtspējību.

3. modulis:

Inovācijas un radošuma kultūras veicināšana



Mērķi: 15 stundas

Mērķis

Sniegt nepieciešamās zināšanas, lai radītu pastāvīgu grupas darbu, kas veicina inovāciju un radošumu. Šajā modulī tiek piedāvāta izpratne par organizatoriskajām formām, kas nodrošina ideju pieņemšanu, to analīzi, virzību un īstenošanu.

Mācību programma

1. Ievada elementi

- Inovācijas kultūras un atvērtās inovācijas jēdzieni

2. Kā organizēt darbības zonu, lai veicinātu inovāciju kultūru

- Kā veicināt procesu un produktu inovāciju, balstoties uz kopienas ieguldījumu.
- Kā nodrošināt darbinieku, lietotāju, partneru un sabiedrības līdzdalību.
- Kā nodrošināt, lai katras personas ieguldījums tiktu rūpīgi saņemts un analizēts kā pielietojams (tūlītējs, pārformulēts utt.).
- Kā nodrošināt atklātu rezultātu apmaiņu.

3. Īstenošanas soļi

- Kā veicināt sākotnējo un pastāvīgo apmācību (saturs, modeļi, bibliogrāfija u. c.).
- Organizatoriskās/motivējošās struktūras definīcija.
- Procedūru pārredzamības nodrošināšanas.
- Kā pārvaldīt inovāciju kultūru.

4. Ievads digitālo inovāciju pārvaldības platformās

Darbības

Praktiskās darbnīcas

Praktiskās darbnīcas: radošuma un inovācijas uzdevumi, analizējot iniciatīvas un apmainoties ar pieredzi, risinot reālas situācijas.

Diskusiju un sarunu apli

Pieredzes un zināšanu apmaiņa par inovācijām, veicinot kolektīvas pārdomas.

4. modulis:

Naratīvu veidošana iesaistot nemateriālo kultūras mantojumu



Mērķi: 25 stundas

Prezentācija

Šī moduļa mērķis ir sniegt dalībniekiem nepieciešamās prasmes, lai dokumentētu un izplatītu nemateriālo kultūras mantojumu, novērtētu un saglabātu tā stāstus, izmantojot digitālo stāstniecību.

Mērķis

Apmācīt dalībniekus veidot saistošus un reprezentatīvus stāstījumus par nemateriālo kultūras mantojumu, izmantojot digitālos rīkus, lai fiksētu un izplatītu savas tradīcijas un mantojumu.

Mācību programma

1. Ievads digitālajos naratīvos un stāstu veidošanā kultūras mantojumam

- Stāstu stāstīšanas jēdzieni un struktūra nemateriālā mantojuma kontekstā.
- Digitālo naratīvu nozīme kultūras mantojuma saglabāšanā un izplatīšanā.

2. Formatos y herramientas para narrativas digitale

- Formāti: video, audio, fotogrāfija un teksts.
- Digitālie ierakstīšanas un rediģēšanas rīki (mobilo tālrunu, lietotņu izmantošana).
- Interaktīvu un aizraujošu stāstu veidošanas metodes.
- Laba prakse digitālā kultūras satura radīšanā un koplietošanā.

3. Digitālo naratīvu konstruēšana

- Vietējo stāstu vākšanas un organizēšanas metodes.
- Vienkārši digitālie rīki satura veidošanai un pēcprādei.
- Ievads digitālās saglabāšanas un glabāšanas praksē.

Darbības

Stāstu stāstīšanas un stāstu veidošanas darbnīcas

- Praktiska stāstu stāstīšanas darbnīca, kurā tiek veidoti stāsti par vietējām tradīcijām.
- Vizuālo naratīvu veidošanas uzdevumi, kas reprezentē kultūras praksi.
- Personīgo un kopienas locekļu stāstu pierakstīšanas uzdevumi.
- Prakse ar digitālajām audio, video un fotogrāfiju rediģēšanas platformām.
- Katrs dalībnieks rada digitālu stāstu par kādu savas kopienas kultūras tradīciju.

5. modulis:

Aspectos técnicos relacionados con las narrativas digitales



Mērķi: 15 stundas

Prezentācija

Šī moduļa mērķis ir iepazīstināt ar tehniskajiem aspektiem, lai veicinātu pieejamu digitālo telpu, kurā kopiena var nepārtraukti dalīties, saglabāt un atjaunināt savus stāstus un kultūras izpausmes, novērtējot vietējo nemateriālo mantojumu.

Mērķis

Apmācīt dalībniekus par digitālās stāstīšanas platformas izveides un uzturēšanas tehniskajiem un stratēģiskajiem aspektiem. Veicināt kopienu autonomiju digitālo rīku izmantošanā, lai saglabātu savas tradīcijas un stāstus.

Mācību programma

1. Stāstu koplietošanas platformu modeļi

- Digitālo stāstu veidošanas platformu modeļu analīze: emuāri, sociālie tīkli un sadarbības vietnes.
- Pieejami rīki un tehnoloģijas digitālo naratīvo telpu izveidei.

2. Kopienas digitālās stāstu veidošanas platformas izstrāde un izveide

- Kopienas vajadzībām pielāgotas tiešsaistes platformas (piemēram, kopīga emuāra vai vietnes) plānošana un izveide.
- Platformas tehniskā uzstādīšana: hostings, domēns un adaptīvais dizains.

3. Satura pārvaldības un kuratora prakse

- Stāstu organizēšanas, kategorizēšanas un atjaunināšanas metodes.
- Laba kuratora prakse, lai nodrošinātu koplietojamā satura autentiskumu un ilgtermiņa saglabāšanu.

4. Digitālā saglabāšana un ilgtspējība

- Digitālās saglabāšanas stratēģijas, kuru mērķis ir nodrošināt satura ilgmūžību.
- Dublēšanas, drošības un autortiesību prakse digitālā kultūras mantojuma aizsardzībai.

Darbības

Sadarbības digitālo platformu veidošanas darbnīcas

- Praktiskas darbnīcas, lai plānotu un izveidotu digitālo platformu, kurā tiks publicēti kopienas stāsti.

6. modulis:

Nemateriālā kultūras mantojuma popularizēšana digitālajās platformās



Mērķi: 15 stundas

Prezentācija

Šis modulis apvieno kultūras praksi ar digitālajiem rīkiem un inovāciju metodoloģijām, apmācot dalībniekus izstrādāt projektus, kas novērtē kultūras mantojumu un veicina ilgtspējīgu tūrismu un lauku attīstību.

Mērķis

- Saistīt vietējo kultūras praksi ar ilgtspējīgu attīstību.
- Veicināt inovācijas, kas balstītas uz kultūras mantojumu, lai stiprinātu vietējo attīstību.
- Iedvesmot sabiedrību izmantot inovācijas kā kultūras saglabāšanas un novērtēšanas līdzekli.

Mācību programma

1. Ilgtspējīgs tūrisms un nemateriālais kultūras mantojums (NKM)

- Konceptijas: Ilgtspējīga tūrisma definīcija un principi; piemērošana NKM.
- Saglabāšana un veicināšana: Stratēģijas, kā novērtēt kultūras tūrismu, kas pozitīvi ietekmē sabiedrību.
- Gadījumu izpēte: Veiksmīgu ilgtspējīga tūrisma iniciatīvu analīze teritorijās ar KNM un digitālajiem naratīviem.

2. Ilgtspējīgu kultūras projektu plānošana un īstenošana

- Ilgtspējīga attīstība un lauku kopienas: Attiecības starp vietējo kultūras praksi un ilgtspēju.
- ANO ilgtspējīgas attīstības dienaskārtību(Agenda 2030) un ilgtspējīgas attīstības mērķi: ilgtspējības jēdzieni un ilgtspējīgas prakses piemēri kopienās.
- Integrācija ar vietējo ekonomiku: kā kultūras tūrisms var veicināt lauku attīstību.

6. modulis:

Nemateriālā kultūras mantojuma popularizēšana digitālajās platformās



Mērķi: 15 stundas

3. Inovācijas un radošuma kultūra lauku vidē

- Koncepti un izmantojums: inovācijas un radošums lauku scenārijos.
- Radošuma veicināšanas rīki: metodes vietējās jaunrades veicināšanai.
- Inovāciju rīki: dizaina domāšanas principi, elastīgas metodoloģijas (agile) un sociālā inovācija, kas tiek piemērota tūrismam un kultūras mantojumam.
- Kultūras inovāciju piemēri: Ilgtspējīgas prakses, kas integrē inovācijas ar kopienas attīstību un kultūras saglabāšanu.

Darbības

- Dizaina domāšanas darbnīca: inovatīvu ideju izstrāde saistībā ar kultūras mantojumu.
- Praktiski vingrinājumi un koprades darbnīcas: inovatīvu un ilgtspējīgu kultūras projektu izveide, kas vērsti uz NKM novērtēšanu, izmantojot digitālos naratīvus.

Noslēguma izvērtējums un integrējošais projekts

Izvērtēt kursa ietekmi un izstrādāt plānu projekta turpināšanai, ierosinot izstrādāt integrētu projektu, kas pievērstos nemateriālajam mantojumam, līdzdalības pārvaldībai, digitālajiem naratīviem, ilgtspējīgai attīstībai un tūrismam.

Mērķis

Apmācīt dalībniekus izstrādāt kultūras projektus, kas apvieno nemateriālā mantojuma saglabāšanu, līdzdalības pārvaldību, digitālo stāstu stāstīšanu un ilgtspējīgu tūrismu ar ētisku un inovatīvu redzējumu.

Saturs

- Vietējo stāstu stāstīšanas projektu novērtēšana un plānošana
- Izveidoto naratīvu un satura kopīga novērtēšana.
- Turpmāko darbību plānošana projekta nepārtrauktības nodrošināšanai.
- Kopienas iesaistīšanas stratēģijas, lai uzturētu platformu dzīvu.

Darbība

- Kopīga atgriezeniskā saite un projektu prezentācijas; turpmāko pasākumu plānošana.

Sertifikācija

- Sertifikāts tiek izsniegts pēc tam, kad ir nokomplektēti 75% sinhrono un asinhrono aktivitāšu apmeklējumu un sekmīgi pabeigts gala projekts.
- Dalība un sadarbība grupā (30%): aktīva dalība diskusijās un semināros.
- Digitālā satura veidošana (40%): digitālā stāstījuma (stāsts, foto, audio vai video) izveide, kas iepazīstina ar kādu kultūras praksi.
- Stāstu veidošanas platformas izstrāde (20%): ieguldījums sadarbības platformas izveidē un organizēšanā.
- Kopienas rīcības plāns (10%): plāna izstrāde projekta nepārtrauktības nodrošināšanai kopienā.

Bibliogrāfiskās atsauces

- Adérito, M. (2021). A narrativa digital: Instrumento de afirmação social e de diversidade cultural [Palestra Convidada]. Mesa-redonda Cinema Negro e o desafio das novas tecnologias, São Paulo. <http://hdl.handle.net/10400.2/11723>.
- Antonioli, C. (2014). O trabalho da gestão participativa de uma instituição de acolhimento para a identificação de crianças com altas habilidades/superdotação [Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Gestão Educacional, Universidade Federal de Santa Maria]. https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/12764/TCCE_GE_2014_ANTONIOLI_CAMYLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chesbrough, H. (2003). Open innovation: The new imperative for creating and profiting from technology. Harvard Business School Press.
- Council of Europe. (1992). European Convention on the Protection of the Archaeological Heritage (Revised). European Treaty Series, 143. <https://rm.coe.int/168007bd25>
- Council of Europe. (2005). Faro Convention on the Value of Cultural Heritage for Society. <https://rm.coe.int/1680083746>
- Eid, H., & Forstrom, M. (Orgs.). (2021). Museum innovation: Building more equitable, relevant and impactful museums. Routledge, Taylor & Francis Group.
- European Union. (2019). Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>
- Europeana. ([s.d.]). Europeana—Discover Europe's digital cultural heritage. Europeana Collection. Recuperado 3 de novembro de 2024, de <https://www.europeana.eu/>
- Falk, E., & Gyuri, B. (Orgs.). (2023). Storytelling: Sharing Experiences from the Field. ICHCAP/ Heritage Alive. https://www.ichngoforum.org/wp-content/uploads/2023/12/Storytelling_Website.pdf.
- Florêncio, S. R., Clerot, P., Bezerra, J., & Ramassote, R. (2014). Educação Patrimonial: Histórico, conceitos e processos. Iphan. http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/EducPatrimonialweb_final_segunda%20edicao.pdf
- Florêncio, S. R. R., Bezerra, J. I. M., Clerot, P., Cavalcante, I. M. P., Silva, J. de S., Long, L., Krohn, E. C. R., Silva, A. P., Medeiros, M. da G., & Dutra, M. V. de M. (2013). Educação Patrimonial: Inventários Participativos. IPHAN/MEC. http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/inventariodopatrimonio_15x21web.pdf
- Freire, P. (2014). Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa (480 ed). Paz e Terra.
- Geertz, C. (1996). Uma Descrição Densa: Por Uma Teoria Interpretativa da Cultura. Cia. das Letras.
- Gomes, J., Antão, J., & Pimentel, F. ([s.d.]). Manual de Processos Participativos e de Gestão Democrática. Work in Progress.
- Hall, S. (2006). A identidade cultural na Pós-modernidade. DP&A.
- HIGHRES. (2024, agosto). Good Practices Handbook on Identification, Participatory Management, Digital Storytelling, and Promotion of Intangible Cultural Heritage. HIGHRES - Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling.
- ICOM. (2006). ICOM Code of Ethics for museums. ICOM.

Bibliogrāfiskās atsauces

- Jelincic, D. A., & Glivetic, D. (2021). Patrimônio Cultural e Sustentabilidade. Keep On: Políticas efectivas para projetos duráveis e autossustentáveis no setor do património cultural. https://adrat.pt/wp-content/uploads/2021/02/Practical_Guide_KEEP-ON_FINAL_PT-2.pdf.
- Klüver, L., Nentwich, M., Peissl, W., Torgersen, H., Gloede, F., Hennen, L., Eijndhoven, J. van, Est, R. van, Joss, S., Bellucci, S., & Bütschi, D. (2000). European Participatory Technology Assessment: Participatory Methods in Technology Assessment and Technology Decision -Making. Europta.
- La Ferla, J. (2009). Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora. Manantial.
- Lévy, P. (2003). A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço. Loyola.
- Luck, H. (1995). A Escola Participativa: O trabalho do gestor. DP&A.
- Navajas Corral, Ó., & Fernández, J. (2019). Innovación social y destinos turísticos. El caso de La Ponte-Ecomuséu (Santo Adriano, Asturias, España). Em M. Figuerola & C. Duque, Modelos de Gestión e Innovación en Turismo (p. 187–208). Thomson Reuters.
- Nora, P. (1993). Entre Memória e História: A problemática dos lugares. Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História - PUC/SP, 10, 7–28.
- OECD & Eurostat. (2018). Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation (4o ed). Eurostat/OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>
- Oliveira, A. Fi. P. (2021). Criação de narrativas digitais e Literacia Mediática: Investigação-ação com alunos do Ensino Secundário [Tese de Doutoramento em Estudos de Comunicação, Universidade do Minho]. <https://hdl.handle.net/1822/77406>
- Paro, V. H. (2012). Administração escolar introdução crítica. Cortez Editora.
- Slocum, N. (2003). Participatory Methods Toolkit. King Baudouin Foundation. https://archive.unu.edu/hq/library/Collection/PDF_files/CRIS/PMT.pdf
- Souza, W. V. B. de, Bermejo, P. H. de S., Cavalcante, C. C. M., & Domingos, R. N. (2017). Inovação Aberta no Setor Público: Como o Ministério da Educação utilizou o crowdstorming para impulsionar a prospecção de soluções inovadoras. Em P. Cavalcante, M. Camões, B. Cunha, & W. Severo (Orgs.), Inovação no setor público: Teoria, tendência e casos no Brasil. Ipea. <https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/8801/1/Inova%C3%A7%C3%A3o%20aberta.pdf>
- UN. ([s.d.]a). 2030 Agenda—Department of Economic and Social Affairs. United Nations. Recuperado 5 de novembro de 2024, de <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- UN. ([s.d.]b). Sustainable Development Goals—Department of Economic and Social Affairs. United Nations. Recuperado 3 de novembro de 2024, de <https://sdgs.un.org/>
- UNESCO. (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO. (2015). Recomendação referente à Proteção e Promoção dos Museus e Coleções, sua Diversidade e seu Papel na Sociedade. UNESCO/Ibram. <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002471/247152POR.pdf>



HIGHRES



**Co-funded by
the European Union**

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildāģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem