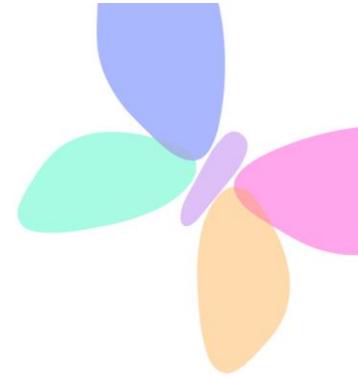


Crowddreaming – Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru

Informatīvais materiāls politikas veidotājiem





Projekta nosaukums:

Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru (CDDC)

Informatīvais materiāls politikas veidotājiem

604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Vienošanās numurs: 2018-3186

Erasmus + KA3 Sociālā iekļaušana

www.crowddreaming.eu

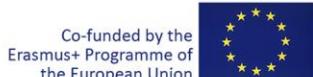
Projekta partneri:

ALL DIGITAL aisbl (Belgija), Stati Generali dell'innovazione (Itālija), Hellenic Open University (Grieķija), CTC Rijeka (Horvātija), LIKTA (Latvija).

Šī publikācija atspoguļo tikai tās autoru viedokli, un Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas tapšanai nav uzskatāms par tās saturu apstiprinājumu, un Komisija nekādā veidā neuzņemas atbildību par šeit ietvertās informācijas tālāku izmantošanu.



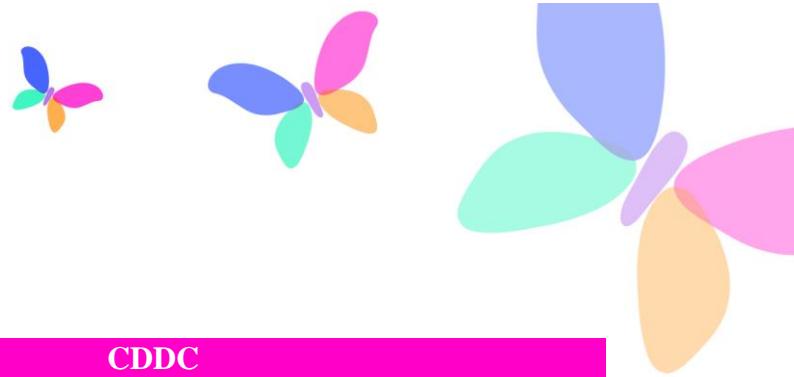
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



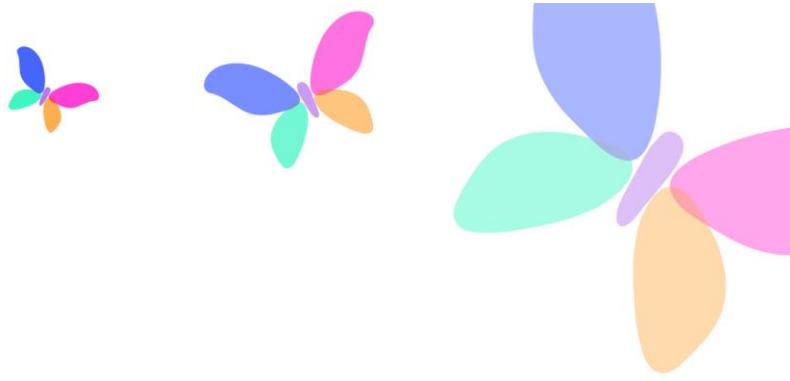
The European Commission support for the production of this document does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AGREEMENT NUMBER: 2019-3186/001 - 001

PROJECT NUMBER: 604517-EPP-1-2018-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN



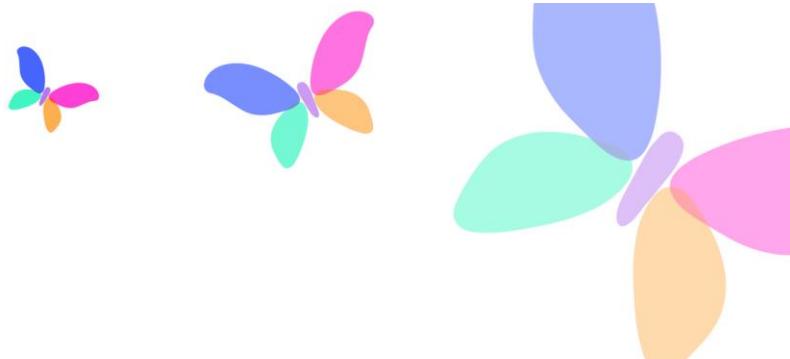
Projekta saīsinājums		CDDC
Projekta nosaukums	Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru	
Darba paka	WP6 “Izplatīšana un izmantošana”	
Rezultāta nosaukums	Informatīvais materiāls politikas veidotājiem	
Izplatīšanas līmenis	Publisks	
Versija	Gala	
Datums	19.12.2020.	
Atslēgvārdi	Politikas veidotāji, informatīvais materiāls, Crowddreaming	
Autori	ALL DIGITAL (juridiski reģistrēts kā Telecentre-Europe AISBL)	
Projekta numurs	604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN	
Vienošanās numurs	2018-3186	
Mājaslapa	https://crowddreaming.eu/	



levads

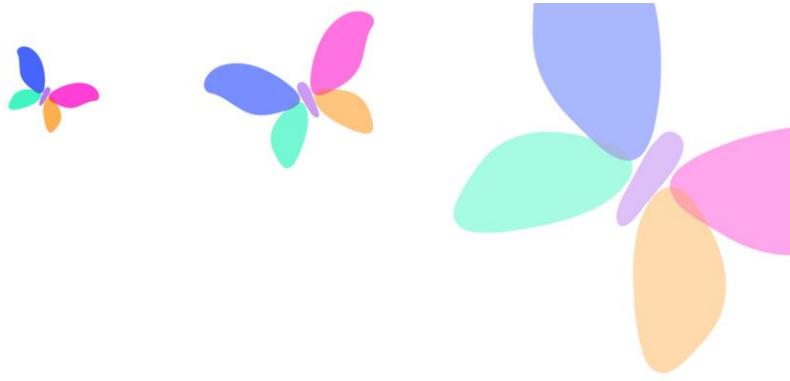
Šis informatīvais materiāls ir īpaši paredzēts politikas veidotājiem izglītības un apmācības jomā, lai uzlabotu zināšanas par ES kultūras mantojuma politiku un paraugpraksi. Mērķis ir informēt politikas veidotājus par to, kāpēc Crowddreaming un cita veida digitālā kultūras mantojuma labās prakses būtu jāintegriķe politikā. Informatīvais materiāls sniedz pārskatu par Crowddreaming projektu, digitālo kultūras mantojumu izglītības politikā un labākajām praksēm šajā jomā, lai veicinātu sociālo iekļaušanu, iesaistoties izglītībā un apmācībā.





Satura rādītājs

Ievads.....	4
Kas ir Crowddreaming?.....	6
Kā digitālo kultūras mantojumu integrēt mācību programmās?	7
Digitālās kultūras mantojums politikā	7
Pārskats par kultūras mantojuma saglabāšanas politiku projekta dalībvalstīs	9
Grieķija.....	9
Horvātija	9
Itālija	9
Latvija.....	10
Mācību semināri and Europa Square	11
Metodoloģija	12
Digitālā kultūras mantojuma paraugprakses.....	14
Mūsu ieguldījums	16
Secinājumi	17
Bibliogrāfija.....	18



Kas ir Crowddreaming?

”Crowddreaming: jaunieši kopā rada digitālo kultūru” ir Erasmus+ projekts, kas tika apstiprināts 2018. gada KA3 aktivitātes projektu konkursā par sociālo integrāciju un kopējām vērtībām: Ieguldījums izglītības un apmācības jomā. **Projekta mērķis ir Eiropas līmenī popularizēt labo praksi kultūras mantojuma popularizēšanā ar digitālo tehnoloģiju palīdzību, veicinot iekļaujošo izglītību un Eiropas vērtību popularizēšanu jauniešu vidū.**

“Crowddreaming” labās prakses piemērs un atbilstošā pieredze veidojusies, organizējot konkursu skolām ar Itālijas asociācijas „Stati Generali dell’Innovazione“ atbalstu, kuras mērķis ir izveidot paliekošu digitālo pieminekli, kas veltīts Eiropai kā starpkultūru laboratorijai.





Kā digitālo kultūras mantojumu integrēt mācību programmās?

Izglītībai ir izšķiroša loma, lai ikviens jau šodien, kā arī nākotnē pieredzētu un apzinātos, ko nozīmē būt “eiropeiskam”: šī ir būtiska tēma, lai izglītotu jauniešus saprast kopīgo Eiropas vēsturi un vērtības, starpkultūru dialogu, savstarpējo izpratni un kritisko domāšanu. Starpkultūru dialogu var definēt kā atklātu un cieņpilnu viedokļu apmaiņu starp indivīdiem, grupām ar dažādu etnisko izceļsmi, kultūras izpratni, reliģisko pārliecību un tautību, pamatojoties uz savstarpēju sapratni. Starpkultūru dialoga izpratne tiek uzskatīta par konfliktu novēršanu, izlīguma, iecietības un sabiedrības integrācijas līdzekli.

Tajā pašā laikā tiek uzsvērts, ka arī kultūras mantojuma nozarē digitalizācija piedāvā gan iespējas, gan izaicinājumus, radot nepieciešamību pēc jaunām zināšanām un prasmēm. Daudzas izglītības sistēmas cīnās, lai reaģētu uz dažādām sabiedrībā un ekonomikā notiekošajām sarežģītajām pārmaiņām. Skolām ir jāpielāgojas nemitīgi mainīgajiem apstākļiem, kurā tās darbojas, ieskaitot digitālo laikmetu un skolēnu uzskatu daudzveidību. Visi šie jautājumi prasa ne tikai skolas mācību programmu pielāgošanu, bet arī daudzveidīgāku mācīšanu un mācīšanos, lai apmierinātu visu iesaistīto pušu intereses un vajadzības.

Digitālās kultūras mantojums politikā

Humānistiskas pieejā uzskata, ka kultūra ir cilvēku zināšanu kopšanas un pilnveidošanas rezultāts, izmantojot mūsu intelektuālās spējas, un tā ir noteiktas grupas dzīvesveida, zināšanu un zināmā mērā arī zinātniskās, mākslinieciskās un rūpnieciskās attīstības kopums. Raugoties uz digitalizācijas procesu un tā straujo attīstību, ir neizbēgami, ka digitālās tehnoloģijas ietekmēs kultūras jomu. Kultūras mantojuma digitalizācija maina attiecības, kuru parasti izveido sociālā saikne un piederības kādai teritorijai. Laikmetīgi kultūra ir jāsaprot kā vērtība un paradums, uzskatu, prakses un uzvedības veidu maiņa, kā arī individuālas, sociālas un kopienas pārmaiņas, kuras izraisījusi neapturama digitālo tehnoloģiju attīstība.

Kultūras mantojuma digitalizācija padara to pieejamāku, kā arī ērtāk to izmantot kā izglītības procesa daļu. Digitālie procesi maina veidu, kādā mēs šodien mācāmies, un mācīšanās vietu no fiziskās vides, piemēram, skolām, pārceļ uz virtuālo vidi. Digitālo rīku un mācību metožu integrācijai izglītības procesā ir vajadzīgas jaunas stratēģijas, metodes un novērtēšanas veidi, lai nodrošinātu, ka ikvienam



ir iespēja aktīvi līdzdarboties digitālās transformācijas nodrošināšanā. Crowddreaming projekta mērķis ir sniegt ieguldījumu digitālajā kultūrā.

Digitālā kultūras mantojuma jomas politikas attīstības virzienu piemēri:

- Digitālais kultūras mantojums sāka gūt ievērību 2007. gadā izstrādātajā Eiropas kultūras plānā¹, kas uzskatāms par būtiski svarīgu pasākumu, turpinot attīstīt sadarbību kultūras jomā un šajā ziņā palielinot Eiropas darbību saskaņotību un pamanāmību, reizē stiprinot kultūras nozīmi visdažādākās jomās. Stratēģiskie mērķi: veicināt kultūru daudzveidību un kultūru dialogu; saskaņā ar Lisabonas stratēģiju izaugsmei, nodarbinātībai, jauninājumiem un konkurētspējai veicināt kultūru kā jaunrades katalizatoru; veicināt kultūru kā būtisku Eiropas Savienības starptautisko attiecību elementu.
- Jaunās Eiropas darba kārtības kultūrai (2018)² mērķis ir vairāk iedzīvotājus iesaistīt kultūras pasākumos. Jaunās tehnoloģijas un digitālie sakari pārveido sabiedrību, maina dzīvesveidu, patēriņa modeļus un varas attiecības ekonomisko vērtību kēdēs. Šajos mainīgajos apstākļos kultūras nozīme ir būtiskāka nekā jebkad agrāk. Eurostat dati liecina, ka vairāk nekā trešdaļa eiropiešu vispār nepiedalās kultūras pasākumos³. Tāpēc nenoliedzami pastāv iespējas palielināt dalību kultūras dzīvē un ļaut eiropiešiem kopā piedzīvot to, kas viņus saista, nevis šķir. Jaunajā darba kārtībā, kam nodrošināts pietiekams finansējums, tiks izmantota sinergija starp kultūru un izglītību, kā arī stiprinātas saiknes starp kultūru un citām politikas jomām. Darba kārtība palīdzēs arī novērst kultūras un radošo nozaru problēmas un aptvert digitalizācijas sniegtās iespējas.
- Eiropā ir daudz pasākumu un kampanjas, lai popularizētu kultūras mantojuma jomu. Visu 2018. gadu Eiropas Savienības, valsts, reģionālā un vietējā līmenī tiks celts godā dažādais kultūras mantojums Eiropā. Eiropas Kultūras mantojuma gads bija iecerēts ar mērķi mudināt plašāku cilvēku loku atklāt un iepazīt Eiropas kultūras mantojumu un stiprināt izjūtu, ka esam piederīgi kopīgai Eiropas telpai. Šī gada mērķis bija atjaunot piederības sajūtu kopīgai Eiropai, iesaistot iedzīvotājus un jo īpaši jauniešus pasākumos un projektos, kas priekšplānā izvirzīs kopējo Eiropas mantojumu un vērtības.

¹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/PDF/?uri=CELEX:32007G1129\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/PDF/?uri=CELEX:32007G1129(01)&from=EN)

² <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN>

³ https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_participation_by_socioeconomic_background





Pārskats par kultūras mantojuma saglabāšanas politiku projekta dalībvalstīs

Grieķija

Grieķijas programma “Cilvēkresursu attīstība, izglītība un mūžizglītība”, kas parakstīta saskaņā ar partnerības nolīgumu 2014. – 2020. gadam, ir vērsta uz izglītības sistēmas kvalitātes un efektivitātes uzlabošanu. Viena no šī mērķa galvenajām dimensijām saskaņā ar “jaunās skolas” redzējumu ir skolotāju apmācība par digitālo tehnoloģiju izmantošanu un pielietošanu izglītības procesā, kā arī par veidiem, kā ilgtspējīgā attīstībā iekļaut radošumu un inovācijas. Šo iniciatīvu mērķis ir novērst priekšlaicīgu mācību pārtraukšanu un uzlabot starpkultūru izglītību. Grieķijas Izglītības politikas provizoriskā novērtējuma, ko veica OECD (2017), ieteikumi liecina, ka skolotājiem būtu jāpiešķir lielāka kontrole pār to, kā viņi īsteno mācību procesu, un šim nolūkam ir nepieciešama digitālo prasmju pilnveide. Grieķijai vajadzētu piesaistīt, atbalstīt un noturēt augstas kvalitātes skolotājus.

Horvātija

Horvātijas Republikas Kultūras ministrija ir izstrādājusi programmu e-Croatia 2007, kas paredz, ka kultūras mantojuma digitalizācija ir viena no izšķirošajām sastāvdaļām, lai uzzinātu par Horvātijas sabiedrību vietējā līmenī, kā arī mācītu par horvātu valodu starptautiskā mērogā. Saskaņā ar šo programmu prioritātes pāriet uz augstas kvalitātes apmācības iespēju nodrošināšanu skolotājiem, kas padarītu pieejamu augstas kvalitātes digitālo mācību saturu, kā arī pakāpeniski ieviešot informācijas un komunikācijas tehnoloģijas kā obligātu priekšmetu.

Skolotājiem jāspēj apgūt ne tikai pamatiemānas tehnoloģiju izmantošanā, bet arī prasmes efektīvi izmantot digitālo mācību saturu un izglītības lietojumprogrammas un piedalīties jauna digitālā izglītības satura veidošanā. Šīs programmas pamatpiedāvājums ir visaptveroša un plaši pieejama satura izstrāde digitālā formā, kas ir viens no galvenajiem pieņēmumiem kultūras mantojuma aizsardzībai un novērtēšanai, tīklošanai un Horvātijas kultūras mantojuma atspoguļošanai Eiropas, reģionālajos un citos kultūras tīklos, kultūras daudzveidības saglabāšana un kultūras satura izmantošana izglītībā.

Itālija

Uz Itālijas sabiedrības pārvērtībām un izaicinājumiem Eiropas un pasaules līmenī norāda “Skolotāju izglītības plāns 2016. – 2019. gadam”. Tas liek mainīties arī izglītības sistēmai, īpašu uzmanību

pievēršot kultūras, sociālās vides un cilvēkkapitāla attīstībai. Personāla profesionālā pilnveide, aktīva līdzdalība kultūras debatēs un konkrēts ieguldījums inovāciju ieviešanai izglītības iestādēs ir svarīgi nosacījumi jēgpilnai IKT izmantošanai mācību procesā.

Latvija

Pedagogu digitālo prasmju pilnveides nozīme un digitālo tehnoloģiju izmantošana izglītības procesā ir izcelta divos galvenajos izglītības dokumentos: Izglītības attīstības pamatnostādnēs 2014. – 2020. gadam un Latvijas Digitālo prasmju un darvietu koalīcijas partneru parakstītajā sadarbības memorandā, kurā noteiktas koalīcijas prioritātes 2017. – 2020. gadam⁴. Nesenie pētījumi un ekspertu atzinumi liecina, ka vismaz 50% no visiem Latvijas pedagogiem (kopumā vairāk nekā 22 000 skolotāju vispārējās izglītības iestādēs) trūkst nepieciešamo digitālo prasmju. Šo faktu apstiprināja arī LIKTA veiktais pētījums Online4EDU projekta ietvaros par digitālajām prasmēm sadarbībai tiešsaistē.

Dažādas ieinteresētās putas atbalsta nepieciešamību pilnveidot visu vispārējo izglītības iestāžu pedagogu digitālas prasmes. Pēdējos gados pedagogu kvalifikācijas celšanai tiek pievērsta īpaša uzmanība, lai prastu atbalstīt skolēnus digitālā satura veidošanā, kā arī medijpratībā. Ieviešot kompetenču pieejā balstītu vispārējās izglītības saturu, rīki un metodoloģija, kas izstrādāta “Crowddreaming” projektā, kļūst īpaši svarīga.

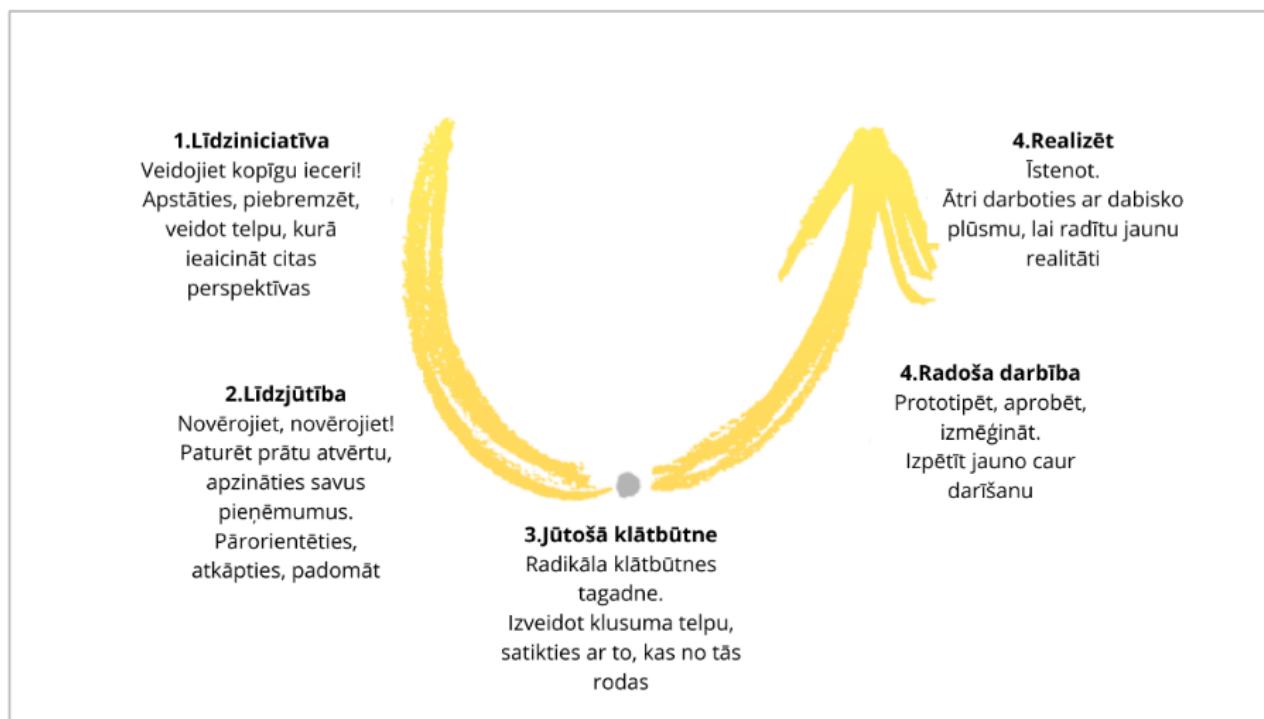
⁴ <http://eprasmes.lv/wp-content/uploads/2017/03/Memorands-27.03.2017-PUBLIC.pdf>



Mācību semināri and Europa Square

Mācību semināri ir daļa no Masačūsetsas Tehnoloģiju institūta (MIT) pasniedzēja Otto Šarmera izstrādātā U teorijas procesa modeļa, kas ir pieeja mācīšanās un līderības procesam. Crowddreaming projekts lielā mērā balstīts uz šo mācību semināru metodoloģiju, lai izveidotu sociālos instrumentus, kurus var viegli saprast jaunākās paaudzes, lai stātos pretī formas un noturības izaicinājumiem. Mācību semināru mērķis ir veicināt radošu sarunu starp vienaudžiem, paužot atšķirīgos viedokļus un daloties pieredzē.

Otto Šarmers uzskata: liela daļa problēmas saistīta ar to, ka šodienas izaicinājumiem un problēmām cenšamies piemeklēt pagātnes risinājumus. Viņaprāt, ir divi mācīšanās veidi: mācīties var vai nu no pagātnes, vai no nākotnes. Mācīšanās no nākotnes notiek, atmetot bailes, gatavos spriedumus, atverot prātu un koncentrējoties uz nākotnes iespējām. Tas ir tipisks U-Process, kā aprakstīts šajā attēlā:



1. attēls. U teorijas procesa modelis⁵

⁵ Klauss Otto Šarmers, *U teorija. Vadība no topošās nākotnes* (Zvaigzne ABC, 2019)



Lai padomātu par digitālā kultūras mantojuma nozīmi un saprastu, kā veicināt šīs jomas attīstību, ieteicams īstenot mācību seminārus, kuros piedalās 5-6 dalībnieki, un tos var efektīvi rīkot gan klātienē, gan videokonferencē. Tas prasa apmēram 90 minūtes koncentrētas uzmanības, vēlams bez pārtraukumiem un kādiem traucējošiem ārējiem apstākļiem. Tas ir ļoti efektīvs paņēmiens, lai noteiktu iesaistīto vajadzības, cerības un attieksmi pret pārmaiņām.

Metodoloģija

Crowddreaming māksla ir metode nepieciešamo darbību plānošanai vienkāršotā veidā. Sākotnēji šī metode tika izstrādāta uzņēmumiem un zinātniskām institūcijām, bet vēlāk to sāka izmantot plašāka auditorija. Crowddreaming mākslas metodes prakse balstās uz pārliecību, ka inteliģents prāts izpaužas caur spēju sapņot. Tā tas ir arī digitālajā laikmetā, tāpēc šī pieredze ir kā labās prakses piemērs, kas sapni pārvērš par vēlamo rezultātu, ar mērķi izveidot paliekošu digitālo kultūras pieminekli.

Crowddreaming mākslas metodes mērķis ir sniegt skolotājiem zināšanas un praktiskās iemaņas par to, kā ieinteresēt un motivēt skolēnus aktualizēt kultūras mantojuma saglabāšanas nozīmi, nemot vērā tehnoloģiju laikmeta izaicinājumus. Ieviest jaunu ilgtspējīgu procesu, kas palīdzētu skolotājiem laut skolēniem uzzināt par digitālās kultūras izaicinājuma esamību un būtību.

Crowddreaming metodoloģija tika izmēģināta, 2020. gada pavasarī iesaistot mācībās pamatskolas un vidusskolas skolotājus no 4 projekta dalībvalstīm (Latvija, Horvātija, Grieķija un Itālija). Mācību programma tika izveidota par sešām tēmām:

1. Crowddreaming metodoloģija
2. Digitālo projektu izstrāde
3. Digitālie rīki satura veidošanai
4. Digitālā projekta stāsta izveide
5. Digitālais kultūras mantojums
6. Medijpratība

Skolēniem tiek piedāvāts veidot Digitālos kultūras piemineklus Eiropas vērtību popularizešanai jauniešu vidū. Pārdomājot, ko nozīmē Digitālais kultūras piemineklis, skolēni attīstīs dziļāku izpratni



par to, kas ir digitālā kultūra, un par veidiem, kā to nodot nākamajām paaudzēm. Crowddreaming mākslas metode ietver četrus galvenos posmus:

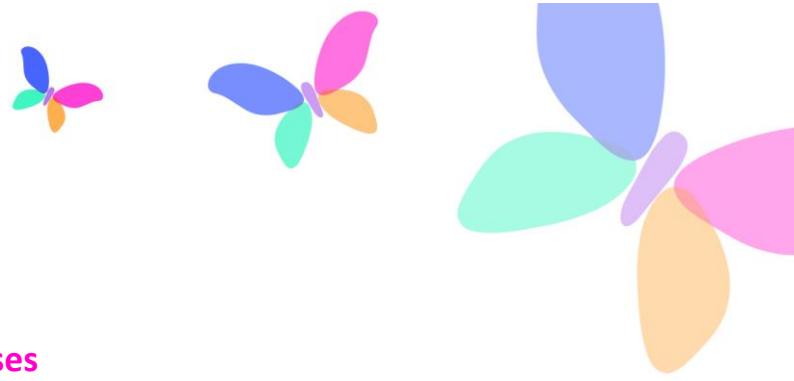
1. **Ieskata posms:** īstenotāja individuāls ieskats.
2. **Nodoma posms:** klūst par skaidru nodomu, mijiedarbojoties ar pirmo posmu.
3. **Stāsta posms:** klūst par pārliecinošu stāstu attiecībā uz vēlamo rezultātu.
4. **Projekta posms:** izvēršas par labi izstrādātu inovāciju projektu, pārvēršot stāstu par praktisku rezultātu.

Apkopojot katra dalībnieka vai grupas paveikto, ir izveidots kolektīvs mākslas darbs (Europa Square). Sasniegtā rezultāta pieejamība plašākai auditorijai ļauj skolēniem, kuri piedalījušies tā radīšanā, izprast sava darba vērtību un Eiropas līmeņa sadarbības nozīmi.

“Kultūras izpratne un izpausme” ir viena no astoņām kompetencēm, kas veido Eiropas valstu atsauces dokumentu⁶ un tiks integrētas stratēģijās un infrastruktūrā mūžizglītības kontekstā. Pārējās kompetences ir šādas: 1) saziņa dzimtajā valodā, 2) saziņa svešvalodās, 3) matemātiskās prasmes un kompetences dabaszinībās un tehnoloģijās, 4) digitālā prasme, 5) mācīšanās mācīties, 6) sociālās un pilsoniskās prasmes 7) pašiniciatīva un uzņēmējdarbība. Kompetenču apguvei zināšanu, iemaņu un attieksmes veidā ir būtiska nozīme katra indivīda dzīvē 21. gadsimta sabiedrībā. Mēs vēlētos uzsvērt visu astoņu kompetenču savstarpējo saistību un sakarību. Kultūras izpratne būtiski ietekmē ne vien prasmi apgūt sociālās, pilsoniskās un starpkultūru prasmes, bet arī pašiniciatīvu un uzņēmējdarbību. Šo prasmju attīstība patiešām lielā mērā ir savstarpēji saistīta un atkarīga.

⁶ <https://op.europa.eu/lu/publication-detail/-/publication/6066c082-e68a-11e5-8a50-01aa75ed71a1>





Digitālā kultūras mantojuma paraugprakses

Projekts “DIGITAL INVASIONS FOR THE PROMOTION OF CULTURAL HERITAGE”

Projekta DIGINV konцепцija ir kultūras interešu un prakses novērtēšana, iesaistot iedzīvotājus, kultūras institūcijas un izmantojot tehnoloģiju kā katalizatoru. Iedzīvotāji iesaistās kultūrā un piedzīvo to jaunā veidā. Metodika palīdz klūt par kultūras mantojuma popularizēšanas veicinātājiem un iesaistīt iedzīvotājus. Turklat palīdz arī pilnveidot iedzīvotāju digitālās prasmes, izmantojot jaunās tehnoloģijas, lai novērtētu un veicinātu kultūras objektu saglabāšanu nākamajām paaudzēm.

Projekts “WHAT DOES IT TAKE TO RAISE AN ARTIST?”

Kas ir nepieciešams, lai klūtu par veiksmīgu mākslinieku? Vai pietiek tikai būt talantīgam un radošam? Neatlaidība, smags darbs, labas komunikācijas prasmes, mūžizglītība un komandas darbs ir tikai daži no svarīgiem faktoriem, kas var radīt atšķirību starp dažāda līmeņa māksliniekiem. Jaunie mākslinieki bieži saskaras ar to, ka nākotne šķiet pārāk neparedzama. Šī projekta mērķis bija paplašināt jauniešu zināšanas par dažādām mākslinieciskās jaunrades jomām.

Projekts “CULTURAL HERITAGE IN YOUTH”

Erasmus+ jauniešu apmaiņas projekts, kurā piedalījās 42 dalībnieki no 7 valstīm. Jauniešu apmaiņā tika aplūkotas sociālās iekļaušanas un diskriminācijas novēršanas, kā arī uzņēmējdarbības un bezdarba apkarošanas tēmas, izmantojot kultūras mantojumu. Projekta mērķis bija attīstīt dalībnieku izpratni par aktīvu pilsonisko līdzdalību, kas stiprina tādas kopīgas Eiropas vērtības kā solidaritāte, atvērtība, savstarpējā sapratne un brīvība cīņai pret nabadzību un atstumtību.

Projekts “ECO FOR LIFE”

ECFOLI ir izglītības projekts, kas dod iespēju Vidusjūras un Tuvo Austrumu reģiona jauniešiem satikties un dalīties par savas kopienas un Vidusjūras reģiona kultūras mantojuma jautājumiem. Projektā iesaistītie jaunieši no Kipras, Palestīnas un Marokas, radījuši dažādus plašsaziņas līdzekļu produktus, kas ietver digitālos stāstus. Jaunieši tika apmācīti, lai klūtu par ECFOLI vēstniekiem un aktīvāk piedalītos pilsoniskās līdzdalības aktivitātēs.



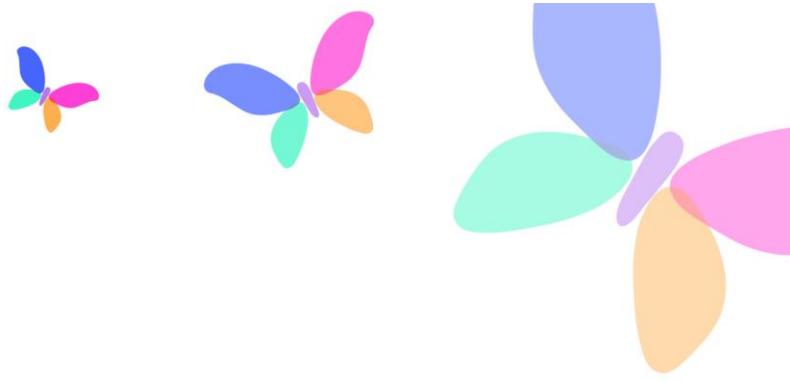


Projekts “The Creative Museum”

Projekta mērķis bija izpētīt iespējas, ko rada globalizācija, digitalizācija un mūsdienās pieejamās tehnoloģijas, kas maina veidu, kā tiek veidots un izmantots kultūras mantojums. Projektu īstenoja deviņas partnerorganizācijas no muzeju apvienībām un zinātnes centriem, pievēršoties diviem galvenajiem muzeju izaicinājumiem. Pirmkārt, kļūt par nozīmīgiem vietējās ekonomikas pārstāvjiem kā pētniecības centriem, darba vietu atbalsta un izglītības centriem, kā arī tūristu galamērķiem. Otrkārt, iesaistīt daudzveidīgāku auditoriju, uzsverot viņu misiju kalpot sabiedrībai ar sociālkultūras un izglītības mērķiem. Tā kā daži vecāki mijiedarbības modeļi vairs nedarbojas, muzeja darbiniekiem jāiziet ārpus savas komforta zonas un jāmeklē novatoriski veidi, kā sadarboties ar savām kopienām.

Projekts “Digital Innovation in Cultural and Heritage Education in the light of 21st century learning”

Digitālie resursu izmantošana izglītības procesā var veicināt izpratni un padarīt pievilcīgāku kultūras mantojuma saglabāšanas ideju. Izglītības iestādes nereti daudz iegulda tehniskajā aprīkojumā, piemēram, taču bieži tos izmanto diezgan nepilnīgi. Šī projekta mērķis ir integrēt digitālo resursu izmantošanu pamatzglītībā kopumā, kā arī kultūras mantojuma saglabāšanas jomā. Tādējādi projekts atbalsta pedagogus kvalitatīva mācību procesa nodrošināšanā, jaunu mācību metožu īstenošanā un digitālo rīku izmantošanā.

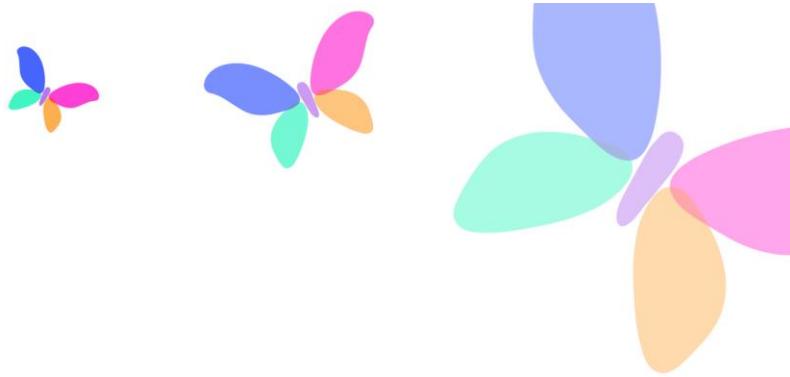


Mūsu ieguldījums

Īpašumtiesību jēdziens ir saistīts ar kultūras mantojuma jēdzienu. Tie, kas saņem mantojumā kādu īpašumu, par to rūpējas. Tādā pašā veidā mēs visi saņemam materiālo un nemateriālo kultūras mantojuma, un mums kā kopēja labuma līdzīpašniekiem ir jācenšas to rūpēties un saglabāt, lai arī nākamās paaudzes varētu to mantot.

„Crowddreaming: jaunieši kopā rada digitālo kultūru” ir projekts, kas rosina jauniešus un viņu pedagogus atpazīt kultūras elementus, kas ir kopīgi kopienām, kuras vēsturiski dzīvo Eiropā. Mērķis ir palielināt izpratni par Eiropas pilsoņa identitātes ietekmi uz ikdienas dzīvi. Iktiens ir aicināts iesaistīties “Crowddreaming” labās prakses popularizēšanā un dot savu ieguldījumu, lai palīdzētu nākamajām paaudzēm nodot digitālo kultūras mantojumu. Kultūras izaugsme ir noteicošais faktors katra indivīda attīstībai un visas sabiedrības progresā pamatelements.





Secinājumi

Zināšanas un izpratne par kultūras mantojumu ir būtisks ieguldījums jauno paaudžu apmācībā. Jauniešiem ir nozīmīga loma integrētās un starpdisciplinārās darbībās kultūras mantojuma attīstībai. Tāpēc liela nozīme ir jauniešu personiskās ieinteresētības un pārliecības veicināšanai, ka tieši viņi ir kultūras mantojuma īpašnieki, nesmot vērā ar to saistītos pienākumus.

Crowddreaming pieeja atbalsta pedagogu profesionālo attīstību, atvieglo mācību rezultātu definēšanu un ieviešanu praksē. Turklāt šī pieeja rosina mācību stundās pilnveidot skolēnu radošumu, izmantojot inovatīvas tehnoloģijas, kas palielina motivāciju iesaistīties un uzlabo starpkultūru izpratni. Projekta "Crowddreaming: jaunieši kopā rada digitālo kultūru" mērķis ir atbildēt uz izvirzītajiem jautājumiem četrās dažādās ES izglītības sistēmās, piedāvājot jaunu un mūsdienīgu pieeju pasniedzējiem, skolotājiem un citu pedagogu profesionālajai apmācībai, kā arī uzlabojot digitālās prasmes un veicinot jauniešu izpratni par kultūras mantojuma saglabāšanu.



Bibliogrāfija

1. Blanca, A.V., Ortega, C. N., Bayon, F. (2013) Promoting digital competences for the enjoyment of culture: new literacy challenges in ENCATC Journal of Cultural Management and Policy 4 (1).
2. DG EDUCATION AND CULTURE. (2007). Key Competences for Lifelong Training: A European Reference Framework. Annex of a recommendation by the European Parliament and the Council of Europe 18th December 2006 on key competences for lifelong learning that was published in the Official Journal of the European Union on 30th December 2006, L 394.
3. EUROPEAN COMMISSION. (2010a). Green Paper: Unlocking the potential of cultural and creative industries.
4. EUROPEAN COMMISSION. (2010b). A Digital Agenda for Europe. COM (2010) 245 final/2.
5. EUROPEAN COMMISSION (2017) Mapping of Cultural Heritage actions in European Union policies, programmes and activities.
6. Europeana (2015) Europeana for Education and Learning Policy Recommendations
7. GERE, C. (2002). Digital Culture. London.
8. KELLY, K. (2010). Domesticated Cyborgs. Article inspired by the book What technology wants and what it means in our life. Viking.
9. PRENSKY, M. (2010). Teaching Digital Natives: Partnering for real learning. London: Corwin.
10. TAPSCOTT, D. (2009). Grown up digital: How the next generation is changing your world. New York: McGraw-Hill.
11. Tsakou, G. (2019) Common challenges and perspectives for Digital Cultural Heritage in H2020 projects: Building on lessons learnt and strengthening the societal impact. Report for European Commission Research Executive Agency (REA) Unit B3 – Inclusive, Innovative and Reflective Societies

