

Crowddreaming mākslas rokasgrāmata





Crowddreaming



Crowddreaming

Youth co-create digital culture

Projekta nosaukums:

Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru (CDDC)

Crowddreaming mākslas rokasgrāmata

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

Vienošanās numurs: 2018-3186

Erasmus + KA3 Sociālā iekļaušana

www.crowddreaming.eu

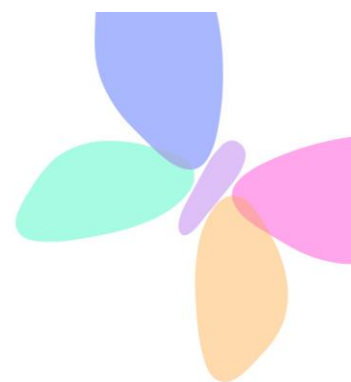
Projekta partneri:

ALL DIGITAL aisbl (Belgium), Stati Generali dell'innovazione (Italy), Hellenic Open University (Greece), CTC Rijeka (Croatia), LIKTA (Latvia).

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.



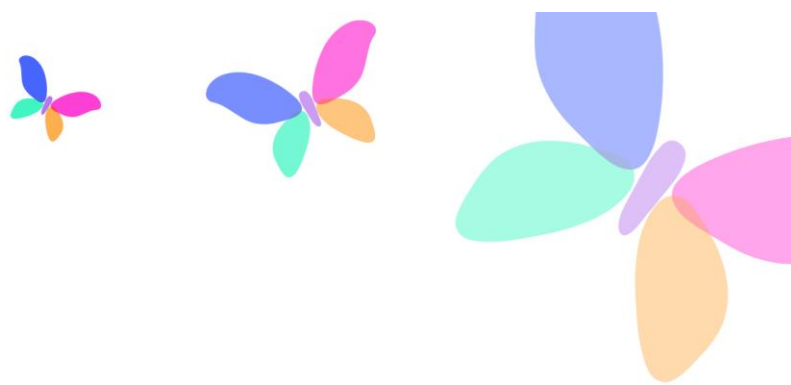
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Saturs

Ievads.....	4
Crowddreaming mākslas metode	5
Digitālā kultūras pieminekļa izstrāde	7
Digitālie rīki kultūras pieminekļa izstrādei	10
Crowddreaming mākslas metodes ieviešana praksē.....	11
No stāsta līdz projektam.....	24





Ievads

Šī rokasgrāmata ir kā lietošanas instrukcija Crowddreaming mākslas metodes ieviešanai praksē.

Crowddreaming mākslas metodes mērķis ir sniegt skolotājiem zināšanas un praktiskās iemaņas par to, kā ieinteresēt un motivēt skolēnus aktualizēt kultūras mantojuma saglabāšanas nozīmi, ņemot vērā tehnoloģiju laikmeta izaicinājumus. Ieviest jaunu ilgtspējīgu procesu, kas palīdzētu skolotājiem ļaut skolēniem uzzināt par digitālās kultūras izaicinājuma esamību un būtību. Skolēniem tiek piedāvāts veidot Digitālos kultūras pieminekļus Eiropas vērtību popularizēšanai 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.

Rokasgrāmatā ir aprakstīts:

- Labās prakses piemērs un Crowddreaming mākslas metodes principi.
- Digitālā kultūras pieminekļa izstrādes konceptuālais ietvars.
- Digitālie rīki kultūras pieminekļa izstrādei.
- Crowddreaming mākslas metodes praktiskā pielietojuma mācības.

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 metode

Crowddreaming sākotnēji ir radies kā Itālijas skolu konkurss, kas tika organizēts ar asociācijas „Stati Generali dell’Innovazione“ atbalstu. Crowddreaming mākslas metodes prakse balstās uz pārliecību, ka inteligents prāts izpaužas caur spēju sapņot. Tā tas ir arī digitālajā laikmetā, tāpēc šī pieredze ir kā labās prakses piemērs, kas sapni pārvērš par vēlamu rezultātu, ar mērķi izveidot paliekošu digitālo kultūras pieminekli.

Projekta “Crowddreaming” mērķis ir Eiropas līmenī popularizēt labo praksi kultūras mantojuma popularizēšanā ar digitālo tehnoloģiju palīdzību, veicinot iekļaujošo izglītību un Eiropas vērtību popularizēšanu jauniešu vidū.

Crowddreaming mākslas metode ietver četrus galvenos posmus:

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

Crowddreaming mākslas metodes galvenā ideja ir, ka projekta dalībnieki veido savus veiksmes stāstus. Vispirms ir jāiztēlojas laimīgas beigas un soli pa solim jāveido kopējais stāsts, atgriežoties līdz pat tā pirmsākumiem. Crowddreaming mākslas metode rada īstu sociālo mijiedarbību, it kā tās būtu filmas ainas.

Itālijas skolu konkursa rezultātā tika iegūti vairāki secinājumi:

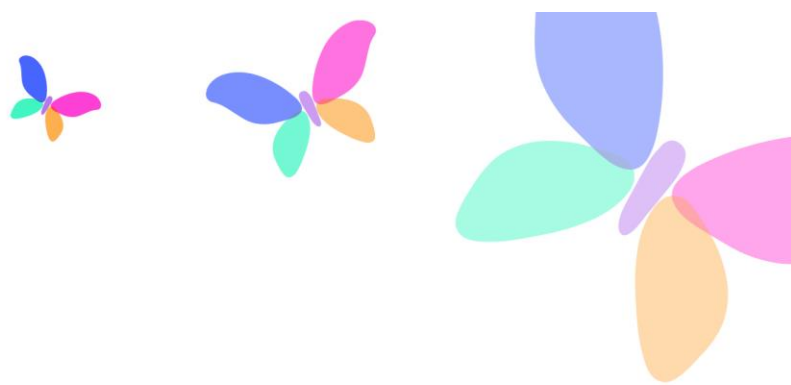
1. Kultūras mantojumu, tai skaitā pieminekli nevajadzētu uztvert kā priekšmetu, bet gan kā procesu mūžīgā evolūcijā.
2. Digitālais piemineklis nav paredzēts, lai nākamajām paaudzēm nodotu nemainīgas atbildes un vērtības, bet gan dotu iespēju šīs vērtības papildināt un attīstīt.
3. Digitālais piemineklis ir ekosistēma.



4. Digitālā pieminekļa radīšana ir refleksiīvs process: tas savieno prātus, kas vēlas saglabāt un attīstīt kultūrvēsturiskas vērtības, sapņojot par iespējamo nākotni.
5. Motivējošie faktori, lai veidotu digitālos kultūras pieminekļus, ir piederības sajūta, piedzīvojuma gars, griba veidot nākotni, ekonomiskās priekšrocības, kultūras mantojuma saglabāšana un personīgā izaugsme.

Balstoties uz šiem secinājumiem, ir radusies Crowddreaming mākslas metode, saskaņā ar kuru skolēniem tiek piedāvāts veidot Digitālos kultūras pieminekļus un piedalīties Europa Square izaicinājumā.





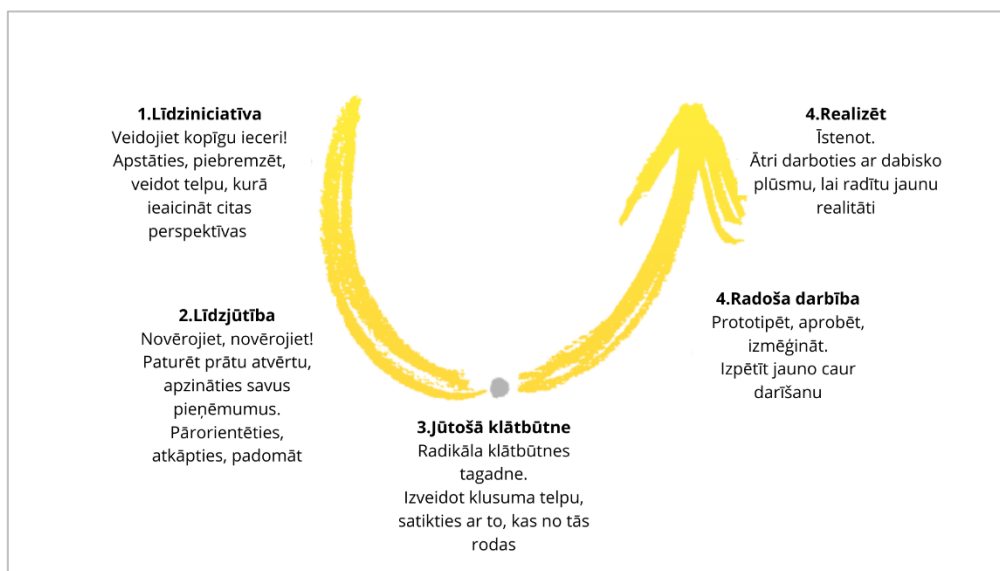
Digitālā kultūras pieminekļa izstrāde

Crowddreaming mākslas metode Digitālo kultūras pieminekļu izstrādei ir paredzēta trīs posmos:

1. posms: No ieskata līdz nodomam.

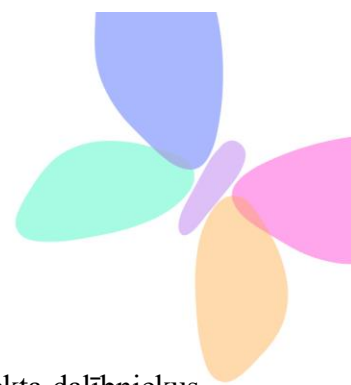
Crowddreaming mākslas metodes priekšnosacījums ir spēja skaidri formulēt un pārliecinoši paskaidrot nodomu, tāpēc šī posma galvenais mērķi ir izglītojamā personīgā ieskata pārveidošana konkrētā nodomā, lai vairotu motivāciju iesaistīties projektā. Lai veidotu digitālo kultūras pieminekli, vispirms jāizvērtē un jādefinē kopienas, kas interesējas par noteiktām kultūrvēsturiskām vērtībām.

Šajā posmā tiek piedāvāts izmantojot Masačūsetsas Tehnoloģiju institūta (MIT) pasniedzēja Otto Šarmera izstrādāto U teoriju, kas ir pieeja mācīšanās un līderības procesam. Otto Šarmera 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.



1. attēls. U teorijas procesa modelis.¹

¹ Klauss Otto Šarmera, *U teorija. Vadība no topošās nākotnes* (Zvaigzne ABC, 2019)



2. posms: No nodoma līdz stāstam.

Pārliecinoši paskaidrots nodoms ir priekšnosacījums, lai veiksmīgi piesaistītu projekta dalībniekus un motivētu viņus virzīties uz kopīgu mērķi. Turklāt profesionāli uzrakstīts stāsts ir ļoti efektīvs pašnovērtēšanas rīks, kas palīdz rast atbildes uz jautājumiem, kas radušies un palikuši neatbildēti nodoma posmā, uzskaitīt visus nepieciešamos resursus un aktivitātes, lai nodomu pārveidotu par realitāti, kā arī apzinātu ieinteresētās puses un iespējamo savstarpējo mijiedarbību atbilstoši kopējai idejai.

3. posms: No stāsta līdz projektam.

Šajā posmā tiek izstrādāti inovāciju projekti, pārvēršot stāstu par praktisku rezultātu. Stāsts mudina iesaistītās puses pieņemt lēmumus, lai pēc iespējas veiksmīgāk sasniegtu laimīgās beigas. Crowddreaming mākslas metode rosina analizēt arī iespējamās neparedzētās izmaiņas un galvenos izaicinājumus Digitālo kultūras pieminekļu izstrādes gaitā.

Piemērs Piazza Europa

Crowddreaming mākslas metode ir pārbaudīta projektos ar dažādiem sarežģītības līmeņiem. Lai labāk izprastu šo metodi, tiek piedāvāts praktisks piemērs.

Ieskats

Vai mēs varam un vēlamies saukt sevi par Eiropas pilsoņiem?

Nodoms

Mēs apzināmies, ka katras valsts vēsture un kultūra, tai skaitā ikdienas domāšana un rīcība, izriet no ietekmju kopuma, ko radījušas citas valstis, kuras vēsturiski vai pašlaik ir daļa no Eiropas kontinenta.

Stāsts

Iedomāsimies un plānosim savstarpēju Eiropas valstu pateicības ceremonijas norisi, kuras ietvaros Digitālais kultūras piemineklis ļautu inovatīvā veidā izteikt pateicību citu valstu pārstāvjiem par

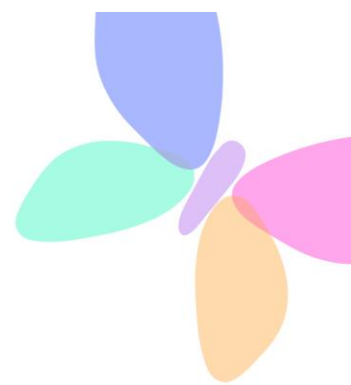


iniciatīvām, kas ir atstājušas iespaidu un devušas pienesumu mūsu valsts vai visas Eiropas vēstures un kultūras mantojuma kopīgām vērtībām.

Projekts

Iesaistīties Digitālo kultūras pieminekļu izstrādē, izmantojot papildinātās realitātes rīkus, var ikviens. Apkopojot katra dalībnieka vai grupas paveikto, veidosies 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.





Digitālie rīki kultūras pieminekļa izstrādei

Lai radītu Digitālos kultūras pieminekļus, paredzēts izmantot paplašinātās realitātes rīku. Paplašinātā realitāte ir skatījums uz fizisko reālās pasaules vidi, kuras elementi tiek papildināti ar datoru veidotu sensoro ievadi, piemēram, skaņas, video, grafikas vai GPS datiem. Tehnoloģijas galvenā funkcija ir indivīda pašreizējās īstenības uzlabošana. Papildināšana parasti notiek reālajā laikā un jēgpilnā kontekstā ar vides elementiem. Ar paplašinātās realitātes tehnoloģijas palīdzību (piemēram, pievienojot datoru redzējumu un objektu atzīšanu) informācija par lietotājam apkārt esošo reālo pasauli kļūst interaktīva un digitāli manipulējama.

Kāpēc izmantot paplašinātās realitātes rīku?

Galvenie trīs iemesli, kāpēc tieši paplašinātās realitātes rīks ir vislabāk piemērotā tehnoloģija, lai izstrādātu digitālo kultūras pieminekli:

1. Tā mijiedarbojas ar digitālo un reālo vidi.
2. Tā lietotājiem sniedz radošu, interaktīvu un pievilcīgu pieredzi.
3. Tā ļauj viegli un ātri sasniegt redzamus rezultātus, veicinot skolēnu motivāciju iesaistīties.

Iespējamie izaicinājumi:

Lai izvairītos no nepiepildītām cerībām un neradītu vilšanos sajūtu, ir svarīgi apzināties projektā izvēlētajā paplašinātās realitātes rīka Metaverse Studio piedāvātās iespējas:

1. Tehnoloģiskie ierobežojumi: nepieciešams dators un internets, lai izstrādātu paplašinātās realitātes uzdevumus, un jaudīgas viedierīces, lai to funkcionalitāti izmēģinātu;
2. Lietojamība un ilgtspēja: viedierīces ātrdarbība ir galvenais faktors, kas ietekmē paplašinātās realitātes uzdevuma izpildes laiku, savukārt ierīces baterijas kapacitāte nodrošināšana tā ilgtspēju.

Šos ierobežojumus ieteicams ņemt vērā, lai kopā ar skolēniem veiksmīgāk realizētu digitālo kultūras pieminekļu izstrādes projektus.



Crowddreaming mākslas metodes ieviešana praksē

Šīs mācības ir praktisks piemērs Crowddreaming mākslas metodes ieviešanai praksē, izstrādājot vienkāršu, bet efektīvu rīcības plānu darbam ar izglītojamajiem Europa Square izaicinājumā.

Crowddreaming mākslas metodes galvenā ideja ir šāda: ja projekts izdodas, tad dalībniekiem, kas to plānoja un īstenoja, ir kopīgs veiksmes stāsts. Izdomāt vēlamās laimīgās beigas un veidot stāstu no tā pirmsākumiem – tā ir ikvienam pieejama metode, kas palīdz sagatavot, vadīt un novērtēt galvenās aktivitātes, neizmantojot sarežģītus plānošanas rīkus un projektu vadības sistēmas.

Izmantojot Crowddreaming mākslas metodi, ikviens var izstrādāt precīzu rīcības plānu.

- izpratni par sasniedzamajiem mērķiem un Europa Square izaicinājuma scenāriju;
- priekšstatu par iesaistītajiem cilvēkiem un viņu lomu Europa Square izaicinājuma aktivitātēs;
- izpratni par galvenajiem notikumiem Europa Square izaicinājumā;
- rīcības plānu ar konkrētu uzdevumu sarakstu, kas palīdzēs sagatavot, vadīt un novērtēt galvenās aktivitātes, lai piedalītos Europa Square izaicinājumā.

Projekta ietvaros dalībniekiem pēc noteiktas struktūras ir jāizveido rīcības plāns. Saskaņā ar Crowddreaming mākslas metodi mācības un digitālo projektu veidošana ir paredzēta trīs galvenajos posmos:

1. posms: No ieskata līdz nodomam

Crowddreaming mākslas procesa pirmais solis ir saistīts ar indivīda vai nelielas domubiedru grupas sākotnējā *ieskata* pārveidošana par skaidru un pamatotu *nodomu*, kas var motivēt arī citus iesaistīties projektā. Šiem projektiem ir cēls un būtisks mērķis, kuru dalībnieki varētu būt gatavi sasniegt ar augstu pašmotivāciju.

1.1. Ieskats

Digitālā paaudze (digital natives) ir vieni no pirmajiem, kas saskaras ar laikmeta izaicinājumu: saglabāt gan materiālo, gan nemateriālo kultūru ar digitālo tehnoloģiju palīdzību. Tā ir jauna pieredze, kas veidos



cilvēces nākotni, jo šodienas izvēle nosaka to, kas no mūsdienu un daļēji pagātnes kultūras būs pieejams nākamajos gadsimtos. Tajā pašā laikā analītiskajā modelī balstītā, precīzi noregulētā izglītības sistēma, kas tik labi kalpojusi cilvēcei pēdējos trīs gadsimtos, saskaras ar dziļu krīzi, jo tā nespēj sekot pasaules tempam, kad digitālās transformācijas ietekmes dēļ daudz kas mainās nepieredzētā ātrumā.

1.2. Nodoms

Nodoms vai vēlamais rezultāts ir ieviest jaunu ilgtspējīgu procesu, kas palīdzētu skolotājiem iepazīstināt skolēnus ar digitālās kultūras izaicinājumu esamību un būtību. Skolēniem tiek piedāvāts veidot "digitālos pieminekļus", Eiropas vērtību popularizēšanai jauniešu vidū. Pārdomājot, ko nozīmē "digitālā pieminekļa izveide", skolēni attīstīs dziļāku izpratni par to, kas ir digitālā kultūra, un par veidiem, kā to nodot nākamajām paaudzēm.

2. posms: No nodoma līdz stāstam

Lai dalībnieki iesaistītos digitālo projektu veidošanā, nepieciešams pārliecinošs stāsts. Profesionāli uzrakstīts stāsts ir efektīvs pašnovērtēšanas rīks, kas palīdz ne tikai uzskaitīt visus nepieciešamos resursus un aktivitātes, lai nodomu pārveidotu par realitāti, bet arī pārdomātu iesaistīto pušu savstarpējo mijiedarbību.

2.1. Laimīgas beigas

Vēlamās laimīgās beigas ir sākumpunkts projekta veiksmes stāsta uzrakstīšanai. "Crowddreaming: *Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru*" laimīgās beigas ir definētas kā daļa no projekta pieteikuma. Katrs skolotājs tiek aicināts pievienot tam savu personīgo skatījumu.

Kopējais nodoms

Europa Square ir mūsdienīgs digitāls risinājums ar papildinātās realitātes elementiem, kolektīvs mākslas darbs ("digitālais piemineklis") Eiropas kultūrvēsturiskā mantojuma saglabāšanai, kura tapšanā iesaistījušies skolotāji un skolēni no dažādām valstīm. Katra skola izveido "pateicības ainu" citām

kultūrām, kuras dzīvo vai ir dzīvojušas Eiropā, par viņu ieguldījumam mūsdienu kopējā kultūrā. Tādā veidā visi dalībnieki kopā izveido modulāru un paplašināmu digitālo pieminekli, kas atspoguļo Eiropas starpkultūru vērtības. Ar radīto projektu jeb “digitālo pieminekli” tiek aicināti iepazīties visi skolas skolēni, viņu vecāki un skolotāji, izmantojot papildinātās realitātes aplikāciju Metaverse Studio. Sasniegtā rezultāta pieejamība plašākai auditorijai ļauj skolēniem, kuri piedalījušies, izprast sava darba vērtību un nozīmi sadarboties Eiropas līmenī.

Personīgais nodoms

Projektā piedalās daudzu valstu un tautību skolēni, un viņi saprot, ka Eiropa nav tikai ģeogrāfiska vienība: Eiropas kultūra ir daudzu tajā dzīvojošo tautu ieguldījuma rezultāts. Arī katrs skolēns, kas piedalās projektā, sniedz savu personīgo ieguldījumu Eiropas digitālā kultūras pieminekļa veidošanā.

2.2. Stāsta sižets

Stāsta sižets - savstarpēji saistīti un attīstībā parādīti notikumi, kas veido projekta saturu. Tas atklāj iesaistīto personu lomas un uzdevumus kopējā mērķa sasniegšanai.

Notikums
<p>Uzdevums: Īsi aprakstiet notikumu, kas licis pieņemt lēmumu veikt konkrētas aktivitātes, lai sasniegtu vēlamo mērķi.</p>
<p>Piemērs: Skolotājs strādā vidusskolā. Neskatoties uz daudzajiem izaicinājumiem ikdienā, kopumā viņš ir apmierināts ar savu darbu. Skolēni viņa darbu novērtē, jo savu priekšmetu skolotājs pārzina labi, arī skolēnu sasniegumi viņam sniedz lielu gandarījumu. Viss it kā šķiet kārtībā. Vai no skolotāja vēl var kaut ko var prasīt? Skolotājs ir lasījis par mūsdienīgiem digitāliem risinājumiem un to izmantošanu izglītībā, taču ikdienā ir daudz darbu, kas jāpaveic vispirms. Piemēram, viņa meitas 18. dzimšanas diena: viņa vēlas organizēt ballīti un ir nepieciešama palīdzība. Neatstāj sajūta, ka trūkst svarīga mērķa darbam ar skolēniem. Skolotājs varētu vienkārši ļauties ikdienas plūsmai un dzīvot ierasto dzīvi, taču galvā joprojām ir nemiers. Kādu dienu skolotājs saņem ielūgumu iesaistīties izaicinājumā: veidot digitālu pieminekli kopā ar saviem skolēniem. Beidzot ir kāds, kurš aicina domāt</p>

par kultūras mantojuma saglabāšanu un digitālo rīku imantošanu ar cēlu mērķi! Darāmā ir tik daudz,
un tomēr ... varbūt ...

Izpēte

Uzdevums: Īsi aprakstiet esošās situācijas izpētes posmu, kas sakrīt ar skolēniem paredzēto aktivitāšu sagatavošana posmu. Kurus skolēnus iesaistīt? Kā iesaistīt un motivēt? Ar ko sadarboties un vērsties pēc padoma? Kādi resursi būs nepieciešami? Kādas tēmas ierosināt izvēlēties, lai izveidotu digitālos projektus? u.tml.

Piemērs: Skolotājs nolēmj, ka varētu mēģināt iesaistīt dažādu klašu skolēnus. Viņš vēlas, lai viņi būtu motivēti, un ir labi, ka notiek domu apmaiņa un sadarbība starp dažādu klašu un vecuma skolēniem. Tomēr viņam ir nepieciešama arī citu skolotāju palīdzība. Daudzi saka nē dažādu iemeslu dēļ. Par laimi, viņš atrod divus ieinteresētos, kas māca atšķirīgus mācību priekšmetus. Lieliski! Jo īpaši tāpēc, ka viens māca angļu valodu. Tas noderēs. Ar šo ideju viņš iepazīstina skolas vadību, kas uzskata, ka skolēniem vajadzētu mācīties ierastajā veidā un skaidri norāda, ka, viņuprāt, šāds projekts ir tikai laika izšķiešana. Sākotnēji skolas vadība skolotāju neatbalsta. Neskatoties uz to, skolotājs un viņa kolēģi organizē prezentāciju visiem skolēniem. Interese ir liela, taču tikai pacietīgs darbs ar visiem ieinteresētajiem turpmākajās dienās ļauj izveidot komandu 20 dalībnieku sastāvā. Tai pašā laikā skolotāja meita nav apmierināta, jo viņas 18. dzimšanas dienas svinībām tēvs nepievērš pietiekamu uzmanību. Pa to laiku skolotājs un kolēģi projekta pasniedzēju vadībā raksta rīcības plānu, izmantojot projektā pieejamos norādījumus, piemērus un atvērtos izglītības resursus. Skolotāji secina, ka tas nav nemaz tik sarežģīti, kā sākumā šķita. Darba gaitā rodas daudzi šķietami grūti atbildāmi jautājumi un risinājumi, kurus viņš agrāk nebūtu iedomājies. No sarunām ar skolēniem rodas arī digitālā projekta tēma. Gatavi sākt!

Ieviešana

Uzdevums: Īsi aprakstiet paredzamo aktivitāšu ieviešanas posmu. Kā praktiski tiks organizēts darbs ar skolēniem? Kā veidoti digitālie projekti? Kā un kas var palīdzēt digitālo projektu satura veidošanā? Kā nodrošināt realizēto projektu pieejamību plašākai auditorijai? u.tml.



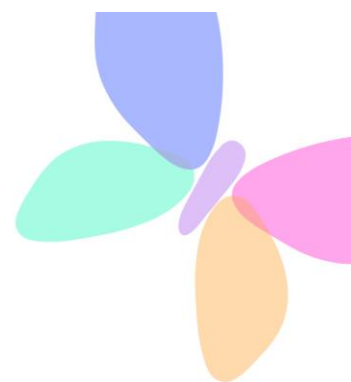
Piemērs: Skolotājs un viņa kolēģi organizē divas tikšanās ar skolēniem. Pirmajā viņi apspriež izvēlēto digitālā projekta tēmu un iepazīstas ar papildinātās realitātes rīku Metaverse Studio. Otrajā sanāksmē viņi visi kopā izveido digitālā kultūras pieminekļa sagatavi, izmantojot papildinātās realitātes rīku, un izpēta stāsta scenārija veidni. Pēc tam izveido pirmo stāsta scenārija uzmetumu, kā arī sadala skolēnus grupās, lai to aizpildītu. Tiek izveidota tiešsaistes grupa, lai uzturētu kontaktus un ātri saņemtu skaidrojumus. Ir norunātas starpposma sanāksmes, lai izskatītu pirmo projekta variantu un pēc tam otro, lai kopīgi aplūkotu gala rezultātu. Kamēr skolēni strādā, skolotājs un viņa kolēģi laiku pa laikam sazinās ar pasniedzējiem, lai noskaidrotu neskaidros jautājumus. Vēl jau arī jāpalīdz meitai organizēt viņas dzimšanas dienas ballīti. Soli pa solim, visām iesaistītajām pusēm sadarbojoties, ir radīts unikāls digitāls kultūras piemineklis, izmantojot papildinātās realitātes elementus, kas aplūkojams ikvienam interesentam savās viedierīcēs!

Izvērtēšana

Uzdevums: Īsi aprakstiet gala lēmumu pieņemšanu un rezultātu izvērtēšanu, kuras plānots veikt līdz radītā projekta jeb “digitālā pieminekļa” publiskai prezentēšanai, paredzamo pasākuma laiku, formātu un mērķauditoriju. Vai līdz šim paveiktais ir pārliecinājis skolēnus un skolotājus par vērtību sadarbīties Eiropas līmenī? Vai tika veidota padziļināta izpratne par kultūras mantojuma transkulturālo raksturu, neskatoties uz tās daudzveidību? Kāds ir bijis skolēnu un skolotāju ieguldījums digitālo projektu veidošanā un prezentācijas pasākuma organizēšanā?

Piemērs: Nākamā mācību gada sākumā skolotājs un skolēni redz savu darbu ievietotu platformā Europa Square kopā ar citu skolu darbiem. Viņi vēl vairāk apzinās, ka ir daļa no svarīga Eiropas līmeņa projekta. Entuziasms novērš šaubas par nepieciešamību organizēt plašāka mēroga prezentācijas pasākumu savas un citu skolu skolēniem, skolotājiem un vecākiem. Skolotāji un skolēni jūtas lepni par paveikto un, iesaistot citus kolēģus, organizē interaktīvu un izglītojošu pasākumu. Skolēniem tiek uzticēts uzdevums darboties kā demonstrētājiem. Ģenerālmēģinājums ir veiksmīgs un arī noslēguma pasākums ir izdevies lieliski. Tiek saņemti atzinīgi vārdi no skolas vadības un ierosina šo pieredzi atkārtot katru gadu.





2.3. Galvenās perspektīvas

Stāsts jāveido, balstoties uz četrām galvenajām perspektīvām:

Kopējā perspektīva

Uzdevums: Īsi aprakstiet stāsta kopējo kontekstu.

Piemērs: Filmas "Zvaigžņu kari" pirmās epizodes scenārijs ir karš starp impēriju un nemierniekiem.

Galvenā varoņa perspektīva

Uzdevums: Īsi aprakstiet tās personas (Galvenā varoņa) uzskatus, kura ierosinājusi veikt kādas izmaiņas un veicinājusi tā īstenošanu. Piemēram, pirmajos "Zvaigžņu karos" Lūks Skaivokers vēlējās izglābt princesi Leilu.

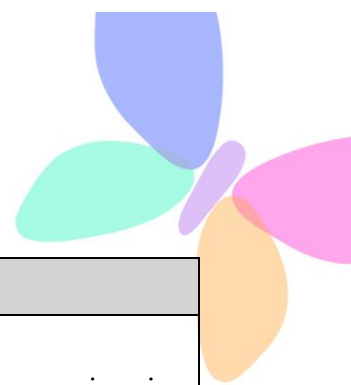
Piemērs: Skolotājs tic Eiropai un vēlas darīt visu iespējamo, lai par savām vērtībām izstāstītu skolēniem. Turklāt viņš vienmēr meklē jaunas iespējas, kā iesaistīt skolēnus aktīvā un interesantā darbībā.

Ietekmētāja perspektīva

Uzdevums: Īsi aprakstiet tās personas (Ietekmētāja) uzskatus, kura ierosina Galvenajam varonim mainīt nodomu vai ietekmē viņa rīcību. Piemēram, pirmajos "Zvaigžņu karos" Obi Vans Kenobi liek Lūkam sekot Spēka ceļam.

Piemērs: Pasniedzējs labi zina, ka vissliktākais jauninājumu ieviešanas ienaidnieks ir steiga, tāpēc vēlas palīdzēt skolotājiem, kas piedalās projektā, nepakļauties kārdinājumam rast ātrus risinājumus. Crowddreaming mākslas metodes apguve prasa zināmu laiku, tomēr tas, ka darbības tiek veiktas plānveidīgi, ievērojot noteiktu metodoloģiju, garantē sasniegtā rezultāta kvalitāti.





Galvenā varoņa - Ietekmētāja perspektīva

Uzdevums: Īsi aprakstiet attiecības starp Galveno varoni un Ietekmētāju. Piemēram, pirmajos "Zvaigžņu karos" Obi Vans Kenobi trenē negribīgo Luku Skaivokeru (Luke Skywalker).

Piemērs: Pasniedzējs un skolotāji ir pazīstami. Ikdienu sadarbībā viņi veiksmīgi izmanto tiešsaistes saziņas līdzekļus. Lai sasniegtu iecerēto, pasniedzējam sākumā jābūt neatlaidīgam un pacietīgam, lūdzot ievērot sagatavotos uzdevumus un noteiktos termiņus. Veiksmīgas sadarbības rezultātā palielinās savstarpējā uzticība un mācības izvēršas par reālu koppradīšanas procesu, kurā visi iesaistītie ir ieinteresēti, kā arī vienoti mērķa sasniegšanā un panākumu gūšanā.

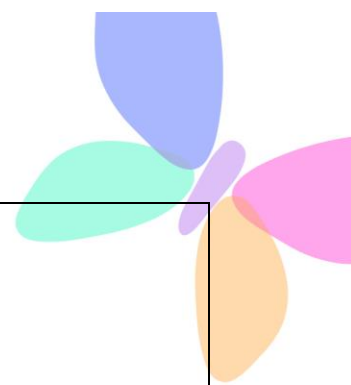
2.4. Lomas

Stāsta radīšanas mērķis ir atspoguļot dažādus viedokļus, kuri palīdz izdarīt svarīgas izvēles. Katras lomas vispārīgo aprakstu aizstājiet ar sava stāsta kontekstualizāciju un piešķiriet atbilstošam personāžam. Varonim var būt vairākas lomas.

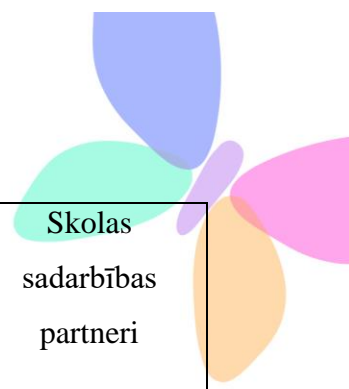
Nav obligāti jāizmanto visas lomas, taču tādā gadījumā, visticamāk, var palikt neievērots kāds svarīgs aspekts. Definīciju avots: [Dramatica: Theory of Story book](#).

Loma	Apraksts	Personāžs
Galvenais varonis/Protagonist	Tulkojot no sengrieķu valodas, vārds „protagonists” nozīmē „pirmais kaujā”, „galvenās lomas atveidotājs”, „galvenais varonis”. <i>Galvenais varonis ir vēlamu izmaiņu ierosinātājs un virzītājspēks ceļā uz mērķa sasniegšanu.</i> Piemērs: Skolotājs vēlas, lai viņa audzēkņi piedalītos Europa Square izaicinājumā.	Skolotājs
Antagonists/Antagonist	<i>Antagonists neatbalsta galvenā varoņa centienus mērķa sasniegšanā.</i>	Direktors

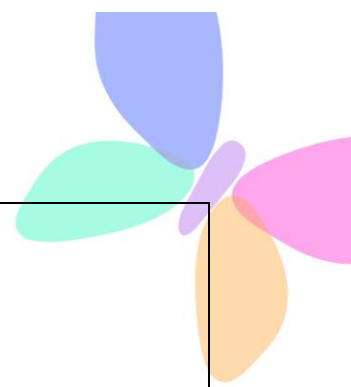




	<p>Piemērs: Direktors domā, ka ārpusklases aktivitātes, kuru laikā tiek veidoti digitālie projekti, ir nelietderīga laika izšķiešana. Viņš neatbalsta vai pat cenšas ierobežot skolotājus no Digitālā kultūras pieminekļa veidošanas.</p>	
<p>Sargs/ Guardian</p>	<p><i>Sargs atbalsta galvenā varoņa centienus mērķa sasniegšanā. Šīs lomas pārstāvim ir izveidojusies dziļāka izpratne un pārliecība par konkrēto aktivitāšu nepieciešamību. Palīdz novērst šķēršļus un iedvesmo turpināt iesākto, lai gūtu panākumus.</i></p> <p>Piemērs: Pasniedzējs saprot, ka skolotājiem ir nepieciešams atbalsts, kā arī mudina ievērot zināma disciplīna, lai viņi koncentrētos uz projektā sasniedzamo un nepadotos kārdinājumam attiekties no dalības Europa Square izaicinājumā laika trūkuma un radušos neparedzēto situāciju dēļ.</p>	<p>Pasniedzējs</p>
<p>Kontagonists/ Contagonist</p>	<p><i>Šīs lomas pārstāvis rada šķēršļus galvenā varoņa ceļā uz sasniedzamo mērķi. Gan kontagonists, gan antagonists apzināti vai varbūt pat neapzināti negatīvi ietekmē galveno varoņa nodomus. Tomēr tās ir divas pilnīgi atšķirīgas lomas. Antagonists darbojas apzināti, lai apturētu galveno varoni, turpretī kontagonists darbojas lielā mērā neapzināti, kavējot vai novirzot galveno varoni no mērķa sasniegšanas un panākumu gūšanas.</i></p> <p>Piemērs: Skolotāja meitai tuvojas astoņpadsmitā dzimšanas diena, un viņa ir iecerējusi organizēt lielas svinības. Meita vēlas būt pārliecināta, ka sev tik svarīgajā dzīves brīdī saņems no tēva visu nepieciešamo palīdzību un uzmanību.</p>	<p>Skolotāja meita</p>



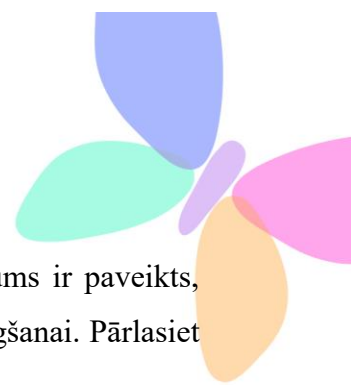
<p>Saprātīgais/Reason</p>	<p><i>Šīs lomas pārstāvis ir mierīgs, nosvērts un atturīgs. Lēmumu pieņemšanā un rīcībā viņš balstās tikai uz loģiku un iepriekš pārbaudītiem faktiem. Raksturīgi, ka starp saprātīgās un emocionālās lomas pārstāvjiem var veidoties konflikti ceļā uz sasniedzamo mērķi.</i></p> <p>Piemērs: Skolas sadarbības partneri domā, ka skolotājs ir iesaistījies vērtīga projekta īstenošanā, bet tajā pat laikā skolotājs ar viņa atbalstu var rēķināties tikai tad, ja varēs pierādīt, ka ieguldītais laiks un darbs ir tā vērts.</p>	<p>Skolas sadarbības partneri</p>
<p>Emocionālais/Emotion</p>	<p><i>Šīs lomas pārstāvis ir atvērts un ļoti emocionāls. Viņš ātri sadusmojas, bet tik pat arī ātri nomierinās. Mēdz būt nesavaldīgs un neorganizēts, kā rezultātā liela daļa enerģijas tiek tērēta nelietderīgi. Viņam ir labas idejas un iekšējā sajūta par iespējamo pareizo lēmumu, bet bieži darbojas haotiski, bez konkrēta mērķa. Tas vienmēr ir risks, ka process ir aizraujošs, bet nenoved kāda konkrēta risinājuma.</i></p> <p>Aizrautīgu skolēnu grupa, kuru ideja ir “mēs mainīsim pasauli šeit un tagad”, nevar vien sagaidīt, kad sāks veidot paši savu digitālo kultūras pieminekli. Viņi ir pārliecināti, ka entuziasms ir viss, kas nepieciešams, lai mainītu pasauli bez lielas piepūles.</p>	<p>Aizrautīgi skolēni</p>
<p>Palīgs/Sidekick</p>	<p><i>Palīga lomas galvenais uzdevums ir izrādīt ieinteresētību un nepieciešamības gadījumā arī praktisku atbalstu Galvenajam varonim ceļā uz mērķa sasniegšanu. Starp Palīga un Skeptiķa lomas pārstāvjiem var veidoties konflikti, jo vieni cenšas norādīt uz faktiem, kas ved uz panākumiem, taču citi</i></p>	<p>Aizrautīgi skolēni/ kolēģi</p>



	<p><i>uz šiem pašiem faktiem skatās kritiski un nepārliecināti.</i></p> <p>Daļa no aizrautīgo skolēnu grupas ir “fani”, kas digitālās tehnoloģijas izmanto kā veidu, lai atstātu par sevi kādu zīmi, radot kaut ko tādu, ko iepriekšējai paaudze vienkārši nebija iespējas realizēt. Viņi ir pārliecināti, ka spēs radīt visu laiku labāko digitālo kultūras pieminekli, ievērojot skolotāja ieteikumus. Arī daži skolotāja kolēģi uzskata, ka digitālās tehnoloģijas var veiksmīgi izmantot kultūras mantojuma saglabāšanai, un arī viņi vēlētos kaut nedaudz iesaistīties šajā izaicinājumā.</p>	
<p>Skeptiķis/Skeptic</p>	<p><i>Šo lomu var raksturot ar izteikumu “Lai kas tas būtu, es esmu pret to.” Skeptiķa galvenais uzdevums kopējā stāstā ir minēt faktus un radīt situācijas, kas varētu veicināt mērķa nesasniegšanu.</i></p> <p>Napmierināto skolēnu grupa, kuriem visticamāk ir zems pašnovērtējums, vai viņi vienkārši jūtas labi savā komforta zonā, pārsvarā vispirms izrāda pretestību uz jebkurām pārmaiņām. Viņu pārliecība varētu būt, ka mēs tāpat neko nevaram mainīt, kāpēc kaut ko vispār darīt. Tas ir lielisks attaisnojums, lai nebūtu jāpiepūlas, iesaistoties kādās aktivitātēs, un būtu iespēja izvairīties no iespējamās neveiksmes.</p>	<p>Neapmierināti skolēni/ kolēģi</p>

2.5. Galveno veicamo aktivitāšu saraksts

Ieskata pārveidošana nodomā ļauj identificēt kāda vēstures notikuma laiku, vietu, dalībniekus un viņu mijiedarbību, kā arī nepieciešamos resursus šī kultūras mantojuma saglabāšanai. Tas viss ir nepieciešams, lai uzrakstītu pārliecinošu stāstu.

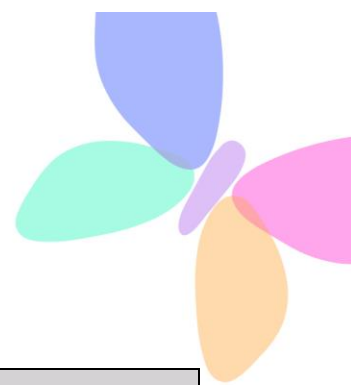


Šajā sadaļā paredzēts veidot galveno veicamo aktivitāšu sarakstu. Kad šis uzdevums ir paveikts, visām iesaistītajām pusēm ir pieejami konkrēti atskaites punkti kopējā mērķa sasniegšanai. Pārlasiet pašu veidoto stāstu un līdzīgi uzskaitiet visas veicamās aktivitātes.

Galveno veicamo aktivitāšu saraksts (piemērs)		
Nr.	Fāze	Darbība
1.	Izpēte	Projekta prezentēšana kolēģiem un skolas sadarbības partneriem
2.	Izpēte	Projekta prezentēšana skolēniem (zemāk aplūkojams detalizēts piemērs)
3.	Izpēte	Skolēnu piesaistīšana
4.	Izpēte	Rīcības plāna izveide
5.	Izpēte	Digitālā projekta tēmas izvēle
6.	Ieviešana	Papildinātās realitātes projekta sagataves izveide ar rīku Metaverse Studio
7.	Ieviešana	Stāsta sagatavošana kopā ar skolēniem un uzdevumu sadale
8.	Ieviešana	Tiešsaistes diskusiju sesijas ar pasniedzējiem
9.	Ieviešana	Starpposma pārbaude
10.	Ieviešana	Tiešsaistes diskusiju sesija ar skolēniem
11.	Ieviešana	Noslēdzošā pārbaude
12.	Izvērtēšana	Europa Square priekšskatījums
13.	Izvērtēšana	Tikšanās ar skolas sadarbības partneriem
14.	Izvērtēšana	Tikšanās ar skolēniem par digitālo projektu prezentācijas pasākuma organizēšanu
15.	Izvērtēšana	Ģenerālmēģinājums
16.	Izvērtēšana	Lielā diena – digitālo projektu prezentācijas pasākums
17.	Izvērtēšana	Apņemšanās atkārtot izaicinājumu

2.6. Darbību apraksts

Pēc visu galveno veicamo aktivitāšu uzskaitīšanas tās nepieciešams aprakstīt sīkāk. Kāda ir iesaistīto pušu iesaiste un uzvedība, pamatojoties uz iepriekš noteikto lomu? Kā galvenais varonis rīkojas, ņemot vērā citu dalībnieku uzvedību. Ne visu lomu pārstāvjiem, izņemot galveno varoni, jāpiedalās visās aktivitātēs.



Kā piemērs tiek piedāvāts 2. darbības apraksts:

Piemērs
<p>Nosaukums Projekta prezentēšana skolēniem</p>
<p>Fāze Izpēte</p>
<p>Darbības vieta Skolas zāle</p>
<p>Darbības laiks 2020. gada marta vidus.</p>
<p>Apraksts Visi skolēni tiek uzaicināti pulcēties skolas zālē. Direktors klātesošajiem paskaidro tikšanās iemeslu. Skolotājs sāk savu uzrunu ar īsu, emocionālu video, kam seko daži paskaidrojoši slaidi un ļoti īsa uzruna. Viņš vēlas, lai jaunajā projektā iesaistītos tikai motivēti un zinātkāri skolēni, kas vēlas gūt jaunu pieredzi, tāpēc savā runā uzsver izaicinājuma grūtības, kā arī iespēju iemācīties kaut ko neparastu. Daudzi skolēni īpašu interesi neizrāda un ātri vien pievēršas viedtālruniņiem, taču neliela daļa tomēr ļoti uzmanīgi klausās un sāk saskatīties. Tikšanās laikā skolotājam zvana meita, bet viņš to nepamana, jo tālrunim ir izslēgta skaņa. Skolotāja kolēģi savās runās uzsver, ka tas ir starppriekšmetu projekts un viņi noteikti sniegs savu atbalstu. Tikšanās beigās skolotājs pamana neatbildēto zvanu un atzvana viņai. Meita ir dusmīga, ka tēvs kavējas, jo bija solījis kopā ar viņu iet pasūtīt dzimšanas dienas kūku.</p>
<p>Galvenais varonis (skolotājs) Skolotājs vēlas atlasīt 20 zinātkārus un patiesi motivētus skolēnus, kuriem tā būtu jauna un izaicinoša pieredze.</p>
<p>Saprātīgais (skolas sadarbības partneris) Skolas sadarbības partneris piedalās, jo redz iniciatīvas potenciālu un vēlas pārliecināties, ka skolēni saprot, cik tas ir svarīgi.</p>
<p>Palīgi (aizrautīgi skolēni un skolotāji) Skolēnu aktīvistu grupa un kolēģi vēlas sniegt atbalstu skolotājam.</p>



Palīgi un emocionālie (aizrautīgi skolēni un skolotāji)

Sākumā viņi pievērš uzmanību tikai tāpēc, ka ciena skolotāju, bet, kad saprot, ka var gūt jaunu un savādāku pieredzi, kļūst ļoti ieinteresēti.

Skeptiķi (neapmierināti skolēni un skolotāji)

Viņi piedalās tikai tāpēc, ka ir spiesti to darīt, bet patiesībā nevēlas iesaistīties nekādos jaunos projektos un iebilst pret darbošanos pieaugušo vadībā.

Kontagonists (skolotāja meita)

Viņa ļoti labi zina, ka tēvam tajā dienā ir svarīgs notikums, taču vēlas likt viņam justies vainīgam, un pierādīt sev, ka viņa tēvam ir vissvarīgākā.

2.7. Noslēguma pārbaudes jautājumi

Turpinājumā sniegti uzdodamo pārbaudes jautājumu piemēri, tos var papildināt vai mainīt pēc vajadzības.

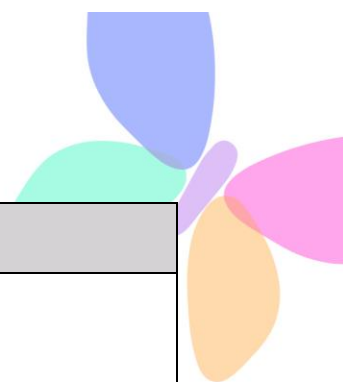
Lai pārbaudītu, cik pilnīgs ir iecerētais stāsts, ieteicams atbildēt uz sekojošiem jautājumiem:

1. Kādi ir galvenā varoņa lēmumi?
2. Kāda ir galvenā varoņa izaugsme?
3. Kāda ir galvenā varoņa pieceja?
4. Kāds ir galvenā varoņa problēmu risināšanas stils?
5. Kas ir stāsta virzītājsspēks?
6. Kādas ir stāsta robežas?
7. Kāds ir stāsta rezultāts?
8. Kāda ir stāsta galvenā doma?
9. Kāda ir stāsta vispārējais izaicinājums?

1. Kāds ir galvenā varoņa lēmums?

Uzdevums: *Vai jūsu galvenais varonis **maina** veidu, kā risināt problēmu sižeta vidū, vai arī **nemainīgi** paliek pie savas pārlicēbas?*

Piemērs: Skolotājs iesaistās projektā, jo viņam ir vēlme atrast jaunas apmācību metodes. Beigās viņš nonāk pie pārlicēbas, ka šis pētījums ir viņa kā skolotāja vissvarīgākais pienākums.



2. Kāda ir galvenā varoņa izaugsme?

Uzdevums: *Vai jūsu galvenais varonis **izaug**, attīstot jaunas noderīgas prasmes?*

Piemērs: Savas darbošanās laikā, apgūstot Crowdreaming mākslas metodi, skolotājs uzlabo aktivitāšu plānošanas un skolēnu iesaistīšanas prasmes.

3. Kāda ir galvenā varoņa pieeja?

Uzdevums: *Vai jūsu galvenais varonis ir **domātājs**, kurš domās pielāgojas videi, vai arī **darītājs**, kurš maina vidi?*

Piemērs: Skolotājs ir domātājs, kurš vienmēr meklē jaunas idejas un tās pielieto savā darbā.

4. Kāds ir galvenā varoņa problēmu risināšanas stils?

Uzdevums: *Vai jūs izmantosiet **lineāru** vai **holistisku** problēmu risināšanas stilu?*

Piemērs: Skolotājs uzskata, ja jaunieši atrodas sarežģītu attiecību sistēmas centrā, kas ir rūpīgi jāvadā, lai palīdzētu viņiem kļūt par pieaugušajiem, kuri spēj veiksmīgi iekļauties sabiedrībā un tajā dzīvot. Tāpēc viņa pieeja ir holistiska. Tas ir iemesls, kāpēc viņam patīk Crowdreaming mākslas metode.

3. posms - No stāsta līdz projektam

Otrajā posmā esat radījuši stāstu par jūsu veiksmīgo dalību Europa Square izaicinājumā scenārija pirmo versiju. Jūs esat skaidri identificējuši visas galvenās situācijas, darbojošās personas un to mijiedarbību. Esat arī identificējuši nepieciešamos materiālos resursus un notikumu laika grafiku. Tas ir viss, kas nepieciešams, lai uzrakstītu vienkāršu, bet efektīvu rīcības plānu projekta īstenošanai.

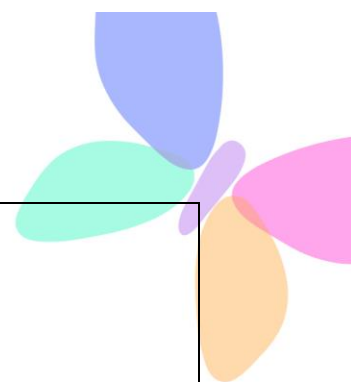
Tagad ir jāaizpilda tabula ar kontroljautājumiem par katru sižetā aprakstīto darbību. Rezultātā iegūsiet sarakstu ar darbiem, kas jāizdara pirms katras darbības, tās laikā un pēc tās. Saraksts ir elementārs

rīks, taču ļoti noderīgs, jo, kad ir laiks darboties, bieži vien nav laika domāt un atcerēties, kas jādara.

Turklāt saraksts ir arī lielisks palīgs, lai pārbaudītu, vai ir sasniegti gaidītie rezultāti, un tas noderēs, kad tiks plānots nākamais projekts.

Kā piemērs tiek piedāvāts 2. darbības apraksts:

Piemērs
<p>Norises vieta: skolas zāle</p> <p><i>Kontroljautājums: Kas jādara, lai nodrošinātu zāles pieejamību?</i></p> <p>Vismaz 15 dienas pirms pasākuma rezervēt skolas zāli pie skolas administratora.</p>
<p>Dalībnieki: skolas sadarbības partneri</p> <p><i>Kontroljautājums: Kas jādara, lai pārliecinātos, ka šis dalībnieks varēs piedalīties?</i></p> <p>Vismaz 20 dienas iepriekš vienoties par prezentācijas datumu.</p>
<p>Dalībnieki: kolēģi</p> <p><i>Kontroljautājums: Kas jādara, lai pārliecinātos, ka kolēģi varēs piedalīties?</i></p> <p>Pirms tikšanās ar skolas sadarbības partneriem apkopot informāciju - kurās dienās kolēģi var piedalīties, lai vienotos par visiem pieņemamāko datumu. Kad panākta vienošanās ar skolas sadarbības partneriem, nekavējoties informēt visus par konkrēto tikšanās datumu.</p>
<p>Dalībnieki: skolēni</p> <p><i>Kontroljautājums: Kas jādara, lai pārliecinātos, ka skolēni varēs piedalīties?</i></p> <p>Ievietot paziņojumu skolas mājaslapā un uz ziņojumu dēļa. Vismaz 15 dienas pirms pasākuma palūgt, lai Dean nosūta visiem skolotājiem uzaicinājumu uz pasākumu. Dažas dienas pirms pasākuma vēlreiz atgādināt kolēģiem, lai tie savukārt atgādina skolēniem.</p>



Resursi: multimediji

Kontroljautājums: Kas jādra, lai pārlicinātos, ka šis resurss būs pieejams?

Ievietot un pārbaudīt prezentācijas materiālu ne vēlāk kā dienu pirms pasākuma skolas zālē kopā ar atbildīgo IT speciālistu. Stundu pirms prezentācijas sākuma vēlreiz pārbaudīt multimediju tehnikas darbību.

Resursi: video

Kas jādara, lai pārlicinātos, ka šis resurss būs pieejams?

Pārbaudīt vai darbojas videoprojekcijas sistēma, vai ir skaņa. Izveidot video. Tam jābūt gatavam vismaz divas dienas pirms prezentācijas.

Resursi: prezentācija

Kontroljautājums: Kas jādara, lai pārlicinātos, ka šis resurss būs pieejams?

Pārbaudīt pieejamo prezentācijas tehniku un ekrāna izmēru. Sagatavot prezentāciju. Tai jābūt gatavai vismaz divas dienas pirms prezentēšanas.

Resursi: Iedvesmojoša runa

Kontroljautājums: Kas jādara, lai pārlicinātos, ka šis resurss būs pieejams?

Uzrakstīt un izmēģināt savu runu. Sagatavot viegli salasāmu plānu ar svarīgākajiem punktiem, kas jāatceras. Augšuplādēt to planšetdatorā vai izdrukājt dienu pirms prezentācijas.

Citas prasība: Tehniskais atbalsts

Kontroljautājums: Kādas citas prasības jāizpilda, lai plānotā darbība būtu veiksmīga?

Pārlicināties, ka pasākuma laikā atbildīgais pat tehniskā atbalsta sniegšanu atrodas zālē.