

Methodologisch kader en opleidingstraject

Rapport WP3



**Co-funded by
the European Union**

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.

Gepubliceerd door

HIGHRES - Immaterieel erfgoed weerbaar maken door storytelling

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Februari 2025

Projectpartners

Vereniging voor toerisme Vidzeme (Letland) - Coördinator

Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Universiteit van Milano-Bicocca (Italië)

Nunzia Borrelli, Lisa Pigozzi, Giulia Mura

Universiteit van Lusófona (Portugal)

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

Storytelling Centre (Nederland)

Hester Tammes

Universiteit van Jaén / CEI Patrimonio (Spanje)

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

OnProjects (Spanje)

Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Auteurs

HIGHRES-team

Productie Coördinator

Universiteit Lusófona

Redactie

Leandro França (OnProjects)

Ontwerp en lay-out

Nuria Liébana (OnProjects)

Laia Redondo (OnProjects)

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de standpunten van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Dit werk is onder een niet-commerciële erkenning -zonder afgeleide werken- 3.0 Spanje Creative Commons licentie. Je mag het werk kopiëren, verspreiden en openbaar maken onder de volgende voorwaarden:

- **Erkenning.** Bewerkingscredits moeten worden erkend zoals aangegeven door de auteur of licentiegever.
- **Geen commerciële doeleinden.** Je mag dit werk niet gebruiken voor commerciële doeleinden.
- **Geen afgeleide werken.** Je mag dit werk niet wijzigen, transformeren of er een afgeleid werk van maken.

Wanneer je dit werk hergebruikt of verspreidt, moet je de voorwaarden van de relevante licentie duidelijk maken. Sommige van deze voorwaarden zijn mogelijk niet van toepassing als er toestemming is verkregen van de houder van het auteursrecht.

Alle rechten die voortvloeien uit legitiem gebruik of andere beperkingen die bij wet zijn voorzien, blijven door het voorgaande onaangetast.

De volledige licentie is beschikbaar op: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Inhoudsopgave

Presentatie	5
1. Conceptueel kader	8
1.1 Immaterieel cultureel erfgoed en participatie van de gemeenschap	9
1.2 Ethiek en auteursrechten	9
1.3 Digitale verhalen en immaterieel cultureel erfgoed en duurzame ontwikkeling	9
1.4 Participatieve methodologie en empowerment van de gemeenschap	10
Conclusie	10
2. Methodologisch kader	12
Stap 1: Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap	13
Stap 2: Creëren en opnemen van digitale verhalen	14
Stap 3: Bevordering van, en integratie met duurzame ontwikkeling	15
Stap 4: Beginselen voor trainingsacties	16
Stap 5: Projectmonitoring en -evaluatie	17
3. Opleidingstraject	19
Opleidingstraject Design	20
Module 1: Identification and Cataloging of Intangible Cultural Heritage in Rural Areas	21
Module 2: Gezamenlijk beheer door, en betrokkenheid van de gemeenschap	22
Module 3: Bevordering van een cultuur van innovatie en creativiteit	23
Module 4: De creatie van verhalen over immaterieel cultureel erfgoed	24
Module 5: Technical Aspects Related to Digital Narratives	25
Module 6: Bevordering van immaterieel cultureel erfgoed via digitale platforms om cultureel toerisme en plattelandsontwikkeling te stimuleren	26
Eindevaluatie en geïntegreerd project	28
Bibliografische referenties	29

Presentatie

Dit document is bedoeld om de vooruitgang te presenteren die tot nu toe is geboekt binnen Work Package No. 3 (WP3) van het HIGHRES Project - Helping Intangible Heritage RESilience through Storytelling (ERASMUS + 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743).

In lijn met de algemene doelstellingen van HIGHRES, dat een methodologie wil ontwikkelen voor het creëren van digitale verhalen om het Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICE) te versterken, heeft WP3 als doel een gemeenschappelijke methodologie te ontwikkelen voor het creëren van deze digitale verhalen. Op basis van het ontwikkelde methodologische kader zal een opleidingstraject worden uitgewerkt om geïnteresseerden op te leiden, rekening houdend met de specifieke opleidingsbehoeften en de lokale context.

De methodologische aanpak voor het opstellen van dit document was gebaseerd op de fasen die eerder door het project waren ontwikkeld, met name het opstellen van de handleiding voor goede praktijken, die een gedetailleerde diagnose gaf van de trainingsbehoeften op basis van gegevens die waren verzameld bij deelnemende instellingen.

Bovendien hebben de discussies die het HIGHRES-team heeft gevoerd tijdens persoonlijke en online bijeenkomsten aanzienlijk bijgedragen aan het structureren van het document. Tijdens deze bijeenkomsten werd een informatieve enquête gehouden waarin elke partner zijn visie gaf op immaterieel erfgoed, verhalen vertellen en gemeenschapsparticipatie, rekening houdend met de context van elk land dat bij het project betrokken was: Italië, Letland, Nederland, Portugal en Spanje.

Er werd ook een uitgebreid bibliografisch en documentair onderzoek uitgevoerd, met inbegrip van handleidingen, cursussen en methodologieën die al in verschillende mondiale contexten zijn ontwikkeld, evenals academische en praktische kennis van onderzoekers en verhalenvertellers. De ontwikkelde methodologie wil elke lokale gemeenschap in staat stellen om digitale verhalen over immaterieel cultureel erfgoed (ICE) te identificeren, te construeren en te delen, en zo cultureel toerisme en plattelandsontwikkeling te stimuleren.

Dit document bestaat uit drie delen:

1. Kader

Presenteert de hoofdlijnen van het voorstel voor het creëren van de methodologische- en trainingsstructuur, concepten en praktische voorbeelden van de promotie van digitale verhalen over Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICE) in plattelandsgemeenschappen.

2. Methodologische structuur

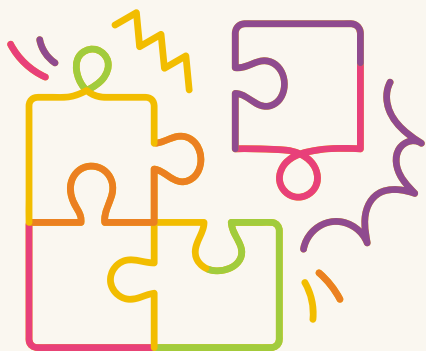
Beschrijft de stapsgewijze methodologie voor de implementatie van het opleidingstraject, onderverdeeld in vijf hoofdfasen:

- Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap
- Creëren en opnemen van digitale verhalen
- Bevordering en integratie met duurzame ontwikkeling
- Principes voor trainingsacties
- Monitoring en effectbeoordeling

3. Structuur van het opleidingstraject

Stelt een trainingsstructuur voor gebaseerd op de door het project gedefinieerde modules, met suggesties voor inhoud en activiteiten voor elke module. Dit traject dient als leidraad en de participatieve methodologie verwacht dat de modules en activiteiten in samenwerking met de doelgemeenschap worden ontwikkeld, op basis van hun behoeften, rekening houdend met voorkennis en de lokale context.

Het is vermeldenswaardig dat, gebaseerd op de structuur gegenereerd in WP3, trainingsmaterialen zullen worden ontwikkeld in WP4, die zullen worden aangepast en beschikbaar gesteld op een open-access Training Platform in WP5. Op deze manier zullen lokale gemeenschappen, culturele instellingen en leerkrachten toegang hebben tot de inhoud van de training, waardoor continue capaciteitsopbouw en de versterking van het Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICE) op lokaal en regionaal niveau mogelijk wordt.



Hoofdstuk 1:

Conceptueel kader

1. Conceptueel kader

Het behoud van cultureel erfgoed en de duurzame ontwikkeling van gemeenschappen hebben initiatieven gestimuleerd die lokale identiteiten waarderen, sociale cohesie versterken en duurzame ontwikkeling aanmoedigen. Wereldwijd streven projecten met gevarieerde methodologische benaderingen ernaar om deze doelen te bereiken, waarbij de nadruk ligt op ethische en innovatieve principes die gemeenschappen in staat stellen om hun eigen cultureel erfgoed te herkennen, toe te eigenen en te waarderen.

In deze context heeft Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling (HIGHRES), een Europees project gefinancierd door het Erasmus+ programma, als doel om plattelandsgemeenschappen uit te rusten met de nodige vaardigheden om hun immaterieel cultureel erfgoed (ICE) te begrijpen, te bewaren, door te geven en te promoten door middel van digitale verhalen. Door gebruik te maken van de kracht van digitale verhalen wil HIGHRES kansen creëren en ongelijkheid in plattlandsgebieden aanpakken. Het consortium bestaat uit zes partners uit vijf verschillende landen die verschillende culturele contexten binnen de EU vertegenwoordigen, waaronder Zuid-Europa (Spanje, Portugal en Italië), Centraal-Europa (Nederland) en Oost-Europa (Letland).

HIGHRES stelt een methodologisch kader voor dat gebruikmaakt van digitale verhalen voor het behoud van immaterieel cultureel erfgoed (ICE). Het model is erop gericht Europese plattelandsgemeenschappen in staat te stellen hun kennis en tradities vast te leggen en te delen door middel van digitale technologieën, digitale inclusie te bevorderen en een cultuur van innovatie te stimuleren. Het voorstel integreert antropologie, sociale wetenschappen, communicatie, culturele studies, geschiedenis, museologie, technologie en innovatie in een interdisciplinaire aanpak, met een nadruk op ethiek en participatief beheer. De wens is om professionals en gemeenschapsleiders te leren digitale verhalen te creëren die culturele kennis waarderen, in lijn met de Sustainable Development Goals (SDG's) van de United Nations 2030 agenda, die de ontwikkeling van digitale vaardigheden en het behoud van immaterieel erfgoed bevorderen.

Projecten en acties die zijn geïdentificeerd in het [Handboek met goede praktijken](#), dat is ontwikkeld in de eerste fase van HIGHRES en is gericht op identificatie, participatief beheer, digital storytelling en promotie van ICE, bieden waardevolle inzichten en methodologieën die belanghebbenden kunnen aanpassen en implementeren in hun specifieke context en worden in dit document gebruikt als voorbeelden en referenties. (HIGHRES, 2024)

Onder de voorbeeldprojecten kunnen we 'Raíces': Empowering Community Narratives Through Collaborative Art in Spanje, dat gemeenschapsverhalen kracht bijzet door middel van gezamenlijke kunst, en Het Nationaal Holocaust Museum: Digital Storytelling for Historical Preservation in Nederland, dat gebruik maakt van digitale vertellingen voor historisch behoud belichten. Het Arais Ezerpils Archeologisch Park: Integrating Legends and Archaeology for Cultural Tourism project, ontwikkeld in Letland, integreert legenden en archeologie om cultureel toerisme te bevorderen door de belangstelling voor lokale tradities nieuw leven in te blazen. Een ander voorbeeld uit Letland is Aluksne Banitis Station: Preserving Heritage Through Multimedia Storytelling, dat multimediale verhalen gebruikt om de spoorweggeschiedenis te bewaren en laat zien hoe digitale innovatie cultureel erfgoed nieuw leven kan inblazen en de band van gemeenschappen met hun verleden kan versterken.

1.1 Immaterieel cultureel erfgoed en participatie van de gemeenschap

Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICE) omvat tradities, sociale praktijken en kennis die van generatie op generatie worden overgedragen. Het behoud ervan vereist de actieve deelname van de gemeenschappen zelf, met respect voor hun diversiteit en specifieke kenmerken. Richtlijnen zoals de Conventie van Faro (Raad van Europa, 2005) en de Conventie van UNESCO van 2003 (UNESCO, 2003) benadrukken het gebruik van digitale technologieën om de toegang tot en het bewustzijn van cultureel erfgoed te verbreden, en bevorderen onderwijs- en opleidingspraktijken die participatie van de gemeenschap centraal stellen.

Het behoud van ICE impliceert continuïteit en heruitvinding, zoals besproken door theoretici als Pierre Nora, Stuart Hall en Clifford Geertz. (Geertz, 1996; Hall, 2006; Nora, 1993) Tradities krijgen nieuwe betekenissen als ze worden doorgegeven en aangepast. Twee opmerkelijke voorbeelden, beide Italiaans, zijn de projecten Alberi di Maggio: Revitalising Traditional Music and Crafts Through Digital Media, dat traditionele muziek en ambachten nieuw leven inblaast via digitale media, en het Il Filò delle Agane: Preserving Oral Traditions Through Community Storytelling, dat orale tradities in stand houdt door middel van het vertellen van verhalen door de gemeenschap. Deze projecten laten zien hoe digitale registratie helpt bij het bewaren en vernieuwen van tradities. Een ander voorbeeld is het Portugese Museum in the Village: Connecting Rural Communities with Cultural Institutions project, dat plattelandsgemeenschappen verbindt met culturele instellingen, waardoor de toegang tot kennis wordt uitgebreid en de waardering voor de lokale cultuur wordt bevorderd. Het eveneens Portugese Corvo Ecomuseum: Engaging Communities in Heritage Preservation and Education betreft gemeenschappen bij erfgoedbehoud en educatie en laat zien dat door hun tradities digitaal te delen gemeenschappen hun cultuur levend houden.

1.2 Ethiek en auteursrechten

Respect voor auteursrechten en ethisch engagement zijn essentieel bij het gebruik van digitale tools voor immaterieel erfgoed. Ethische praktijken omvatten het verkrijgen van geïnformeerde toestemming van de betrokkenen, het respecteren van de integriteit van de verhalen en het beschermen van collectieve rechten. Training over digitale ethiek en auteursrecht maakt deel uit van de cursus en zorgt ervoor dat de productie van verhalen het cultureel erfgoed respecteert en misbruik van informatie voorkomt. Dit perspectief sluit aan bij de Conventie van Faro over de waarde van cultureel erfgoed voor de samenleving, die het belang benadrukt van betrokkenheid van de gemeenschap bij het beschermen van cultureel erfgoed. (Raad van Europa, 2005)

Daarnaast garanderen het Europees Verdrag voor de bescherming van het archeologisch erfgoed (Herzien) (Raad van Europa, 1992) en Richtlijn 2019/790 van de Europese Unie betreffende het auteursrecht in de digitale eengemaakte markt (Europese Unie, 2019) de bescherming van de rechten van scheppers en erkennen ze de vitale rol van lokale gemeenschappen.

Het Europeana-project is een voorbeeld van deze ethische benadering. (Europeana, [z.d.]) Het Europese digitale platform van culturele archieven volgt strikte auteursrechtelijke normen, biedt richtlijnen voor het catalogiseren en gebruiken van digitale culturele inhoud en zorgt ervoor dat cultureel erfgoed wordt gedeeld met respect voor de makers en houders ervan.

1.3 Digitale verhalen en immaterieel cultureel erfgoed en duurzame ontwikkeling

Digitale verhalen en storytelling kunnen een cruciale rol spelen in het waarderen en behouden van immaterieel cultureel erfgoed (ICE) en dragen ook bij aan duurzame ontwikkeling. Digitale Storytelling vertegenwoordigt de moderne evolutie van de kunst van het verhalen vertellen, waarbij digitale hulpmiddelen worden gebruikt om ervaringen te creëren die het publiek meevoeren naar belangrijke momenten en tradities van verschillende gemeenschappen. (Falk & Gyuri, 2023).

Het gebruik van digitale verhalen maakt effectieve en boeiende communicatie mogelijk via diverse multimediaformaten zoals video's, podcasts en interactieve posts. Deze verhalen helpen waarden over te brengen, inspireren tot verandering en versterken de band met zowel het interne als het externe publiek, waardoor innovatie en participatie een fundamenteel onderdeel van het proces worden.

Toegepast op ICE, vooral in landelijke gebieden, maakt digitale storytelling het mogelijk om lokale verhalen vast te leggen en te verspreiden, zodat tradities en kennis op grote schaal bewaard en gedeeld worden. Deze aanpak versterkt de autonomie van gemeenschappen, stelt hen in staat om hun eigen verhalen te vertellen en het belang van hun cultureel erfgoed op een innovatieve manier te vernieuwen. Dit bevordert niet alleen culturele diversiteit, maar stimuleert ook duurzame praktijken door cultuur, technologie en economische ontwikkeling te integreren en zo cultureel erfgoed te verbinden met nieuwe generaties en een divers publiek.

Projecten zoals het Nederlandse Immaterieel Erfgoed Spotten: het publieke bewustzijn vergroten met QR Codes maken gebruik van QR-codes om het publiek bewust te maken van tradities en laten zien hoe nieuwe technologieën culturen kunnen verbinden met een nieuw publiek en een nieuwe context. Het project Vientos del Tiempo: Orale Tradities nieuw leven inblazen door Theater en Digitale Media in Spanje illustreert de impact van initiatieven, waarbij orale tradities nieuw leven wordt ingeblazen via theater en digitale media en de immateriële cultuur van gemeenschappen wordt verbonden met het heden en toerisme en culturele interesse worden gestimuleerd.

1.4 Participatieve methodologie en empowerment van de gemeenschap

Wij maken gebruik van participatieve methodologieën, gebaseerd op erfgoededucatie en collectieve constructie, die de dialoog tussen culturele actoren en lokale gemeenschappen bevorderen. Geïnspireerd door het transformatieve onderwijs van Paulo Freire moedigt de methodologie de kritische ontwikkeling van de deelnemers aan door een proces van dialoog en uitwisseling te bevorderen. (Freire, 2014) Het is dus noodzakelijk dat de betrokken individuen en collectieven effectief deelnemen aan de besluitvormingsdynamiek en, meer nog, dat ze handelen op een manier die ieders acties tijdens het hele proces dialogueert en ondersteunt. (Antonioli, 2014) Deze betrokkenheid versterkt de sociale cohesie en bevordert democratische participatie. Daarnaast omvat de methodologie training in digitale vaardigheden, gebaseerd op auteurs als Jorge La Ferla en Pierre Lévy. (La Ferla, 2009; Lévy, 2003) Culturele innovatie toegepast op digitale verhalen versterkt de rol van gemeenschappen in erfgoedbehoud, democratiseert de toegang tot kennis en stimuleert de creatie van duurzame inhoud.

In ons project hanteren wij bovendien het concept 'cultuur van innovatie', dat in combinatie met participatief management verwijst naar een organisatorische omgeving waarin innovatie, creativiteit en samenwerking worden aangemoedigd, waardoor alle teamleden en belanghebbenden ideeën en oplossingen voor de uitdagingen kunnen aandragen. (Eid & Forstrom, 2021) Deze aanpak bevordert ieders gevoel erbij te horen, verhoogt de betrokkenheid en vergroot het vermogen tot aanpassing en groei.

Conclusie

Het project stelt een methodologisch kader voor om volwassenen in plattelandsgebieden te trainen in het kritisch en geïnformeerd gebruik van digitale hulpmiddelen, waardoor economische en sociale kansen worden gecreëerd. Door deze aanpak wordt immaterieel cultureel erfgoed (ICE) niet alleen bewaard, maar ook gerevitaliseerd en duurzame ontwikkeling en digitale inclusie bevorderd. Door een cultuur van innovatie, ethiek en auteursrecht te combineren, legt het project een solide basis voor de waardering van erfgoed, waarbij lokale tradities worden verbonden met een toekomstvisie. Zo worden gemeenschappen protagonisten van hun cultureel erfgoed en nemen ze actief deel aan de opbouw van een meer inclusieve en diverse samenleving.



Hoofdstuk 2:

Methodologisch kader

2. Methodologisch kader

De hier voorgestelde methodologie volgt een praktische, stapsgewijze aanpak, waarbij met medewerking van alle partners een digitaal verhaal wordt geproduceerd op basis van een specifiek immaterieel cultureel erfgoed, met de nadruk op gemeenschapsparticipatie, ethiek en de cultuur van innovatie voor duurzame ontwikkeling.

De gebruikte methodologie is gericht op collaboratieve en participatieve methodologieën, waarbij participatie van de gemeenschap fundamenteel is. In het algemeen krijgt immaterieel cultureel erfgoed alleen betekenis door erkenning door de gemeenschap waartoe het behoort. De individuen die deel uitmaken van die gemeenschap bepalen welke culturele manifestaties relevant zijn. Deze mensen kunnen naar het verleden kijken en vaststellen welke culturele manifestaties daarin belangrijk en representatief zijn voor de toekomst. Deze benadering houdt ook onderliggende ethische kwesties in, vooral om te verzekeren dat de erkenning en waardering van cultureel erfgoed een inclusief proces is; een proces waarin de diversiteit van de samenleving wordt erkend en gevierd, en niet wordt gebruikt als een instrument voor segregatie, vooroordelen of haat.

Wanneer het doel is om culturele diversiteit te waarderen en lokale identiteiten te versterken, is het van fundamenteel belang dat strategieën en initiatieven collectief worden opgebouwd. Met het oog op trainingsprocessen moet de gemeenschap vertegenwoordigd zijn in de formulering, implementatie en uitvoering. Het is dit gevoel van erbij horen waardoor mensen zichzelf herkennen in de initiatieven, waardoor deze breed worden gedragen. (Florêncio et al., 2014)

Om een participatieve methodologie te creëren die de lokale gemeenschap betreft bij het creëren van digitale verhalen over immaterieel cultureel erfgoed en tegelijkertijd duurzame ontwikkeling bevordert, worden vijf hoofdfasen voorgesteld:



Elk van deze fasen omvat activiteiten die de actieve deelname van bewoners, het gebruik van toegankelijke technologieën en de waardering van de lokale cultuur mogelijk maken, evenals een positieve impact op de ontwikkeling van de gemeenschap.

Stap 1: Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap



Doel

Betrek de lokale gemeenschap vanaf het begin van het proces, waardeer voorkennis over immaterieel cultureel erfgoed en digitale verhalen.

Stadia

1. Sensibilisering en identificatie van lokale partners

Organiseer gemeenschapsvergaderingen en evenementen om het project te introduceren en de bewoners bewust te maken van het belang van immaterieel cultureel erfgoed. Identificeer lokale partners zoals scholen, NGO's, culturele verenigingen en gemeenschapsleiders.

2. Vorming van samenwerkingsgroepen

Creëer focusgroepen die de lokale diversiteit vertegenwoordigen. Deze groepen kunnen bestaan uit kennismeesters, jongeren, onderwijzers, ambachtslieden en anderen die zich bezighouden met cultureel erfgoed in de regio.

3. Training in participatief beheer en innovatiecultuur

Bied training aan in management en innovatiecultuur zodat de gemeenschap op den duur activiteiten en acties zelfstandig en duurzaam kan beheren. Begrippen als participatief management, communicatie en projectmanagement zijn hierbij van belang.

4. Training in digitale hulpmiddelen

Bied training in audio-, video- en bewerkingshulpmiddelen voor digitale inhoud aan en geef prioriteit aan het gebruik van toegankelijke apparatuur (smartphones, eenvoudige recorders en gratis software). Het doel is om ervoor te zorgen dat deelnemers hun verhalen kunnen maken en bewerken.

5. Training in auteursrecht en beheer van culturele gegevens

Bied training aan in het ethisch gebruik van informatie, auteursrecht en bescherming van immaterieel erfgoed. Dit is fundamenteel voor het respect en behoud van de lokale cultuur.

Stap 2: Creëren en opnemen van digitale verhalen

Stap 3: Bevordering van, en integratie met duurzame ontwikkeling

Stap 4: Beginselen voor trainingsacties

Stap 5: Projectmonitoring en -evaluatie

Stap 1: Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap

Stap 2: Creëren en opnemen van digitale verhalen



Doel

Het faciliteren van de gezamenlijke creatie van digitale verhalen die lokale culturele waarden, tradities en herinneringen uitdrukken.

Stadia

1. Verzamelen van verhalen en tradities

Organiseer workshops en veldactiviteiten waar deelnemers verhalen, culturele gebruiken en tradities kunnen delen en vastleggen. Stimuleer het gebruik van interviews, foto's, opnames en video's die de lokale culturele diversiteit weergeven.

2. Constructie van visuele en geluidsverhalen

Begeleid deelnemers op basis van het verzamelde materiaal bij het construeren van digitale verhalen die immaterieel erfgoed authentiek en boeiend weergeven. Deze verhalen kunnen worden ontwikkeld als documentaire video's, audio (podcasts), virtuele tentoonstellingen en andere formats.

3. Community-beheer en bewerking

Voer een participatief curatieproces uit waarbij de gemeenschap zelf het te delen materiaal beoordeelt en selecteert. Dit draagt eraan bij dat de uiteindelijke verhalen het lokale perspectief en de lokale identiteit weerspiegelen.

4. Validatie en respect voor tradities

Zorg er vóór publicatie voor dat alle digitale inhoud de goedkeuring heeft van de betrokken gemeenschapsleden en aansluit bij lokale waarden en tradities.

5. Creatie van platforms voor open toegang en samenwerking

Creëer een platform, een soort van digitale opslagplaats van lokale cultuur, waar deelnemers zelf hun verhalen kunnen publiceren.

Stap 3: Bevordering van, en integratie met duurzame ontwikkeling

Stap 4: Beginselen voor trainingsacties

Stap 5: Projectmonitoring en -evaluatie

Stap 1: Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap

Stap 2: Creëren en opnemen van digitale verhalen

Stap 3: Bevordering van, en integratie met duurzame ontwikkeling



Doel

Het faciliteren van de gezamenlijke creatie van digitale verhalen die lokale culturele waarden, tradities en herinneringen uitdrukken.

Stadia

1. Communicatie- en verspreidingsprogramma's ontwikkelen en uitdragen

Gebruik het ontwikkelde storytelling platform, geïntegreerd met sociale netwerken, websites en apps, om de toegang tot gegenereerde content te bevorderen. Overweeg ook fysieke ruimtes in bijvoorbeeld musea, culturele centra voor lokale tentoonstellingen en evenementen.

2. Ontwikkeling van culturele en toeristische programma's

Integreer digitale verhalen in de ontwikkeling van projecten, acties, programma's en duurzame toeristische routes, opdat bezoekers op respectvolle en interactieve wijze kennis kunnen maken met de lokale cultuur.

3. Creatie van netwerken en partnerschappen

Verbind de gemeenschap met netwerken voor duurzame ontwikkeling en toerisme en met institutionele partners, zoals onderwijsinstellingen, culturele organisaties en bedrijven die geïnteresseerd zijn in het promoten van verantwoord toerisme. Dit bevordert culturele uitwisseling en versterkt de lokale economie.

Stap 4: Beginselen voor trainingsacties

Stap 5: Projectmonitoring en -evaluatie

Stap 1: Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap

Stap 2: Creëren en opnemen van digitale verhalen

Stap 3: Bevordering van, en integratie met duurzame ontwikkeling

Stap 4: Beginselen voor trainingsacties



Doel

Interactie en trainingsactiviteiten verbeteren.

Stadia

1. Dialogisch onderwijs

Stimuleer uitwisselingen en discussies in alle stadia van de training en waardeer de kennis en inbreng van de deelnemers.

2. Samenwerkend leren

Werk in groepen aan activiteiten die de uitwisseling van ideeën stimuleren.

3. Casestudies en praktijk

Gebruik echte casestudies en creëer praktische activiteiten.

4. Technologie en digitale hulpmiddelen

Introduceer toegankelijke hulpmiddelen voor het produceren van digitale verhalen en projecten.

5. Onderwijs voor duurzaamheid en innovatie

Focus op innovatieve praktijken voor het documenteren en bewaren van cultureel erfgoed.

6. Praktisch en samenwerkend leren

Creëer een storytelling platform met digitale tools en innovatieve strategieën.

7. Stimulans voor continuïteit

Bevorder voortdurende gemeenschapsprojecten voor het behoud en de waardering van de lokale cultuur.

8. Continue en procesmatige evaluatie

Monitor vanaf het begin van de training, zodat noodzakelijke aanpassingen en correcties tijdens het hele proces mogelijk zijn.

Stap 5: Projectmonitoring en -evaluatie

Stap 1: Mobilisatie, training en innovatie van de gemeenschap

Stap 2: Creëren en opnemen van digitale verhalen

Stap 3: Bevordering van, en integratie met duurzame ontwikkeling

Stap 4: Beginselen voor trainingsacties

Stap 5: Projectmonitoring en -evaluatie

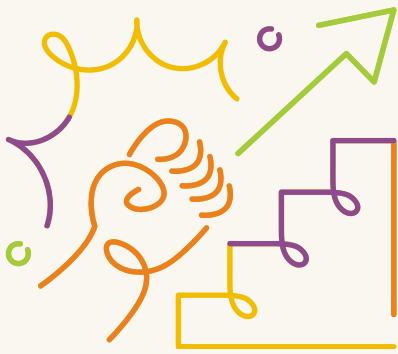


1. Impactindicatoren vaststellen

Evalueer het effect van de voorgestelde activiteiten op de gemeenschap: was de hele gemeenschap betrokken bij de ontwikkeling van de digitale verhalen en droegen deze bij aan het behoud van de cultuur en de lokale duurzame ontwikkeling.

2. Implementatie

We raden aan om na het afronden van de training proefprojecten te ontwikkelen, waarbij professionals de methodologie toepassen en technische ondersteuning krijgen om het maken van digitale verhalen te verbeteren.



Hoofdstuk 3:

Opleidingstraject

3. Opleidingstraject

Het HIGHRES-traject bestaat uit zes modules. Deze modules bestrijken het proces van het creëren en promoten van digitale verhalen over immaterieel cultureel erfgoed in plattelandsgemeenschappen.



Module 1

Identificatie en catalogisering van immaterieel cultureel erfgoed in landelijke gebieden



Module 2

Gezamenlijk beheer door, en betrokkenheid van de gemeenschap



Module 3

Bevordering van een cultuur van innovatie en creativiteit



Module 4

Verhalen creëren over immaterieel cultureel erfgoed



Module 5

Technische aspecten van digitale verhalen



Module 6

Bevordering van immaterieel cultureel erfgoed via digitale platforms om cultureel toerisme en plattelandsontwikkeling te stimuleren

De uiteindelijke structuur van het opleidingstraject is multidisciplinair bepaald in samenwerking met de doelgroepen (plattelandsgemeenschappen, culturele instellingen en aanbieders van volwasseneneducatie), zodat het opleidingsmateriaal aan de concrete behoeften van deze doelgroepen voldoet.

Deze structuur van het trainingstraject is bedoeld als basis voor de online cursus die in de volgende fasen van het project ontwikkeld zal worden. In dit document presenteren we een voorstel voor een hybride training (in persoon en online) die door de gemeenschap kan worden gebruikt en deze in staat stelt om te werken volgens eigen voorwaarden en behoeften.

Trainingstraject ontwerp

Cursus:

Immaterieel cultureel erfgoed en digitale storytelling voor plattelandsgemeenschappen

Cursusstructuur

Totale duur: 90 uur

Formaat: In persoon en/of online (synchroon)

Doelgroep: Gemeenschapsleiders, managers, leraren, jongeren, ambachtslieden, boeren en andere leden van plattelandsgemeenschappen.

Modules: 6 modules

Algemene doelen

Leiders en leden van plattelandsgemeenschappen helpen d.m.v. training om hun immaterieel cultureel erfgoed te identificeren, te documenteren en te verspreiden in de vorm van digitale storytelling en zo de lokale identiteit duurzaam te versterken en te innoveren, de participatie van gemeenschappen te bevorderen en culturele diversiteit te waarderen.

Methodologie

Lezingen

In persoon of online, met opnames voor latere toegang, over de theoretische basis van elke module.

Casestudies

Analyse van succesvolle nationale en internationale projecten op het gebied van immaterieel cultureel erfgoed en het gebruik van digitale verhalen, met de nadruk op participatief beheer en duurzame ontwikkeling.

Praktische workshops

Persoonlijke sessies voor het oefenen en experimenteren met verteltechnieken, het creëren van digitale verhalen en innovatietools.

Groepsactiviteiten

Samenwerkingsoefeningen voor de constructie van een eindproject.

Lezingen en ronde tafels

Met genodigden uit verschillende vakgebieden, zoals culturele managers, vertegenwoordigers van gemeenschappen, erfgoedexperts, specialisten op het gebied van ethiek, innovatie en duurzame ontwikkeling.

Voortdurende beoordeling

Constante feedback tijdens de cursus in de wekelijkse activiteiten en discussies.

Module 1:

Identificatie en catalogisering van immaterieel cultureel erfgoed in landelijke gebieden



Duur: 15 uur

Doel

De concepten van immaterieel erfgoed en culturele diversiteit en hun relevantie voor het versterken van plattelandsgemeenschappen begrijpen.

Syllabus

Inleiding tot immaterieel cultureel erfgoed

Verkenning van definities en het belang van cultureel erfgoed bij het opbouwen van gemeenschapsidentiteit en cohesie.

Concepten en categorieën van immaterieel erfgoed

Benadering van de verschillende soorten immaterieel erfgoed, zoals festivals, dansen, rituelen, traditionele kennis.

Conventies en conserveringsbeleid

Studie van internationale verdragen en beleid gericht op het behoud van immaterieel cultureel erfgoed (ICE).

Behoud en waardering van ICE in de hedendaagse wereld

Reflectie op de uitdagingen en mogelijkheden van het behoud van ICE in een geglobaliseerde context.

Ethiek en auteursrecht in ICE

Discussie over ethiek bij het catalogiseren en bewaren van culturele praktijken, met de nadruk op auteursrecht en bescherming van intellectueel eigendom.

Casestudie

Praktische voorbeelden van immateriële culturele manifestaties in landelijke gebieden, waarbij hun relevantie en conserveringsmethoden worden belicht.

Technieken voor catalogiseren en waarderen

Methodologieën en hulpmiddelen voor het identificeren, documenteren en waarderen van lokale immateriële culturele manifestaties.

Activiteiten

Groepsdynamiek

Oefeningen om lokale culturele elementen en immaterieel erfgoed, zoals geïdentificeerd door de gemeenschap zelf, te identificeren en in kaart te brengen.

Discussie- en gesprekskringen

Uitwisseling van ervaringen en kennis over lokale tradities en cultureel erfgoed om collectieve reflectie over het behoud en de continuïteit van deze ervaringen en kennis te bevorderen.

Module 2:

Gezamenlijk beheer door, en betrokkenheid van de gemeenschap



Duur: 10 uur

Doel

Deelnemers trainen in het betrekken van de gemeenschap bij het in kaart brengen, behouden en waarderen van hun immaterieel cultureel erfgoed door middel van participatief beheer, met nadruk op innovatie en digitale verhalen.

Syllabus

1. Betrokkenheid van de gemeenschap en cultuur in kaart brengen (cultural mapping)

- Concepten en praktijken van gemeenschapsparticipatie bij het identificeren en waarderen van cultureel erfgoed.
- Technieken voor het gezamenlijk in kaart brengen van immateriële culturele elementen (zoals tradities, festivals, lokale gebruiken).
- Digitale en in-persoon hulpmiddelen voor informatieverzameling (interviews, veldbezoeken, geheugenworkshops).
- Strategieën voor het betrekken van de gemeenschap bij culturele verhalen die de identiteit en zichtbaarheid van de gemeenschap versterken.

2. Gezamenlijk beheer en ethiek in het behoud van cultureel erfgoed

- Uitgangspunten en belang van participatief beheer van immaterieel cultureel erfgoed (ICE).
- Culturele rechten, cultureel eigendom en respect voor de authenticiteit en autonomie van gemeenschappen.
- Ethische en inclusieve praktijken voor cultureel behoud en duurzame gemeenschapsontwikkeling.

Activiteiten

Praktische workshops

Door actieve deelname van de hele gemeenschap lokaal immaterieel erfgoed in kaart brengen.

Casestudie

Analyse van een voorbeeld van participatief beheer van cultureel erfgoed, met de nadruk op innovatie, ethiek en duurzaamheid.

Module 3:

Bevordering van een cultuur van innovatie en creativiteit



Duur: 15 uur

Doel

De kennis verschaffen die nodig is voor het creëren van een permanent groepsgedrag dat innovatie en creativiteit stimuleert. Deze module biedt inzicht in organisatievormen die ideeën verwelkomen en hun analyse en routing/ implementatie mogelijk maken.

Syllabus

1. Inleidende elementen

- Concepten van innovatiecultuur en open innovatie

2. Hoe organiseer je een activiteitenruimte om een innovatiecultuur te bevorderen

- Hoe bevorder je proces- en productinnovatie op basis van bijdragen uit de gemeenschap
- Hoe garandeer je de deelname van werknemers, gebruikers, partners en het publiek
- Hoe zorg je ervoor dat ieders bijdrage zorgvuldig wordt ontvangen en geanalyseerd op toepasbaarheid (onmiddellijk, geherformuleerd, enz.)
- Hoe kan je de resultaten openlijk delen

3. Implementatiestappen

- Hoe bevorder je de initiële en voortgezette training (inhoud, modellen, bibliografie, enz.)
- De definitie van de organisatie-/motivatiestructuur.
- Manieren om procedurele transparantie te garanderen.
- Hoe beheer je een innovatiecultuur

4. Inleiding tot platforms voor digitaal innovatiebeheer

Activiteiten

Praktische workshops

Oefeningen in creativiteit en innovatie door het analyseren van initiatieven van, en het uitwisselen van ervaringen met echte situaties.

Discussie- en gesprekskringen

Uitwisseling van ervaringen en kennis over innovatie ter bevordering van de collectieve reflectie.

Module 4:

De creatie van verhalen over immaterieel cultureel erfgoed



Duur: 25 uur

Presentatie

In deze module gaat het erom de deelnemers de nodige vaardigheden bij te brengen om immaterieel cultureel erfgoed te documenteren en via digitale verhalen te verspreiden en te bewaren.

Doel

Deelnemers trainen in het creëren van boeiende en representatieve verhalen over immaterieel cultureel erfgoed met behulp van digitale tools om zo hun tradities en erfgoed vast te leggen en te verspreiden.

Syllabus

1. Inleiding tot digitaal vertellen en verhalen vertellen voor cultureel erfgoed

- Het concept van storytelling en de structuur van verhalen in de context van immaterieel erfgoed.
- Het belang van digitale verhalen voor het behoud en de verspreiding van cultureel erfgoed.

2. Formats en gereedschappen voor digitale verhalen

- Formats zijn video, audio, fotografie en tekst.
- Digitale opname- en bewerkingshulpmiddelen (zoals mobiele telefoons, apps).
- Technieken om verhalen interactief en meeslepend te maken.
- Voorbeelden van goede praktijken voor het maken en delen van digitale culturele inhoud.

3. De constructie van digitale verhalen

- Technieken voor het verzamelen en organiseren van lokale verhalen.
- Eenvoudige digitale tools voor contentproductie en postproductie.
- Inleiding in digitaal bewaren en opslagpraktijken.

Activiteiten

Workshops verhalen creëren en vertellen

- Leren hoe je een verhaal opbouwt (in het algemeen).
- Oefeningen voor het construeren van visuele verhalen over ICE.
- Oefeningen voor het opnemen van persoonlijke eigen verhalen en die van leden van de gemeenschap.
- Oefenen met digitale platforms voor audio-, video- en fotobewerking.
- Een digitaal verhaal maken over een lokale culturele traditie.

Module 5:

Echnische aspecten van digitale verhalen



Duur: 20 uur

Presentatie

In deze module gaat het om de technische aspecten gerelateerd aan een toegankelijke en intuïtieve digitale ruimte waar de gemeenschap voortdurend zijn verhalen en culturele uitingen kan delen, bewaren en bijwerken, ter waardering van het lokale immateriële erfgoed.

Doel

Deelnemers trainen in technische en strategische aspecten voor het creëren en onderhouden van een digitaal verhalenplatform. De autonomie van de gemeenschap bevorderen waar het gaat om het gebruik van digitale hulpmiddelen om tradities en verhalen te bewaren.

Syllabus

1. Modellen van platforms voor het delen van verhalen

- Analyse van platformmodellen voor digital storytelling: blogs, sociale netwerken en samenwerkingssites.
- Toegankelijke gereedschappen en technologieën voor het creëren van digitale verhalende ruimten.

2. Ontwikkeling en creatie van een Digitaal Storytelling Platform voor de gemeenschap

- Het plannen en creëren van een online platform (zoals een collectieve blog of site) aangepast aan de behoeften van de gemeenschap.
- Technische inrichting van het platform: hosting, domein en adaptief ontwerp.

3. Praktijken voor inhoudsbeheer en -curatie

- Technieken voor het organiseren, categoriseren en bijwerken van verhalen.
- Goede curatiepraktijken om de authenticiteit en langdurige bewaring van gedeelde inhoud te garanderen.

4. Digitale bewaring en duurzaamheid

- Strategieën voor digitale bewaring gericht op een lange levensduur van content.
- Back-up-, beveiligings- en auteursrechtpraktijken om digitaal cultureel erfgoed te beschermen.

Activiteiten

Workshops voor het creëren van een digitaal platform

- Praktische workshop voor het plannen en bouwen van een digitaal platform waarop verhalen van de gemeenschap worden gepubliceerd.

Module 6:

Bevordering van informatie over immaterieel cultureel erfgoed op digitale platforms



Duur: 15 uur

Presentatie

Deze module integreert culturele praktijken met digitale tools en innovatiemethodologieën en traint deelnemers in het ontwikkelen van projecten die cultureel erfgoed waarderen en duurzaam toerisme en plattelandontwikkeling bevorderen.

Doel

- Plaatselijke culturele gebruiken in verband brengen met duurzame ontwikkeling.
- Innovatie op basis van cultureel erfgoed stimuleren om de lokale ontwikkeling te versterken.
- De gemeenschap inspireren om innovatie te gebruiken als middel voor cultureel behoud en waardering.

Syllabus

1. Duurzaam toerisme en immaterieel cultureel erfgoed (ICE)

- Begrippen: Definitie en principes van duurzaam toerisme; toepassing op ICE.
- Behoud en promotie: Strategieën voor het waarderen van cultureel toerisme dat een positieve invloed heeft op de gemeenschap.
- Casestudies: Analyse van succesvolle initiatieven voor duurzaam toerisme in gebieden met ICE en digitale verhalen.

2. Planning en uitvoering van duurzame culturele projecten

- Duurzame ontwikkeling en plattelandsgemeenschappen: Relatie tussen lokale culturele praktijken en duurzaamheid.
- VN 2030 Agenda en SDG's: Concepten van duurzaamheid en voorbeelden van duurzame praktijken in gemeenschappen.
- Integratie met de lokale economie: De stimulerende werking van cultureel toerisme voor plattelandontwikkeling.

Module 6:

Bevordering van informatie over immaterieel cultureel erfgoed op digitale platforms



Duur: 15 uur

3. Cultuur van innovatie en creativiteit in landelijke context

- Concepten en toepassingen: Innovatie en creativiteit toegepast op landelijke scenario's.
- Hulpmiddelen en methoden om creativiteit te stimuleren.
- Innovatie-instrumenten: De beginselen van design thinking, flexibele methodologieën en sociale innovatie, toegepast op toerisme en cultureel erfgoed.
- Voorbeelden van culturele innovaties: Duurzame praktijken die innovatie integreren met gemeenschapsontwikkeling en cultuurbehoud.

Activiteiten

- Workshop ontwerpdenken: Ontwikkeling van innovatieve ideeën over cultureel erfgoed.
- Praktische oefeningen en co-creatiewerkshops: Creatie van innovatieve en duurzame culturele projecten gericht op het waarderen van ICE door middel van digitale verhalen.

Eindevaluatie en geïntegreerd project

Hierin gaat het over de evaluatie van de impact van de cursus en het ontwikkelen van een plan voor de continuïteit van het project: een integraal project dat zich richt op immaterieel erfgoed, participatief beheer, digitale verhalen en duurzame ontwikkeling en toerisme.

Doel

Deelnemers opleiden om projecten te ontwikkelen ten behoeve van het behoud van cultureel immaterieel erfgoed door participatief beheer, digitale storytelling en duurzaam toerisme combineren met een ethische en innovatieve visie.

Contenido

- Evaluatie en planning van lokale vertelprojecten.
- Collectieve evaluatie van de (inhoud van de) gecreëerde verhalen.
- Toekomstige acties plannen voor de continuïteit van het project.
- Strategieën formuleren om de gemeenschap te betrekken bij het 'levend' houden van het platform.

Activiteit

- Collectieve feedback en projectpresentaties; plannen van toekomstige acties.

Certificering

- Certificaat wordt uitgereikt indien sprake van 75% aanwezigheid bij synchrone en asynchrone activiteiten en voldoende afronding van het eindproject.
- Deelname en samenwerking in de groep (30%): Actieve deelname aan discussies en workshops.
- Productie van digitale inhoud (40%): Creatie van een digitaal verhaal (verhaal, foto, audio of video) dat een culturele praktijk presenteert.
- Ontwikkeling van storytellingplatform (20%): Bijdrage aan de creatie en organisatie van het samenwerkingsplatform.
- Actieplan voor de gemeenschap (10%): Ontwikkeling van een plan voor de continuïteit van het project binnen de gemeenschap.

Bibliografische referenties

- Adérito, M. (2021). Een narrativa digitaal: 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 innovatie: De nieuwe noodzaak om technologie te creëren en er voordeel uit te halen. Harvard Business School Press.
- Raad van Europa. (1992). Europees Verdrag inzake de bescherming van het archeologisch erfgoed (Herzien). Europese Verdragenreeks, 143. <https://rm.coe.int/168007bd25>
- Raad van Europa. (2005). Verdrag van Faro inzake de waarde van het cultureel erfgoed voor de samenleving. <https://rm.coe.int/1680083746>
- Chesbrough, H. (2003). Open innovation: The new imperative for creating and profiting from technology. Harvard Business School Press.
- Eid, H., & Forstrom, M. (Orgs.). (2021). Museuminnovatie: Building more equitable, relevant and impactful museums. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Europese Unie. (2019). Richtlijn (EU) 2019/790 van het Europees Parlement en de Raad van 17 april 2019 betreffende het auteursrecht en de naburige rechten in de digitale eengemaakte markt en tot wijziging van Richtlijn 96/9/EG en Richtlijn 2001/29/EG. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>
- Europeana. ([z.d.]). Europeana - Ontdek het digitale culturele erfgoed van Europa. Europeana Collectie. Recuperao 3 de novembro de 2024, de <https://www.europeana.eu/>
- Falk, E., & Gyuri, B. (Orgs.). (2023). Storytelling: Het delen van ervaringen uit het veld. 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
- 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. \(\[z.d.\]\). Manual de Processos Participativos e de Gestão Democrática. Werk in uitvoering.](#)
- Hall, S. (2006). Een culturele identiteit na de Pós-modernidade. DP&A.
- HIGHRES. (2024, agosto). Handboek met goede praktijken voor de identificatie, het participatieve beheer, het vertellen van digitale verhalen en de promotie van immaterieel cultureel erfgoed. HIGHRES - Immaterieel erfgoed veerkrachtiger maken door verhalen te vertellen.
- ICOM. (2006). ICOM Ethische Code voor musea. ICOM.
- Jelincic, D. A., & Glivetic, D. (2021). Património 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.

Bibliografische referenties

- 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). Europese participatieve technologiebeoordeling: Participatory Methods in Technology Assessment and Technology Decision-Making. Europa.
- 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). Een 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. Project História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História - PUC/SP, 10, 7-28.
- OESO & Eurostat. (2018). Oslo-handboek 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). Toolkit voor participatieve methoden. Koning Boudewijnstichting. 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>
- VN. ([z.d.]-a). 2030 Agenda-Departement van Economische en Sociale Zaken. Verenigde Naties. Recuperado 5 de novembro de 2024, de <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- VN. ([z.d.]-b). Duurzame Ontwikkelingsdoelen - Ministerie van Economische en Sociale Zaken. Verenigde Naties. Recuperado 3 de novembro de 2024, de <https://sdgs.un.org/>
- UNESCO. (2003). Conventie voor de bescherming van het immaterieel cultureel erfgoed. <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**

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.