



Plattelandsgemeenschappen *in staat stellen* hun immateriële culturele erfgoed *te borgen* door middel van *digitale storytelling*



Bezoek on website
www.highres-project.eu

Volg ons op sociale media
[@highresproject](https://www.instagram.com/highresproject)



Waarom *digitale verhalen* gebruiken in een culturele context?

Door digitale storytelling toe te passen op ons immaterieel cultureel erfgoed blazen we onze tradities nieuw leven in, creëren we emotionele banden, worden onze tradities door iedereen gewaardeerd en behouden we onze identiteit.



Over HIGHRES

Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling – HIGHRES – is een tweejarig Europees project (2024-2026), geleid door de Vidzeme Tourism Association (Letland), dat wordt uitgevoerd in Italië, Letland, Nederland, Portugal en Spanje.

Onze missie is om de kracht van digitale storytelling te benutten als instrument voor het behouden en promoten van immaterieel cultureel erfgoed, het creëren van nieuwe mogelijkheden en het aanpakken van ongelijkheden in plattensgebieden. Door trainingsmateriaal te produceren dat is afgestemd op de volwassen bevolking, willen we bijdragen aan:

- * Het beschermen, interpreteren en communiceren van het immateriële culturele erfgoed van Europa.
- * Het bevorderen van plattelandontwikkeling door middel van cultureel toerisme.
- * Het verbeteren van de digitale vaardigheden van de volwassen bevolking om een blijvende impact op plattelandsgemeenschappen te garanderen.



Medegefinancierd door
de Europese Unie

Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europese Uitvoerende Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA) weer. Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.

Wat kan je van *het project* verwachten?

- * Een handboek met goede praktijken voor identificatie, participatief beheer, digitale storytelling en promotie van immaterieel cultureel erfgoed.
- * Een kadermethodologie voor digitale storytelling van immaterieel cultureel erfgoed en het ontwerp van trainingstrajecten.
- * Trainingsmodules over het digitaal vertellen over immaterieel cultureel erfgoed.
- * Een webapplicatie met alle materialen, aangepast aan het e-learning format.

Aangedreven door culturele organisaties en instellingen voor hoger onderwijs uit heel *Europa*

1



2



3



4



5



6

