



Storytelling 55+
COMPETENCES OF THE ACTIVE SENIOR

Kultura skozi pripoved.

Metodološki vodnik za izobraževalce.

Vsebine

1. Del	3
Kulturna dediščina kot nosilka vrednot.....	4
Uporaba pripovedovanja zgodb kot formule za promocijo kulturne dediščine.....	12
Prednosti in koristi medgeneracijskega, medkulturnega dialoga.....	21
Starejši kot prenašalci vrednot, zgodovine in kulturne dediščine.....	33
Prednosti aktivacije starejših in njihovega vključevanja v informacijsko družbo.....	42
2. Del	51
Opis izobraževalne metode in navodila za uporabo rezultatov uvod.....	52
3. Del	63
Dobre prakse.....	64



Storytelling 55+

COMPETENCES OF THE ACTIVE SENIOR

1. Del



Erasmus+



LUBLIN REGIONAL
TOURIST ORGANISATION



LJUDSKA
UNIVERZA
ROGAŠKA
SLATINA

Kulturna dediščina kot nosilka vrednot

Vse, kar obstaja, ima preteklost, zato je kulturna dediščina tako star in pogost pojav kot je zgodovina človeštva. Človeka spremlja že od nekdaj, ne glede na dobo, raso, vero ali stopnjo civilizacijskega razvoja. Zanimivo je, da čeprav gre za bolj ali manj daljno preteklost, dejansko živi »tu in zdaj«, v točno določenem času in v točno določeni skupnosti. Gre tako za psihološko vprašanje - glede notranjih stanj zavesti posameznika, kot tudi za družbeni, ekonomski in politični fenomen, ki ima bolj lastnosti procesa kot pa konkretnega dejstva. Z drugimi besedami, kulturna dediščina je podoba preteklosti, ki s pomočjo vrednot, ki izžarevajo iz nje, »...prevzema brezbrizno preteklost, ki ni nikogaršnja, in jo spreminja v našo čustveno definirano preteklost, kar se zgodi prav tako, da vrednote, zasidrane v njem.“ Kulturna dediščina postane razumevajoča interpretacija preteklosti, ki jo je mogoče zakodirati, posredovati naslednjim generacijam in jih te sprejeti z uporabo fiksne kode, namreč kulturno opredeljenih, skupnih vrednot.

Za začetek na etimološki način je treba povedati, da je pojem »dediščina« najpogosteje opredeljen kot tradicija, družbena dediščina, zgodovina, depozit, dar prejšnjih generacij, identiteta ali zapuščina. Pomensko gledano beseda »dediščina« (francosko *patrimoine*, nemško *Kulturerbe*, italijansko in špansko *patrimonio*) izhaja iz pravnega jezika (latinsko *patrimonium*, tj. rodovno premoženje, dediščina), v katerem so za dediščino prvotno definirali materialne dobrine, ki se prenašajo iz roda v rod, iz generacije do generacije. Ta izvorni pomen je še vedno mogoče najti v pomenu angleške besede „heritage“ in francoskega smisla „héritage“. V sodobnem pogovornem jeziku je »dediščina« postala dvoumen pojem, ki nenehno širi in bogati svoj pomenski obseg ter je podvržen nenehnim spremembam. Vidimo torej, da je sam pojem »kulturna dediščina« kompleksen, večplasten pojem in tako kot pojem kulture neizmerljiv in težko enoznačen. Najpogosteje je dediščina opredeljena kot vse, kar je ostalo iz preteklosti in kar štejemo tudi za svojo last oziroma kar posamezna skupnost šteje za svojo dediščino.

Takšen način definiranja dediščine pa pušča preveč prostora za različne interpretacije in poimenovanja. Po tej poti lahko uporabimo definicijo »kulturne dediščine«, ki jo uporablja Nacionalni program razvoja humanistike, ki je začel delovati februarja 2011. Ta definicija je dvakrat bolj zanimiva, če se spomnimo, da je program vključeval finančno podporo projektom na področju »Narodna dediščina«, kar je posledično zahtevalo natančno opredelitev njenega obsega in določitve upravičencev programa. Če torej sprejmemo pojem „kulturna dediščina“ z vidika izvajalca projekta, jo lahko opredelimo kot določeno zalogo nepremičnih in premičnih stvari, skupaj z njimi povezanimi duhovnimi vrednotami, pa tudi zgodovinskimi in moralnimi pojavi, ki se štejejo za podlago za pravno varstvo za dobrobit določene družbe in njen razvoj. Tu je pomembno tudi načelo medgeneracijskega prenosa, ki ga ustvarjajo razumljive in sprejete zgodovinske, domoljubne, verske, znanstvene in umetniške vrednote, ki so pomembne za identiteto in kontinuiteto političnega, družbenega in kulturnega razvoja, za dokazovanje resnic in obeleževanje zgodovinskih vrednot, dogodkov, negovanje čuta za lepoto in civilizacijsko skupnost.

Evropska unija spoštuje in krepi kulturno dediščino posameznih držav članic ter jim prepušča, da same odločajo o svoji politiki na tem področju. Vendar je treba opozoriti, da evropsko kulturno dediščino podpira vrsta politik, programov in skladov EU, zlasti v okviru programa Ustvarjalna Evropa. Tudi druge politike EU na različnih področjih (raziskave, inovacije, izobraževanje, okolje, podnebne spremembe, regionalna politika) vedno bolj upoštevajo vprašanja kulturne dediščine. V skladu s tem so sredstva za kulturno dediščino na voljo

v okviru programov, kot so Obzorje 2020, Erasmus +, Evropa za državljane ter evropski strukturni in investicijski skladi. Države članice EU na področju kulturne dediščine sodelujejo prek Sveta za izobraževanje, mladino, kulturo in šport (EYCS), strokovna skupina Komisije za kulturno dediščino, ki deluje od leta 2019, pa svetuje, kako izvajati politiko kulturne dediščine EU. Vključuje države članice, pridružene države, evropske mreže kulturne dediščine, tako imenovani sektor III (družbene organizacije), pa tudi institucije EU. Ena najpomembnejših pobud na ravni EU je evropski okvir za ukrepanje na področju kulturne dediščine, ki poudarja skupno usmeritev ukrepov na področju dediščine na ravni EU. Ta okvir vzpostavlja sklop štirih načel in pet glavnih področij nadaljnjega delovanja za evropsko kulturno dediščino:

Štiri glavna načela:

1. celostni pristop;
2. vključevanje / integracija;
3. oblikovanje politike na podlagi dokazov;
4. pristop več deležnikov.

Pet področij trajnega delovanja:

1. Vključujoča Evropa: udeležba in dostop za vse;
2. trajnostna Evropa: pametne rešitve za skladno in trajnostno prihodnost;
3. odporna Evropa: varovanje ogrožene dediščine;
4. bolj inovativna Evropa: mobilizacija znanja in raziskav;
5. močnejše globalno partnerstvo: krepitev mednarodnega sodelovanja.¹

Vidimo torej, da je kulturna dediščina materialna in duhovna dediščina ne le prejšnjih generacij, temveč tudi trud našega časa. Na splošno pomeni vrednoto (materialno ali nematerialno), ki so jo posredovali predniki, in definira kulturo, ki nas vsakodnevno obdaja. Zanimivo je, da so se ljudje stoletja in tisočletja rojevali, živeli in umirali brez zavedanja, da sodelujejo, preoblikujejo, ustvarjajo in gojijo neko »kulturo« in njeno dediščino. Cele generacije so živele v verigi »dolgega trajanja« popolnoma brez razumevanja, da predstavljajo, ustvarjajo in gojijo ločeno kulturo z vsemi njenimi simbolnimi pomeni in vrednotami. Nemogoče je tudi določiti natančen trenutek, ko je določena kultura in njena kulturna dediščina postala tako prepoznaven in samosvoj pojav, da je mogoče govoriti o njuni edinstvenosti. Vendar sta v katalogu različnih vzrokov za to specifično »kulturno samozavedanje« dva edinstvena in najverjetnejša.

Prvi je razvoj znanosti, še posebej raziskovanja in družboslovja 19. stoletja, iz katerega so antropologi sklepali, da ljudje, ki živijo v različnih skupnostih, predstavljajo različne kulture, različne življenjske sloge in najrazličnejše vrednote. Še več – raziskovalci so že večkrat dokazali, da lahko določena družbena skupina živi in deluje v svojem, pogosto zelo specifičnem in izvirnem modelu življenja, ne da bi se zavedala svoje posebnosti in edinstvenosti. Samo skozi to zunanjo perspektivo, kot da bi bila oborožena z dejstvi in številkami, je bilo mogoče razlikovati in označiti dano kulturo, njene vrednote in kulturno dediščino, ki se v njej goji. Izvedena raziskava pa je pokazala, da je bilo v številnih lokalnih in regionalnih skupnostih precej pogosto (in je

¹ <https://op.europa.eu/pl/publication-detail/-/publication/5a9c3144-80f1-11e9-9f05-01aa75ed71a1>

še vedno) dejstvo, da veliko število skupnih osrednjih vrednot (podobnost pogleda na svet) ni v korelaciji z visokim odstotkom njihove družbene percepcije. Pogosto se zgodi, da prebivalci določenega mesta (ne glede na to, ali gre za veliko mesto ali majhno vas), ki se obnašajo podobno in imajo podobne poglede na družbeno pomembna vprašanja, na vprašanje o svojih vrednotah odgovarjajo drugače. Iz tega sledi, da so kulturne vrednote pogosto nezavedne, samo sodelovanje v lokalni kulturi pa je za mnoge (običajno manj izobražene prebivalce) nepremišljeno, ponavljajoče se in reproducirano mehanično.

Druga, veliko bolj zanimiva situacija je bil spopad dane kulture s tujo kulturo. Naj dodamo – tuje, kolikor je jasno opaziti prevladujoče nasprotje med njo in lastno kulturo. Ta nenadna »samouresničitev« je pokazala, da se vse, kar se dogaja znotraj dane kulture, kar ljudje mislijo, delajo in v kar verjamejo, dogaja namenoma, v skladu z ustaljenimi pravili in zakoni (pogosto popolnoma nekodificiranimi in ohlapno interpretiranimi, a skupnimi). Šele v stiku z zunanjim svetom se je rodila zavest o pripadnosti drugi, »lastni« kulturi in družbeni skupini, in bolj kot je dojeta kot unikatna (četudi v nasprotju z dejstvi), višje je ocenjena in tem pomembnejši je v procesu integracije in lokalnega ukoreninjenja posameznika. Zmotno pa je prepričanje, da je kulturna dediščina določene družbene skupine produkt vnaprej določene, družbeno izolirane celote. Nasprotno, razumeti ga je treba kot del širšega sistema kulture na lokalni, regionalni in nacionalni ravni. Kulturna dediščina določene skupnosti je strogo določena in povezana na več ravneh z večstranskimi odnosi, tako vertikalnimi kot horizontalnimi. Med temi stiki, ki izhajajo iz medsebojnih pogojev, poteka proces medsebojne kulturne difuzije, ki je v tradiciji vsake lokalne, regionalne in nacionalne skupnosti dobro znan pojav. Številne skupnosti (kljub precejšnji stopnji konservativnosti), opremljene s kulturno dediščino kot filtrom »dobrega in zla«, so v svoji zgodovini skozi stoletja vsrkavale in asimilirale nove, tudi kulturno oddaljene elemente. Preteklost in prihodnost, tradicija in sodobnost, trajanje in razvoj niso nasprotna življenjska stanja določene družbene skupine, ampak se krepijo in dopolnjujejo. Preteklost in prihodnost sta neločljivo povezani s »transmisijskim jermenom« sedanosti. Ta pas ima dvojni namen: 1) ohraniti kulturno dediščino, 2) jo spretno posredovati prihodnjim rodovom. V tem primeru je izraz »spretna pot« zelo pomemben, saj si vsaka družbena skupina in ne vsaka družba tega želi, pa tudi če že, ne more vedno prenesti svoje dediščine. Je razvita in udejanjena sposobnost, ki jo je, tako kot vsako drugo zmožnost družbe, mogoče krepiti, razvijati in revitalizirati, pa tudi razkrajati in slabeti, dokler popolnoma ne izgine. Če se določena (manjša ali večja) družbena skupina zaveda vrednosti in spretno uporablja lastno kulturno dediščino, je gradnja sedanosti in prihodnosti varnejša, preprostejša in na trdnih temeljih. Zavračanje dediščine ali vsaj njena napačna interpretacija, relativna selektivnost ali neučinkovita strategija pridelave vedno vodijo v resne motnje v delovanju ali celo izginotje celih skupnosti. Vsaka sedanost, tudi najbolj promoderna, se ne more osvoboditi vpliva preteklosti. Nobena generacija ne more brez ljudi, ki so živeli prej. Brez svojih vrednot, norm in vzorcev obnašanja, prepričanj, običajev in materialnih proizvodov. Vsaka nova generacija, ko gradi svojo prihodnost, je ne ustvarja „iz nič“, saj tudi če se predpostavi, da bo v celoti obnovljena, bo to še vedno naložba, izvedena na območju, ki so ga „opremile“ prejšnje generacije in ta „oprema“ bo njena kulturna dediščina. Vidimo torej, da morata biti za zagotovitev pravilnega razvoja družbe skladno izpolnjena dva pogoja. Prva je odprtost za spremembe, inovativnost in prilagajanje sodobnim zahtevam. Drugi je globoko zakoreninjen v kulturni dediščini kot depozitu dosežkov in modrosti prejšnjih generacij. Ohranjanje pravih razmerij med temi področji zagotavlja skladen in razmeroma varen razvoj družbe. Seveda se glede na potrebe in »zgodovinski trenutek« njihova medsebojna razmerja

lahko spreminjajo, a vedno morajo potekati sočasno. Pomanjkanje tega ravnovesja vodi v patološke situacije, v katerih se na eni strani:

- 1) kulturna dediščina obožuje kot avtotelna vrednota in s pobožnim spoštovanjem – kot »na kolenih«. Vsakršna sprememba ni dobrodošla, saj je vse, kar je staro, posvečeno v imenu tradicije, domovine in drugih načel. V tej konvenciji je izraz „kulturna dediščina“ resno spremenjen, ker nima naravne dinamike, ki potiska naprej tiste, ki jo živijo. In tisti, tudi če bi hoteli, vedo, da »na kolenih« (tudi z mislijo na tradicijo) ne bodo prišli daleč.
- 2) vse staro zavrže kot zastarelo, obledelo in anahronistično. Pod vprašaj so postavljeni celotni dosežki predhodnikov, izpostavljajo se le elementi, ki potrjujejo pravilnost negacije. Prednost ima drža revolucionarja, ki na preteklost gleda z odporom ali celo prezirom.

Obe situaciji, čeprav izjemno različni, vodita v številne patološke pojave, kot so stagnacija, skrajna izolacija, sovražnost do vsega tujega, boj z manifestacijami modernosti ali pa kaos, zmeda in nazadnje propad. Potrebna je torej omenjena uravnovešenost, odprtost za spremembe ob ohranjanju sposobnosti pravilne presoje pojavov, ki se dogajajo. Pravilno razumevanje kulturne dediščine in iz nje izhajajočih vrednot je ohranjanje in prenašanje zmožnosti negovanja dediščine prednikov ob ohranjanju dinamike sprememb, ki se dogajajo. Pravilen odnos se kaže v tem, da skupnost do svoje preteklosti zavzema odnos spoštovanja, hvaležnosti in celo navdušenja, vendar je odnos kritičen, to pomeni, da skupnost svojo preteklost nenehno vrednoti in preverja ter iz nje sklepa svojo aktualno sedanost in prihodnost. Kulturna dediščina, ki živo generacijo vpenja v kalejdoskop njene preteklosti, usmerja pozornost sodobnikov k ugotovitvam, ki izhajajo iz izkušenj prejšnjih generacij, in tako pomaga sprejemati prave odločitve za prihodnost. Takšne odločitve so zrele, saj izhajajo ne le iz znanja in izkušenj sedanje živeče generacije, temveč vsebujejo vso modrost življenja in vse »vzpone in padce« naših prednikov. Zato so te odločitve obremenjene z manjšim tveganjem za napake in neuspehe, dejanja, ki temeljijo na njih, pa praviloma prinašajo pričakovane rezultate, koristne za določeno skupino in celotno družbo.

Kulturna dediščina je področje, v katerem se prihodnost prepleta s preteklostjo, starodavnostjo in sodobnostjo, trajnostjo in razvojem, kar dokazujejo novi materialni in duhovni izdelki. Zato ima odnos do preteklosti izjemno pomembno vlogo v vsaki družbeni skupini, ki odloča o njeni sedanji in prihodnji usodi. Če je preteklost ocenjena izrazito ali popolnoma negativno ali, še huje, če se jo izkrivlja in potvarja, slabi pripravljenost družbe, da se o njej uči, in sposobnost prenašanja tudi njenih najbolj dragocenih elementov. To vodi v stopnjevanje konflikta generacij in destabilizacijo identitete posameznika in skupine, v kateri posameznik deluje. Žal, kot kažejo raziskave in družbena praksa, kulturna dediščina od današnjih generacij ne zahteva le sprejemanja in »ohranjanja«. Bilo bi preveč preprosto, nepremišljeno in nekoliko mehanično. Prof. Leon Dyczewski neposredno piše, da dediščina preteklosti »zahteva osebni odnos v obliki refleksije o njej, vrednotenja, doživljanja in končno sklepanja iz nje, da bi lahko gradili prihodnost. Če živimo v sedanosti, smo potem trdno utemeljeni v preteklosti in enako zavezani graditi prihodnost. Prevlada takšnega odnosa v narodu/družbi zagotavlja njen skladen razvoj.« V skladu z navedenim lahko zaključimo, da kulturne dediščine ne spremlja preprosto dejanje prevzema, saj ne vključuje le izbirne komponente, temveč tudi dejanje vpetosti

dedičev v materialne in nematerialne artefakte preteklosti. . Predstavlja torej nujnost subjekta, ki sprejema podedovane vrednote in čustven odnos do njih. Kulturna dediščina postane prefinjena zbirka prenesenih vrednosti in kot vsaka dragocena zbirka zahteva strokoven in premišljen izbor. Gre torej za zavestno izbiro in določa identiteto tistega, ki se je za to odločil. Z ontološkega vidika je torej kulturna dediščina proces in ne določeno dejstvo ali objekt. Proces, v katerem se vrednote nenehno redefiniirajo, transformirajo, izbirajo in interpretirajo vedno več novih dedičev in uporabnikov.

Vzemimo torej za samoumevno, da je dediščina iz različnih razlogov pomembna, skoraj načelna, v življenju vsake skupnosti. Zanimivo pa je, zakaj je določen artefakt dediščinsko pomemben in za kakšne vrste artefakte gre. Ali vsak element preteklosti avtomatsko postane »dediščina« ali je podvržen začetnemu preverjanju? Če je narejen izbor, na kakšni podlagi in na podlagi katerih dejavnikov? Ko skušamo odgovoriti na ta in podobna vprašanja, moramo izhajati iz pojma kulture in njenih vrednot.

Pojma »kultura« ne nameravam analizirati niti na simboličen način, saj gre za večplastno in obsežno materijo, kot je človeški um. Kot zanimivost naj dodam le to, da sem med pripravo svoje doktorske disertacije v razpoložljivih virih našel blizu 200 definicij »kulture«. Zato predpostavljamo, da je kultura *condicio sine qua non*, torej nujen pogoj v življenju vsake družbene skupine. Veliko lažje se opredelimo do pojma vrednote, saj z analizo izjav številnih svetovnih avtoritet s področja kulturnih študij, sociologije in drugih družboslovnih ved zlahka pridemo do zaključka, da so kulturne vrednote osnovni temelj vsake kulture . Čeprav ima lahko sama beseda „vrednost“ pomen ne samo kulturnega, kot ga najdemo tudi v filozofiji, psihologiji in celo ekonomiji, v kulturnem smislu prevzame pomen „načela“. Vrednote so tiste, ki določajo dano kulturo, njeno obliko, moč in stopnjo vpliva ne le na posameznika, ampak tudi na celotno družbo, v kateri posameznik deluje. Poleg tega je moč vpliva kulturnih vrednot določene družbene skupine lahko tako velika, da njihov vpliv na življenje posameznika vpliva tudi na tiste, ki živijo izolirano od določene skupnosti. Na primer, vrednote, ki izhajajo iz poljske nacionalne kulture, so blizu Poljakom, ki živijo v izgnanstvu na različnih koncih sveta.

Kulturne vrednote določajo in odločajo o kakovosti in smereh razvoja kulture vsake, tudi najmanjše družbene skupine, vsakega naroda in družbe. Mnogi raziskovalci kulture močno poudarjajo njihov pomen, nekateri gredo celo dlje, kot na primer Henryk Elzenberg, ki trdi, da vrednote krojijo zgodovino in prihodnost narodov. Omeniti velja, da v kulturi obstajajo vrednote z različnimi stopnjami intenzivnosti vpliva na prejemnike. Zato je mogoče ločiti posebne vrednote, ki imajo pomembno vlogo in so cenjene bolj kot druge. Odločajo o bistvu določene kulture in njeni edinstveni posebnosti. Čeprav med raziskovalci obstaja nekakšno soglasje glede njihovega pomena, je lahko njihova definicija drugačna. Znane so kot osnovne, vodilne, primatne, dominantne, temeljne vrednote. Po mojem mnenju je enega najbolj natančnih izrazov te vrste vrednote uporabil prof. Leon Dyczewski, ki jih preprosto imenuje osrednje vrednote. Prof. Dyczewski je kot eden največjih strokovnjakov na področju kulturne sociologije večkrat poudaril, da so v kulturi naroda/družbe osrednje (temeljne) vrednote tiste, o katerih obstaja skupni konsenz, o katerem organizacija družbeni sistem temelji, in ki urejajo medsebojne odnose med člani družbe in iste z drugimi družbami ter so osnova kulturne identitete. Njihova odstranitev s »modernizacijo« ali s prevlado druge družbe vodi v razpad družbene strukture in oslabitev lastne kulture ali celo v njeno izginotje. V kulturi vsake (manjše ali večje) družbene skupine, naroda,

družbe centralne vrednote delujejo kot identifikacijski element v sistemu »svoj/tuj«, zahvaljujoč kateremu se družbene skupine identificirajo kot kulturno različne skupnosti, ki lahko ohranjajo vitalnost in ustvarjalnost znotraj svoje kulture. Izguba osrednjih vrednot s strani določene skupnosti, določenega naroda vodi v njihov popoln razpad, anarhijo, moralni relativizem in popolno nezmožnost prenašanja svojih vrednot na naslednje generacije.

Etične, družbene, verske in politične ideje in ideali, prepričanja, norme, pravo, sistemi organizacije, upravljanja in dela so koncentrirani okoli takšnih vrednot. Prav te najpogosteje spodbujajo k delovanju, se zapisujejo in razširjajo v umetniški ustvarjalnosti, v delovanju posameznikov in skupin, v vzorcih vsakdanjega življenja, junaških dejanjih, pesmih, literarnih delih, zgodbah, pravljicah, zgradbah, templjih in krajih čaščenja, krajih nacionalnega spomina in drugi artefakti. Med različnimi stvaritvami, ki jih vsebuje kulturna dediščina, so najbolj reprezentativne tiste, ki najbolj utelešajo osrednje vrednote. To dejstvo posledično povzroči, da tovrstni kulturni izdelki dobijo častna mesta v »panteonu« osrednjih artefaktov dediščine določene kulture. To je razumljiva povratna informacija, ki nastane zaradi osrednjih vrednosti. Postavlja se torej vprašanje - kaj so referenčne vrednosti in kako jih lahko definiramo oziroma opišemo.

Če citiramo prof. Leon Dyczewski, lahko kulturno vrednoto opredelimo takole: »je družbeno sankcionirana vrednota, značilna za določeno kulturo, ki jo ponotranjijo vsi člani družbe, ki jim pomaga pri izbiri, nakazuje cilj in sredstva delovanja ter krepi delovanje. sama znotraj družbeno-kulturnega polja, v kateri deluje, in za njene člane. Objektivno merilo njenega pomena je njeno mesto v kulturnem vrednostnem sistemu oziroma, z drugimi besedami, njena vloga v družbi, ali prispeva k njenemu razvoju in v kolikšni meri. Subjektivni kriterij za pomen kulturne vrednote je njeno mesto in vloga v življenju in osebni strukturi posameznika, to je, če in v kolikšni meri določa njegove izbire in vedenja ter ali je dejavnik njihovega razvoja ali ne.

Kljub ogromni raznolikosti kulturnih vrednot njihova sistematizacija in analiza omogoča razlikovanje nekaterih značilnosti, ki jih lahko definirajo. Prvič, kulturna vrednota je transcendentalna za ljudi, ki se z njo identificirajo, kar pomeni, da obstaja neodvisno in zunaj teh ljudi. Drugič, ima univerzalen značaj, torej je nadindividualen in brezčasen, namreč sprejema ga neomejeno število ljudi hkrati ali v različnih obdobjih zgodovine določene družbe. Tretjič, ima zavezujočo moč, torej spodbuja vedenje, ki je skladno z dano vrednoto, in obratno - odvrča vedenje, ki ni v skladu z njo. In končno - zahteva razumevanje, pozornost, trud pri odločanju, pa tudi žrtev, ki pri najvišjih vrednotah, kot so družina, vera in domovina, zahteva žrtvovanje svobode, zdravja in celo življenja.

Kulturna dediščina, ki ustvarja nov tip kulture sodobnih lokalnih skupnosti, je pravzaprav kompleksen mozaik elementov več ravni kulture, ki se razlikujejo po vrednosti, razponu in moči vpliva. V najenostavnejši jukstapoziciji, pri čemer zanemarimo časovni kriterij in polistadialno naravo svojih komponent, kulturna dediščina določene skupnosti vključuje elemente, kot so: tradicionalna ljudska kultura, ki temelji na lokalnih in regionalnih vrednotah, ki je vir tradicionalnih vrednot; nacionalna kultura, ki temelji na etničnih vrednotah; in univerzalistična kultura, ki temelji na univerzalnem etosu. Genealoška raznolikost elementov, ki sestavljajo kulturno dediščino in kulturo določene skupnosti, povzroča, da se elementi ljudske, nacionalne in univerzalne kulture med seboj združujejo in spreminjajo, kar povzroča težave pri njihovem jasnem razmejevanju.

Različna so tudi razmerja moči vpliva posameznih ravni kulture. Prekrivanje neidentičnih, pogosto medsebojno izključujočih se elementov vodi v motnje v sferi skupnih vrednot, odnosa do lokalne tradicije, njene kontinuitete, obstojnosti kolektivnega spomina, predvsem pa koherentnosti notranjih povezav okoli prvinskih vrednot. Časovno-prostorski koeficienti kažejo, da se združevalne težnje pojavljajo ob težnjah po diferenciaciji in da transformacije lokalne kulture sledijo razvoju, ki je daleč od shematskega. Obstaja nekaj splošnih zakonitosti, kot na primer tista, ki pravi, da bolj ko tradicionalna ljudska kultura vpliva na prebivalce, manj bo nacionalna in univerzalistična kultura vplivala na lokalno kulturo. Podobno zanemarljiv vpliv tradicije na obliko in raven lokalne kulture ustvarja ugodne pogoje za pretirano asimilacijo zunanjih elementov. Vendar so to le nekatere splošne zakonitosti, ki se zaradi zapletene mreže medsebojnih razmerij ne pojavljajo vedno v realnosti. Kot posledica tega načina dojemanja vpliva kulturne dediščine na kulturne vrednote, zastopane v določeni skupnosti, je razvidno, da danes v družbi obstaja veliko različnih tipov lokalne kulture, ki se razlikujejo ne le po tradicionalno oblikovani ljudski kulturi, ampak predvsem pa v izpovedanih vrednotah, odprtosti do drugih kultur in skupnosti ter individualnem občutku ločenosti. Zato ni naključje, da se sodobna kulturna stvarnost mnogih skupnosti imenuje „mešanica“ ali kulturni kaos, ki je v skrajnih primerih v nasprotju z najmanjšim poskusom urejanja. Vendar pa je v vsaki, tudi najbolj prvinski kulturi, skupno jedro, specifična »fokalna točka«, kjer se nahajajo vrednote, še posebej pomembne za lokalno kulturo in kulturno identiteto, ki tvorijo »hrbtenico« vsake kulture. Temeljne vrednote (nekateri jih imenujemo primatne, osrednje, vodilne, dominantne ali avtohtone vrednote) določajo tudi bistvo in posebnost lokalne kulture, ki iz lokalne kulturne dediščine črpa največ. Osrednje vrednote črpajo svojo moč iz dejstva, da obstaja univerzalno soglasje in absolutno spoštovanje do njih. Sestavljajo matrico družbeno zaželenih vedenj in ocenjevalno lestvico glede na elemente iz drugih kulturnih okolij. Zaradi izpovedanih vrednot je skupina prepoznana kot skupnost, ki se kulturno razlikuje od drugih skupnosti. L. Dyczewski, ki poudarja njihov pomen v procesu prenosa kulturne dediščine, navaja, da izguba vrednot vodi v »(...) razpad družbene strukture in oslabitev ali celo izginotje celotne kulture (...) , in njen razpad kot avtentične in ustvarjalne skupnosti, ki je sposobna preživeti in prenesti vaše vrednote na naslednje generacije.“²

Kulturna dediščina je s strani človeka preoblikovana pokrajina, ki tvori zgodovino krajev in ljudi v teh krajih. To je edinstvena »dedovina« prednikov, ki določa identiteto, ta pa skrbi za vpetost skupnosti v lokalno, regionalno, nacionalno in evropsko razsežnost. Gre za mobilizacijo za skupno delovanje, ki ga želi Evropska unija okrepiti s svojimi dejanji, idejami in celotno politiko. Namen operativnih programov EU ni samo priznavanje kulturne dediščine kot skupne dediščine, temveč tudi ozaveščanje o naši skupni zgodovini in vrednotah ter spodbujanje občutka pripadnosti skupnemu evropskemu kulturnemu prostoru. Izvajana politika EU v okviru celostnega pristopa je usmerjena v zaporedno krepitev vloge kulturne dediščine, varovanje njene raznolikosti in hkrati krepitev občutka skupnosti. Obenem prevladuje celostni pristop, v katerem se priznava, da so materialna, nematerialna in digitalna razsežnost kulturne dediščine neločljive in med seboj povezane. Po drugi strani pa bi morali konkretni ukrepi na tem področju spodbujati širše razumevanje idealov, načel in vrednot, ki so zakoreninjeni v evropski kulturni dediščini, zlasti tistih, ki so temelj evropske integracije, podpirati izobraževanje na področju kulturne dediščine in njene pravilno razlago. Evropski svet je decembra 2017 izrecno izjavil, da je kulturna dediščina trden temelj evropske skupnosti in jamstvo za njeno kontinuiteto v prihodnosti.



Storytelling 55+

COMPETENCES OF THE ACTIVE SENIOR

Uporaba pripovedovanja zgodb kot formule za promocijo kulturne dediščine

Kulturna dediščina kot spomin na preteklost in njena interpretacija je lastnost tako posameznika kot skupnosti. Vendar pa tisto, česar se spominjamo iz preteklosti, ni le preprosta rekreacija tistega, kar je bilo, temveč specifična stvaritev različnih elementov, vzetih iz zgodovine. Čeprav je ta proces neposreden odgovor na »genetsko človeško« potrebo po antiki v naših življenjih, je osnovno merilo za izločanje in interpretacijo elementov preteklosti njihov odnos do sedanjosti in prihodnosti. Naše vztrajanje in ohranjanje lastne identitete zahteva zavedanje, da ima vse, kar nas obdaja, svojo zgodovino in dlje ko ta spomin seže v preteklost, bolj vpliva na našo kulturno identiteto. Večina ljudi in vsaka skupnost seveda čuti potrebo po tem ali celo potrebo po dokumentiranju in posredovanju lastne zgodbe. Zato vsaka skupnost opisuje in dokumentira svojo zgodovino in skrbi, da jo njeni člani poznajo in čutijo potrebo, da jo prenašajo na naslednje generacije. O tem imamo dokaze iz najbolj oddaljene preteklosti, ko so bile možnosti dokumentiranja in posredovanja zgodovine veliko bolj omejene kot danes. Preteklost je bila zapisana v ustnih pripovedih, v pisni obliki, v vzorcih vedenja, ki so se prenašali iz roda v rod, in nazadnje v materialnih izdelkih, uporabnih in simboličnih (npr. templji, grobnice, relikvije, obeležja, spomeniki).

Dandanes je tehnološki napredek revolucioniral možnosti ohranjanja in prenosa kulturne dediščine v obliki nenehnega izboljševanja kakovosti avdio in video posnetkov ter digitalnih nosilcev ter internetnih povezav in satelitskih oddaj. Obstajajo specializirane ustanove in ljudje, ki se s temi zadevami strokovno ukvarjajo. Vsa poročila, ki se nanašajo na preteklost, raziskujejo in razvijajo zgodovinarji, ki skrbijo za verodostojnost dejstev, kronologijo in okoliščine njihovega nastanka. Poklicni raziskovalec zgodovine se na nek način »transportira« v proučevane čase, da bi v čim bolj zvesti obliki poustvaril dogajanje v zgodovini. Raziskovalec na podlagi zbranega gradiva ugotavlja in pojasnjuje dejstva, ugotavlja okoliščine njihovega nastanka in kontekstualno poustvarja tedanjo realnost, tako da lahko spoznamo in razumemo motive za dejanja in odločitve. Ne brez razloga, da zgodovino imenujejo učiteljica življenja (latinsko: *Historia magistra vitae est*), saj, kot piše David Hume, »priskrbi gradivo, na podlagi katerega lahko opazujemo in spoznavamo stalne mehanizme človeškega vedenja in vedenje.« Vidimo torej enak mehanizem, ki se odvija v procesu kultiviranja dediščine, kjer preteklost neposredno in posredno vpliva na sedanost in prihodnost.

Ni pa nujno, da odkrivanje in posredovanje kulturne dediščine vključuje leta študija, ki se zaključijo s poklicno dejavnostjo. Prav tako ni nujno, da moramo dneve preživeti v arhivih in muzejih, ko poskušamo dešifrirati neberljive dokumente, ki se drobijo v naših rokah, niti dokumentirati muzejske eksponate. Ni treba veliko, da postaneš raziskovalec in razširjevalec lastne kulturne dediščine. Dovolj je le želja po spoznavanju, pa ne nujno le skozi zgodbe o posameznikih, znanih s časopisnih naslovnih, in dogodkih, ki so določali usodo naroda. Kulturna dediščina se začne pri enem samem človeku, saj vsak nosi fascinantno zgodbo – posebno in popolnoma edinstveno zgodbo svojega življenja. Je obilica dogodkov, izkušenj in z njimi povezanih čustev, ki so vtakani v vsako posamezno biografijo. Je individualizirano pričevanje o času, ki je nepovratno minil, a še vedno živi v spominih, ki so popolna »izkoriščevalska usedlina« za ljubiteljskega raziskovalca. Beseda »amater« tukaj ne pomeni »neprofesionalec«, temveč ljubitelj, ki v to, kar počne, vloži srce in spremeni pogled na kulturno dediščino z ravni kolektiva na raven posameznika. V tem zelo obetavnem konceptu je treba spremeniti tudi formulo, ki promovira to dediščino iz tradicionalne metode v veliko bolj prilagojeno in zelo učinkovito, to je pripovedovanje zgodb. Preden pa podrobneje preučimo, kakšna je uporaba pripovedovalske formule v kontekstu promocije kulturne dediščine, si najprej pogledjmo samo metodo.

Preprosto povedano, pripovedovanje zgodb je specifičen način komuniciranja blagovne znamke ali izdelka, ki pripoveduje določeno zgodbo. Marketinški strokovnjaki opažajo, da smo se že zdavnaj oddaljili od »klišejskih« oglasov, ki so bili zelo prepričljivi, dobesedni in pogosto (zlasti z vidika današnjega časa) celo dolgočasni ali primitivno sramotilni. Trenutno je velika kriza zaupanja do celotne marketinške in oglaševalske industrije. Prejemniki se oglasov lotevajo z rezervo. Kupi, pokliči, ne čakaj, najboljši, edini pravi, samo naš - to so slogani, ki se kot mantra ponavljajo v vsakem oglasnem bloku. Vsak od nas je prebral že na stotine map in besedil, v katerih smo našli besedne zveze, kot so „izkušena ekipa strokovnjakov“, „najvišja kakovost po najnižji ceni“, „za udobje naših strank“, „za izpolnitev potrebe naših strank« in podobno. Ta kaos praznih besed pomeni, da, če smo iskreni, ne samo, da tega nihče noče več brati, ampak tudi na strani tekstopisca - tega nihče noče niti napisati. Zato se lahko vprašamo - ali so takšni oglasi sploh še smiselni in od kod prihajajo?

Najverjetneje izvirajo iz izkrivljanj in napak v družbenem pretoku informacij. Številna sodobna podjetja, včasih tudi velike mednarodne korporacije, ki naročajo trženjske storitve, se še ne zavedajo, kakšni so trenutni trženjski trendi, in še vedno nameravajo delovati po starih, preizkušeni shemah. Po drugi strani pa vsako marketinško podjetje ne želi ali zmore prepričati svojih naročnikov, kako ravnati in kakšne metode pri- našajo najboljše rezultate. Vprašajmo se torej - kako ljudje ocenjujejo delovanje tradicionalnega marketinga?

V preteklih letih je bilo tradicionalno trženje nedvomno kralj trženja. Pogosto se imenuje disruptivno trženje. Od kod izvira to ime? V tradicionalnem oglaševanju je blagovna znamka ljudem preprečila, da bi se pogovarjali med seboj, ker ni bilo prostora za dvosmerni dialog. Nenehno ponavljajoči se monolog, ki je včasih prehajal v blebetanje in marketinški novogovor, je ljudi naveličal in zato do oglasnega sporočila pustil ravnodušnost. To potrjuje posebno poročilo Edelman Trust Barometer za leto 2019, ki navaja, da se 3 od 4 ljudi aktivno izogiba oglaševanju. Velika večina prejemnikov oglasov se počuti zreduciranih na eno skupino in popolnoma anonimnih – tako kot bi jih dojemali kot svoj denar, ki se ga skušajo polastiti prav tako anonimne in brezdušne korporacije.

Zato je bilo treba nekaj spremeniti. Od tod razvoj privlačnega marketinga, kjer se blagovne znamke osredotočajo na vzpostavljanje odnosov skozi vsebino. Ne gre za to, da so ljudje po naravi popolnoma proti komunikaciji blagovne znamke. Do tega so nezaupljivi. Želijo si iskren, pristen odnos, ki temelji na medsebojnem zaupanju in spoštovanju. Ta pogoj izpolnjuje pripovedovanje, ki je primer pripovedi, osredotočene na gradnjo odnosa. Osredotoča se na ustvarjanje in krepitev vezi s prejemnikom ter vstopa v drugačno stopnjo njegove vpletenosti – angažira čustva. Ko potrošniki slišijo zgodbo, jo veliko lažje absorbirajo kot zgolj dejstva ali številke. Na nek način se lahko z njim povežejo in se z njim identificirajo, in ko v proces vključijo svojo osebno zgodovino, smo lahko prepričani, da si bodo zapomnili tudi naše sporočilo. Z iniciacijo tovrstnega pogovora s prejemnikom lahko pričakujemo več interakcije z njegove strani kot takrat, ko blagovna znamka nekaj »preprosto« napove ali samo reklamira.

Z drugimi besedami, pripovedovanje zgodb pomeni dobro izbrane fraze, ki imajo lahko in običajno imajo ogromno moč nad ljudmi ter vplivajo na njihove odločitve in dojemanje sveta. Psihologi pa potrjujejo, da človeški možgani pri ocenjevanju vrednosti besed v svoj dolgoročni spomin shranijo tiste, ki se jim zdijo pomembne. S poslušanjem različnih zgodb naš hipokampus (del možganov), ki se nahaja globoko v prednjih

možganih, sprejema podatke iz čutil in jih pretvarja v izkušnjo. Zagotavljanje čistih dejstev pa pomeni, da je aktiven samo tisti del možganov, ki je odgovoren za pomenske (jezikovne) funkcije. To je razlog, zakaj si zapomnimo 70 % informacij, ki jih vsebujejo različne vrste zgodb in le 10 % informacij iz poročil, podatkov in statistik.

81 % ljudi pravi, da je tisto, kar končno vpliva na njihove nakupne odločitve, zaupanje. To pomeni, da morajo vedeti, kdo ali kaj je določeno podjetje, zakaj naj bi jih zanimalo, kakšne potrebe izpolnjuje in kaj ima jo morda skupnega s podjetjem. Bolje kot lahko blagovna znamka posreduje te stvari, lažje je pritegniti ljudi in sčasoma zgraditi dragocene odnose na podlagi posebnih občutkov in čustev. To je izjemno pomembno, saj se pri ocenjevanju določenega podjetja (blagovne znamke) zanašamo na občutke in ne na dejstva. Ti občutki posledično vplivajo na našo zvestobo, zaupanje in namen nakupa izdelkov ali storitev tega določenega podjetja ali blagovne znamke. Vprašanje je torej, kako v prejemnikih ta čustva učinkovito vzbuditi in jih v klientih obdržati dlje časa.

Predstavljamo vam metodo pripovedovanja zgodb, staro kot svet, a trenutno ponovno odkrita. Je primer orodja, ki omogoča doseganje strank s svojo zgodbo in delitev zgodovine blagovne znamke prek vseh vrst vsebin, ki jih ustvari podjetje. Uporaba narativnega trženja postaja vse bolj priljubljena med blagovnimi znamkami iz skoraj vseh sektorjev na trgu. Podjetja opažajo, da tako izvedeni oglasi učinkoviteje dosežejo ciljno skupino, s čimer prinašajo priljubljenost ne le promoviranemu izdelku, temveč tudi celotni blagovni znamki. Zgodovina podjetja (blagovne znamke) je kombinacija številnih elementov, vključno s tem, kdo ali kaj je dano podjetje, za kaj ga skrbi, kako zadovoljuje potrebe in pomaga ljudem. Preprosto povedano, to je zgodba o tem, zakaj obstaja. Zgodovina blagovne znamke daje ljudem tudi odgovor, zakaj bi želeli stopiti v stik z njo.

Pripovedovanje zgodb je primer izjemnega načina razvijanja dialoga z ljudmi skozi vsebine, ne glede na to, ali jih objavimo v oglasni mapi, informativnem letaku, naši spletni strani, na družbenih omrežjih ali jih pošljemo po elektronski pošti. Deljenje zgodbe o blagovni znamki je eden najučinkovitejših načinov, kako pritegniti pozornost, pritegniti ljudi in jih spodbuditi k nakupu izdelkov. Tudi prejemniki bodo veliko bolj verjetno sprejeli tovrstna sporočila, tudi če se zavedajo, da ima določena pripovedna zgodba svoj skriti pomen in je v bistvu reklama. Kajti mar ni bolj prijetno gledati spot z zapletom in pomembnim sporočilom, ne pa še enega bleščečega in neposrednega oglasa, ki ima le en cilj – prepričati nas v nakup izdelka? Poleg oglaševanja izdelkov in storitev ali promocije blagovne znamke se pripovedovanje zgodb (narativni marketing) prav tako dobro obnese v primeru družbenih kampanj. To je zelo obetavno z vidika uporabe pripovedovanja zgodb kot oblike promocije kulturne dediščine.

Živimo v svetu, kjer ima vsaka oseba in vsaka skupnost svojo zgodbo, jo lahko pove in z njo doseže široko občinstvo. To je samo stranski produkt internetne dobe. Vendar izraz „lahko“ ne pomeni, da bo zagotovo uspelo. Zgodba mora izpolnjevati določene zahteve, ki ji bodo omogočile, da bo izstopala od tisočernih drugih in vzbudila zanimanje prejemnikov. Zato moramo, tako kot pri vsakem delovanju (predvsem pri trženju), poznati ustrezne tehnike in uporabljati strategije delovanja, brez katerih naše ambicije, četudi najbolj koristne in plemenite, ne bodo dosegle ničesar.

Najprej si je treba že na začetku zastaviti temeljno vprašanje o predmetu (oziroma subjektu) promocije lastne dediščine. Vedeti moramo, koga (ali kaj) in zakaj želimo promovirati ter ali ima naša izbira kakšen neizkoriščen potencial. Pomembno je, ker se moramo tudi pri umetnikih, katerih kulturna dediščina je nedvomna, odločiti, ali želimo promovirati ustvarjalca oziroma njegovo delo? Ker se danes kdo spomni osebnostnih potez Leonarda da Vinci, Petra Rubensa, Vincenta van Gogha, ali kdo ve, kakšen je bil Fryderyk Chopin zasebno? Verjetno nihče ali skoraj nihče, razen ljudi, ki se poklicno ukvarjajo z umetnostno zgodovino ali pa so nad njo resnično navdušeni. Hkrati so slike Rubensa ali van Gogha ali Chopinova glasba znane milijonom ljudi po vsem svetu in v njih nenehno vzbujajo velika čustva. Podobno je z literaturo ali drugimi področji umetnosti. Seveda pisane biografije umetnikov v občinstvu vzbujajo določena čustva – a prav zato, ker postanejo tudi neke vrste zgodbe. Vendar je pri presoji umetnika najpomembnejše njegovo delo, ne umetnik sam. Zato lahko zagotovo rečemo, da je omenjeni Fryderyk Chopin vsesplošno oboževan, kljub temu, da nimamo niti najmanjšega pojma o enem dnevu v njegovem življenju. Včasih se zgodi ravno nasprotno – čeprav lahko dela določenega umetnika označimo za povprečna ali celo šibka, je njegova biografija (poza heroja, škandalista, filantropa, družbenega aktivista, nekonformista, ki ruši vse standarde) pripravljena. - narejen filmski scenarij.

Še večje možnosti daje ustrezen izbor predmetov snovne in nesnovne kulturne dediščine glede na prejemnika naših dejavnosti. To je temeljno vprašanje, saj si moramo odgovoriti na vprašanje, ali bo dejstvo, da je nekdo ali nekaj pomembno za nas, pomembno tudi za druge? Kaj odlikuje našo zgodovino in jo dela edinstveno? Ne glede na to, ali gre za ljudi, stvari ali pretekle dogodke, vedno obstaja razlog, zakaj so tako posebni. Občinstvo želi vedeti, kaj je in zakaj je edinstveno zanje.

V nasprotju z videzom je iskanje teme za tak projekt precej enostavno. Samo pogledajte okoli sebe - zgodovina res živi okoli nas. Vključuje lahko zanimive biografije, družinske zgodovine, ulice, mesta, lokalno arhitekturo, naravo, spomenike in kraje nacionalnega spomina, lokalne obrede, običaje ali elemente oblačil. Ne smemo pozabiti, da so včasih stvari, ki se na prvi pogled zdijo nepomembne, lahko pomemben element kulturne dediščine posameznih skupnosti in njihove zgodovine. Zato je treba biti pri njihovi izbiri zelo pozoren, saj se marsikatero vprašanje in zgodba drugim ljudem zdi bolj zanimiva, kot si mislimo. Določene zgodbe se lahko lotimo sami ali pa organiziramo skupino ljudi, ki jih določena tema zanima. S tem se odpirajo široke možnosti delovanja, ki ne potrebujejo podpore strokovnih institucij z več tisoč finančnimi sredstvi in imajo številne prednosti: predvsem jih je mogoče izvesti z zanemarljivimi finančnimi izdatki. Dovolj je, da se založite s snemalno in fotografsko opremo, edini strošek pa bo vozovnica ali gorivo do bližnjih mest ali vasi. Preostali stroški bodo odvisni od uporabe zbranega materiala. To je lahko srečanje v lokalnem centru skupnosti ali šoli. Ali morda videokonferenca ali multimedijaska predstavitev. Ali celo spletno stran, stran oboževalcev na Facebooku ali profil na Instagramu. Če gre za skupinske projekte – tako v fazi zbiranja materialov kot med pripravo zgodbe – obstaja možnost izmenjave pogledov in razmišljanj ter skupnega doživljanja projekta. Lokalni projekti so tudi aktivnosti v korist skupnosti, v kateri živimo, ki jo spoznavamo in od katere smo že veliko prejeli – dobili svoje osebne spomine. Zahvaljujoč zgodbam in pripovedovanju lahko nekaj vrnemo. Individualne in manjše skupinske projekte lahko organizira tako rekoč vsak, ki se mu porodi zanimiva ideja in pokaže primerno angažiranost pri uresničevanju zgodbe.

Drugič, ljudje radi pripovedujejo zgodbe. Čeprav se morda sliši kot tautologija, je treba vedeti, da zanimiva zgodba nikoli ne bo dolgočasna. Pripovedovanje zgodb je zgodba, ki nam omogoča razumeti, kdo so naši poslušalci, kaj si želijo, do česa so strastni in zakaj počnejo to, kar počnejo. S pomočjo dobre zgodbe bomo dosegli vse občutljive točke prejemnikov in jih zato na nek način ne bo treba nenehno spodbujati k odkrivanju in negovanju svoje kulturne dediščine. Sami ga bodo začeli iskati in odkrivati. S pripovedovanjem zgodb moramo le zainteresirati (ali raje »očarati«) naše prejemnike s svojo zgodovino. Tako kot oboževalec zapeljemo ljudi, ki jim pripovedujemo dano zgodbo, jih navdušimo, pridobimo zaupanje in na zanimiv način predstavimo, kar želimo pokazati. Prav tako se moramo vedno zavedati, da je treba prejemnikom vcepiti določeno vizijo sveta, da bi ta spodbudil njihovo domišljijo in željo po odkrivanju in negovanju dediščine.

S pripovedovanjem je treba razvijati veščine, ki pritegnejo pozornost prejemnikov na stvari, ki poudarjajo njihovo edinstvenost, tako v sami zgodbi kot v njeni povezanosti s prejemniki. Bodimo pozorni tudi na to, da vsake različice zgodbe ni mogoče posredovati na zanimiv in edinstven način. Ne gre za izkrivljanje ali celo potvarjanje dejstev, temveč za način in obliko njihovega predstavljanja. Zato je veliko lažje in učinkoviteje posredovati lastno vizijo dediščine – izdelano in premišljeno, ki nosi določeno sporočilo. Prepustiti se usodi in pasivno opazovati, ali bo naša zgodba očarala občinstvo, je veliko in povsem nepotrebno tveganje

Po pravici povedano, pripovedovanje zgodb ni čarobni urok, zaradi katerega bodo naši poslušalci slišali in absorbirali točno to, kar smo jim želeli sporočiti. Resnica je, da nimamo popolnega nadzora nad promoviranimi artefakti naše kulturne dediščine. Pogosto imajo svoje življenje in se ne ujemajo vedno z našo predstavo. Vendar je zgodba, ki jo pripovedujemo, del tega, kar želimo sporočiti, in tega, kako ljudje dojemajo naše sporočilo. Čeprav je to včasih problematično, je pomembno, da imamo nadzor nad celotnim komunikacijskim procesom, saj celotna ideja pripovedovanja ni nič drugega kot primer zavestnega ustvarjanja. Če sami ne bomo sposobni komunicirati in promovirati naše kulturne dediščine, bodo ljudje o njej pisali svoje pripovedi ali, kar je še huje, jo bodo popolnoma poteptali ali ignorirali.

Spretno pripovedovanje zgodb je zdaj velika »dodana vrednost« v marketinškem svetu, čeprav ne zagotavlja takojšnjega uspeha. Pravilna priprava je izjemno pomembna. Preden začnemo delovati, moramo zbrati pravo količino najrazličnejših materialov, jih pametno izbrati, dobro premisliti, kaj in kako želimo sporočiti. Dobra zgodba zahteva pravilen premislek in načrtovanje. Brez sporočila ni dobre zgodbe. Ne smemo pozabiti, da se zgodovina vedno piše z razlogom, zato moramo, če želimo ustvariti določeno pripoved, vedeti, kakšen je njen namen. Cilj naše zgodbe (ne zamenjajmo ga z moralo) mora biti definiran že na začetku in nas mora voditi skozi celoten ustvarjalni proces, tako kot je svetilnik vodilo ladji na razburkanih oceanskih valovih.

Tretjič, pri pripovedovanju zgodb, tako kot pri vsakem marketinškem orodju, obstajajo metode in tehnike prepričevanja, ki jih je nujno treba uporabiti kot elemente učinkovite promocije kulturne dediščine. Eden osnovnih je čustvena vpletenost prejemnika, ki je eden najtežjih elementov pripovedovanja, a tudi eden najpomembnejših. Našo zgodbo moramo voditi tako, da lahko prejemnika vživimo v dano zgodbo, da jo vidi kot referenco na svoje življenje, da se poistoveti s posebnimi vrednotami in protagonisti, da se navduši nad tem, kar se je zgodilo ali se bo zgodilo v zgodbi. Če nam bo to uspelo, bo to prvi uspeh ali vsaj pomemben del tega.

Če izberemo lik iz naše kulturne dediščine, ki ga želimo popularizirati, ne smemo pozabiti, da je 'sine qua non' pogoj učinkovitosti naših dejavnosti naklonjenost, ki jo mora prejemnik čutiti do popularizirane osebe. Z drugimi besedami, protagonist naše zgodbe mora biti všečen, kar pa ne pomeni, da mora biti popoln. Dovolj je, da izkazuje nadpovprečne lastnosti in poskuša biti boljši. In če omenimo še, da mu je kdaj pa kdaj kaj šlo narobe, je še toliko bolje. Lažje se bomo poistovetili z njim, saj tudi nam ne gre vse idealno. Še več – ob opazovanju realnosti zlahka ugotovimo, da si liki, ki so blizu popolnosti, pridobijo tudi številne nasprotnike samo zato, ker jih živcirajo nenehni uspehi lika. Naši protagonisti so lahko pomanjkljivi in nepopolni, vendar morajo biti ekspresivni, z značilnimi vrednotami in pogledi. Brezbarvni, statistični in klišejski ljudje so preprosto dolgočasni in medli, o njih nočemo razmišljati ali se jih spominjati. Nič hudega se ne bo zgodilo, če se v naši zgodbi pojavljajo dvoumni liki, ki znajo na trenutke razdražiti gledalce – to jih bo razdelilo, prebudilo notranji konflikt in ambivalentnost čustev. Nekateri bodo proti njim, drugi pa se bodo poistovetili z našim čustveno raztrganim junakom.

Drugi pomemben element pripovedovanja pri promociji kulturne dediščine je oseba pripovedovalca. Ne smemo pozabiti, da pripovedovanje ne sme zadevati naše osebne zgodovine, ne more pripovedovati neposredno o nas, temveč o zanimivem dogodku, liku, materialnem ali nematerialnem artefaktu dediščine – torej o elementih, ki bodo resnično zanimali naše poslušalce in prejemnike. Seveda to ne pomeni, da nas tam sploh ne bi smelo biti. Nasprotno, mi smo pomemben element zgodbe, najpomembnejši pa je njen subjekt. Kot pripovedovalci bi morali v prejemniku vzbuditi sočutje ter občutek, da nas ima rad in je vesel, da mu je ta zgodba pripovedovana na tako zanimiv način. Tu je zelo pomemben tudi jezik naše pripovedi, saj se veliko ljudi, ki so strokovnjaki na določenem področju, ujamejo v specifično past znanja – prepričani so, da ima vsak, ki jim prisluhne, prav tako širok spekter znanja in besednega zaklada kot oni. narediti. Zato delujejo, kot da želijo s svojimi obzorji navdušiti občinstvo. To je temeljna napaka. Pri pisanju zgodovine nismo strokovnjak, raziskovalec, navdušenec, nismo niti priča dogodku - smo raziskovalec, ki piše od enega do drugega. Biti mora dostopno, razumljivo, čustveno obarvano sporočilo, kot bi šlo za nekakšno družabno večernico ali kresno zgodbo.

Po drugi strani pa je pomembno, da se ne pretvarjamo, da smo nekdo, ki nismo. Pri pripovedovanju ni pomembna le pristnost pripovedovalca samega, bistven je tudi njegov odnos do opisanih situacij, ljudi in izkušenj. Zanimive zgodbe ni mogoče obravnavati kot poročilo ali protokol. Vsebovati mora elemente avtorja samega, njegova čustvena stanja, razmišljanja in opažanja. Vendar pa ne gre pretiravati, saj bi občinstvo moralo pripovedovalca vzljubiti ne zato, ker ga znova in znova zaveda, kako velik, zanimiv in fascinanten je, temveč zato, ker pripoveduje veliko, zanimivo in fascinantno zgodbo. Potem se bo to dejansko zgodilo, ne da bi se pretvarjal, da si nekdo drug. To ne pomeni, da bi se moral pripovedovalec predstavljati kot vsevedni posameznik, ki so mu podrejeni vsi elementi zgodovine. Poslušalca spremlja pri odkrivanju, tako kot sam ni bil prepričan o njenem koncu. Pri pripovedovanju s poslušalcem plete nekatere niti svoje zgodbe, ga vodi skozi zgodbo, postavlja odprta vprašanja. Na začetku lahko poslušalcu celo sugerira, da ve nekaj, kar bi poslušalec zelo rad izvedel. To je zelo preprost trik, ki je splošno znan in se uporablja ne le v pripovedovanju zgodb, ampak tudi v vsem trženju. Vendar to ne spremeni dejstva, da je res učinkovit, predvsem v smislu promocije kulturne dediščine.

Končno so tu še formalni vidiki pripovedovanja, kot so pogostost interakcij, dolžina zgodbe, dramaturgija in moraliziranje. Pripovedovanje zgodb lahko razdelimo na dve vrsti: občasno (včasih imenovano naključno) in kontinuirano. Glavna razlika med njima je dolžina glavnega zapleta, torej ali je vsaka zgodba povedana nekako ločeno ali pa vse skupaj tvorijo določeno serijo, z glavnim zapletom in skupnimi liki. Pri promociji kulturne dediščine se uporabljata obe zgoraj omenjeni tehniki in težko je reči, katera je bolj učinkovita. Seveda številni dejavniki kažejo, da neprekinjeno pripovedovanje zgodb daje močnejšo vpletenost občinstva in v njem vzbudi čustva, vendar ga v mnogih primerih ni mogoče uporabiti. »Šalomonova rešitev« je torej trditev, da je kontinuirano pripovedovanje močnejše orodje, torej vzbuja močnejša čustva pri prejemnikih, a v primerjavi z naključnim pripovedovanjem izgublja v kategoriji univerzalnosti in enostavnosti uporabe.

Drugo formalno vprašanje, ki je le na videz nepomembno, je dolžina naše zgodovine, saj je v nasprotju s splošno prevladujočim mnenjem »dolžina pomembna«. Na splošno velja, da je „lakota boljša od sitosti“. Hkrati pa ni rečeno, da bo kratka zgodba delovala bolje kot dolga in obratno. Resnica je, da mora biti dolžina zgodbe optimalna, da nekaj pove, hkrati pa ne sme biti dolgočasna ali preprosto ne porabi prostega časa, ki ga ima občinstvo. Omeniti velja, da bo ta optimum v veliki meri odvisen od naših prejemnikov. Najstniki, ki imajo naravno zmanjšano koncentracijo, bodo imeli povsem drugačna časovna pričakovanja kot starejši. Tukaj je res ogromno spremenljivk, zato je treba tip občinstva vedno skrbno analizirati.

Inovativnost. Izmisлити si zanimivo zgodbo zahteva veliko dela. Vse 'ad hoc' ideje se morda zdijo odlične, a le na videz. V praksi se pogosto zgodi, da poslušalec ob zgodbi, ki se takoj spomni, hitro ugane, kaj sledi. Kakšen bo učinek? Nezanimanje. Trenutek, ko prejemnik sredi zgodbe ve, kako se bo končala, je trenutek, ko se stopnja njegovega zanimanja zmanjša ali popolnoma izgine.

Včasih poslušala le iz vljudnosti ali pa precej manj pozorno. Zato je pomembno, da dobro premislimo, kaj želimo, da zgodba vključuje, in vedno znova zavračamo različne »očitne« ideje, da bo prejemnik presenečen z nečim res unikatnim in izvirnim. Če uspemo v našo zgodbo vključiti nekaj takih »zasukov«, elementov, ki bodo poslušalca presenetili, je veliko večja verjetnost, da ga bo to zanimalo in se mu bo veliko bolj posvetil. Odkril bo svet, ki smo mu ga pripravili, se pridružil naši zgodbi in pokazal vse večjo predanost. Po drugi strani pa to ne pomeni, da naj bi naša zgodba poslušalce nenehno držala v napetosti, na robu sedežev. Vsaka zgodba ima dolgočasne odlomke z malo dogajanja. Seveda morajo na določenih točkah odzvanjati in s tem ni nič narobe. Vendar pa je v kontekstu učinkovitosti pripovedovanja pomembno, da takšne trenutke skrajšamo ali celo izpustimo – seveda tam, kjer je to mogoče, ne da bi škodovali celotnemu zapletu.

Čisto na koncu, namesto zaključka, razmislimo o morali in sporočilnosti naše pripovedi. Vsak od nas je doživel trenutek, ko so se zaradi najboljših zgodb počutili nezadovoljne. Spremljamo fantastično zgodbo, na koncu pa se počutimo rahlo čustveno zlomljene in začnemo o njej razmišljati, jo analizirati, predelovati, se k njej vračati, se z njo povezovati in se spraševati, za kaj je šlo, kdo je imel prav, kakšen pristop je pravi itd. Z drugimi besedami, dobra zgodba mora ljudi spodbuditi k razmišljanju. Zato je vredno prevzeti to rokavico in se spomniti, da je vredno pokazati človeški obraz zgodovine in naše kulturne dediščine. S tem dejanjem ne tvegamo ničesar, saj ljudje želijo komunicirati z drugimi ljudmi in naša zgodba govori o njih. S tem, ko poslušalcem omogočimo poglobljen vpogled v našo kulturno dediščino in delimo zgodovino našega rodu, mesta in

domovine, omogočimo ljudem, da lažje spoznajo, kdo v resnici smo. In kar je najpomembneje, poskrbimo, da nam zaupajo in pripovedujejo svoje zgodbe. Nato lahko pomislimo, kaj nam je na njih všeč. Dobro bo prišel zvezek, v katerega bomo zapisovali najbolj zanimive zgodbe in preizkušene prakse. Na koncu vam bo uspelo ustvariti široko bazo najrazličnejših idej in stvari, ki so vredne posebne pozornosti. Dobri zapiski so bili temelj mnogih knjižnih uspešnic, zato se bodo odlično obnesli tudi med pripovedovanjem zgodb. In ne pozabimo na najpomembnejše – empatijo in odprtost do prejemnika. Kar se nam zdi pomembno in zanimivo, ni nujno enako tudi za našega prejemnika.

Prednosti in koristi medgeneracijskega, medkulturnega dialoga

Kako začeti dialog? Vprašanje, ki si ga včasih zastavimo, ko želimo začeti pogovor z nekom, ki ga ne poznamo, ali odpreti temo, ki nam ni najbolj všeč.

V naslednjem poglavju bomo raziskali dve vrsti dialoga, med ljudmi, ki prihajajo iz različnih generacij, in tistimi, ki prihajajo iz drugačnega kulturnega okolja.

Raziskali bomo tudi, kako nam lahko zgodbe in pripovedovanje pomagajo opolnomočiti ljudi, da začnejo in nadaljujejo konstruktiven dialog.

Nekaterim ljudem ni zelo težko voditi površen klepet. Toda kaj se zgodi, ko se odprejo globlje, včasih kontroverzne ali težke teme. Takšni, ki resnično prikazujejo naš vrednostni sistem in izzivajo naša prepričanja. Ker je govoriti o vremenu varno. Kaj pa migracije, verske prakse, pravice žensk itd.?

Poglejmo, kaj je potrebno za ustvarjanje in vztrajanje v dialogu. Kaj bi se lahko iz tega naučili o drugih, še pomembneje pa o sebi?

S tem se srečujemo predvsem takrat, ko poskušamo začeti ali nadaljevati smiseln pogovor z nekom, ki predstavlja nekaj, česar nimamo v naši skupnosti ali vsaj tako mislimo. Pomislite na starejše člane vaše družine, kako ogorčeni so nad tem, kako se otroci in najstniki obnašajo v današnjem času. Mogoče bi se, če bi z njimi začeli tehten pogovor o njihovi mladosti, spomnili, da so tudi njihovi starejši mislili, da bo z njihovo generacijo konec sveta. Dialog bi jim lahko pomagal tudi videti razvoj v življenjskem slogu in vzgoji mlajših generacij. En pogovor verjetno ne bo veliko spremenil v velikem obsegu, vendar je začetek. Še posebej z vzpostavljanjem sprejemanja poslušanja zgodb drugih brez obsojanja.

Živimo v svetu, ki je poln nasprotij. Po eni strani je svet tako majhen, kot je kadarkoli bil, po drugi strani pa je toliko sovraštva, stereotipov, ksenofobije infiltriranih v množične medije, družbena omrežja in vsakodnevne pogovore.

Pripovedovanje zgodb je močno orodje, ko razmišljamo o medkulturnem in medgeneracijskem dialogu. Zgodbe so univerzalne. Nosijo globoko zakoreninjene vrednote, ki si jih kot človeštvo delimo.

Potrebna sta dva

Dialog je pisna ali govornjena pogovorna izmenjava med dvema ali več ljudmi ter literarna in gledališka oblika, ki prikazuje tako izmenjavo. Kot filozofsko ali didaktično sredstvo ga na Zahodu povezujejo predvsem s Sokratovim dialogom, kot ga je razvil Platon, vendar predhodnike najdemo tudi v drugih tradicijah, vključno z indijsko literaturo.

Izraz dialog izhaja iz grškega dialogos in pogovor; njegove korenine so dia - skozi in logos - govor, razum. Prvi obstoječi avtor, ki uporablja izraz, je Platon, v čigar delih je tesno povezan z umetnostjo dialektike. Latinsčina je besedo prevzela kot dialog.¹

Kot lahko preberemo v definiciji pojma, gre pri dialogu za izmenjavo med dvema ali več ljudmi. Ključna beseda pri tem je dialog. Dandanes zelo svobodno uporabljamo izraz dialog. Tudi ko opisujemo debato ali se pogovarjamo. Dialog je enakomerno porazdeljen med poslušanjem in govorjenjem, vsi udeleženci pa morajo prispevati svoj prispevek. Dialog je verjetno ena najzahtevnejših oblik pogovora, saj običajno razmišljamo o tem, kaj bomo naslednjič povedali, in ne poslušamo, kaj ima/mora povedati sogovornik.

Dialog je še posebej težko doseči, ko so čustva (npr. strah) visoka. Kadar strani, ki sodelujejo v dialogu, prihajajo iz zelo različnih perspektiv, je običajno težko začeti dialog, kaj šele voditi konstruktiven dialog.

Dandanes nimamo veliko primerov dobrega dialoga v množičnih medijih. Nenehno smo izpostavljeni ekstremnim debatam in navadnim prepričanostim v medijih, televizijskih oddajah itd. Debata je glasna, akcijsko usmerjena in v preveč primerih nesramna do nasprotnika. Kjer imate na drugi strani v dialogu partnerja, ki ga spoštujete in poslušate. Dialog navadno zahteva veliko več časa in potrpljenja, ki pa si ga ne vzamemo.

Debata proti dialogu¹

Ali debatirate ali vodite dialoge? Oglejte si razlike.

Debata	Dialog
Cilj je »zmagati« v argumentu s potrditvijo lastnih stališč in diskreditacijo drugih stališč.	Cilj je razumeti različne perspektive in spoznati druge poglede.
Ljudje poslušajo druge, da bi našli napake v njihovih argumentih.	Ljudje poslušajo druge, da bi razumeli, kako njihove izkušnje oblikujejo njihova prepričanja.
Ljudje kritizirajo izkušnje drugih kot izkrivljene in neveljavne.	Ljudje sprejemamo izkušnje drugih kot resnične in veljavne.
Videti je, da so ljudje odločni, da ne bodo spremenili svojih pogledov na to vprašanje.	Zdi se, da so ljudje nekoliko odprti za razširitev svojega razumevanja problematike.
Ljudje na podlagi postavljenih predpostavk govorijo o položajih in motivacijah drugih.	Ljudje govorijo predvsem iz lastnega razumevanja in izkušenj.
Ljudje si nasprotujejo in poskušajo drug drugemu dokazati, da se motijo.	Ljudje si skupaj prizadevajo za skupno razumevanje.

Zgodbe kot izhodišče

Zgodbe so dobro orodje za začetek dialoga. Zaradi zgodb se ne počutimo ogrožene. Predstavljajte si, da ste postavljeni v situacije in pričakujete, da boste prispevali k temam, ki bi se dotaknile nekaterih vaših strahov, pričakovanj itd. Večina ljudi se v tej situaciji ne bi počutila udobno. Torej bi to lahko naredili na dva načina. Lahko bi povedali osebno zgodbo ali če se nam to ne zdi prijetno, bi lahko govorili o junaku. Ljudje bodo še vedno povezali z zgodbo tiste, ki poslušajo, in tiste, ki jo pripovedujejo, tudi če to ni osebna zgodba. Zgodbe

1 Schirch, L. and Campt, D. (2007) The little book of dialogue for difficult subjects. New York: Good Books, 10

so zasnovane in imajo tisto moč, da v njih prepoznamo delčke sebe.

Mojster pripovedovalec Richard O'Neill opisuje vlogo zgodb:

Zgodbe nam vsem pomagajo osmisлити svoj svet in mesto v njem. Pripovedovanje zgodb lahko avtentično opišemo kot človeško osmišljanje.²

Približno ob istem času

Da bi razmišljali o medgeneracijskem dialogu, moramo najprej pogledati, kako definiramo generacijo in zakaj obstajajo vrzeli med generacijami, ki včasih otežujejo dialog.

generacija³

generacija samostalnik (STAROSTNA SKUPINA)

- Vsi ljudje približno iste starosti v družbi ali v določeni družini.
- Obdobje približno 25 do 30 let, v katerem večina človeških dojenčkov odraste in ima svoje otroke
- Vsa živa bitja v skupini, ki se rodijo ali začnejo obstajati ob približno istem času in so povezana s tistim, ki je obstajalo prej.
- Prva, druga, tretja itd. generacija

Generacijska delitev postaja vse bolj izrazita. Tema, pri kateri biti del generacije pomeni, da imaš vse te lastnosti, zaradi katerih si baby boomer, generacija x, y, z ali milenijec.

Gremo z generacijskimi stereotipi predaleč? Kot pri vseh teorijah jih je dobro (kot nas učijo stare ljudske pravljice) jemati z rezervo. Označevanje ljudi izključno po tem, koliko so stari, lahko vodi v prihodnje delitve namesto dialoga, kaj želimo doseči.

Generacije so na splošno opredeljene s številkami. Lahko se strinjamo, da imajo generacije določene skupne stvari, ko je na primer šolski sistem znotraj obdobja, popularna kultura, družbeni in politični dogodki itd.

Po drugi strani pa pripadniki generacije odraščajo v zelo različnih mikro skupnostih z zelo različnim naborom vrednot, zaradi česar so edinstveni posamezniki. Lahko bi torej rekli, da vrzeli med generacijami izhajajo iz življenjskih izkušenj, ki so zelo različne in jih od generacije do generacije vrednotimo na zelo drugačen način. Priznavanje izkušenj različnih generacij kot veljavnih je torej dobro izhodišče za medgeneracijski dialog.

Kaj lahko storijo zgodbe za vse generacije

Kot je bilo večkrat omenjeno v tem poglavju, igrajo zgodbe temeljno vlogo v človeški komunikaciji, morda se jih ne zavedamo popolnoma, vendar so povsod.

² [Intergenerational storytelling, Tiny stories - Big impact! \(tts-group.co.uk\)](https://www.tts-group.co.uk/intergenerational-storytelling-tiny-stories-big-impact/)

³ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/generation>

*Pripovedovanje zgodb ima lahko bistveno vlogo v našem življenju. Pogosto razmišljamo v obliki zgodbe, govorimo v obliki zgodbe in skozi zgodbo osmislimo svoje življenje.*⁴

Medgeneracijski dialog je še posebej pomemben v družinah in skupnostih, kjer se različne generacije stikajo in si delijo prostore; zasebne ali javne.

Mlajše generacije se borijo s svojo identiteto in svojo vlogo. Tukaj lahko pride prav poznavanje vaše zgodbe:

Poznavanje in deljenje zgodbe o tem, od kod ste, dopolnjuje trenutno osredotočenost na poznavanje in deljenje svoje geografske dediščine ali od kod prihajate. Kako pa spoznamo sebe? S poslušanjem zgodb naših starih staršev in staršev.

*Ta razširjeni občutek samega sebe se imenuje naš medgeneracijski jaz, ki posameznika ne samo ozemlja, ampak tudi nudi širši kontekst za razumevanje in spopadanje z življenjskimi izkušnjami in izzivi. Zdi se, da ta povezava med generacijami prispeva k odpornosti v vseh življenjskih obdobjih.*⁴

Dosti drugače ni niti s starejšimi generacijami, ki se pogosto spopadajo s svojo identiteto, a na drugi ravni kot mladi. Prav tako imajo velike spremembe v svojem življenju, zlasti po upokojitvi in se borijo s svojo vlogo v družini v skupnosti. Še ne tako dolgo nazaj so starešine veljali za voditelje skupnosti, varuhe zgodb itd. Zlasti v zahodnih državah so to vlogo prevzeli in njihove življenjske izkušnje ne veljajo več za dragocene. Trenutno živimo na podlagi mita o novem, svežem, visoko produktivnem življenjskem slogu, ki ni trajnosten.

Da bi preprečili občutek odrinjenosti na rob družbe, lahko uporabimo zgodbe kot orodje.

*Pripovedovanje starejših ima več funkcij. S fiziološkega vidika obujanje spominov in izmenjava življenjskih zgodb izboljšata samozavest, razpoloženje, dobro počutje in povečata občutek nadzora in obvladovanja življenja v starosti. Raziskave so reminiscenco povezale tudi z izboljšanjem psihičnega počutja, zmanjševanjem občutkov osamljenosti in depresije ter s pomočjo starejšim odraslim najti smisel svojega življenja.*⁵

Deljenje je najstarejša in najmočnejša oblika človeške komunikacije. Je oblika, ki združuje ljudi. Že od samega začetka je privlačen način za učenje, krepitev ustvarjalnosti, empatije, samozavedanja, moralnega namena in refleksije. Skozi domišljajske svetove lahko otroci raziskujejo tudi kompleksnejša vprašanja, kot sta dobro in zlo, in začnejo graditi lasten vrednostni sistem.

Kot pripovedovalci pravljic vse generacije prispevajo svoje izkušnje in poglede. Zgodb se ne ocenjuje, temveč se jih posluša in se iz njih morda uči, predvsem na podzavestni ravni.

Kdo smo

Kultura je eden najbolj kompleksnih pojmov, kar jih poznamo. Samo kaže, kako kompleksna smo človeška bitja, saj je kultura produkt našega angažiranja.

4 ["Who Are You From?": The Importance of Family Stories - Martha Driessnack, 2017 \(sagepub.com\)](#)

5 ["Who Are You From?": The Importance of Family Stories - Martha Driessnack, 2017 \(sagepub.com\)](#)

Kultura med drugim vključuje jezik, ideje, verovanja, običaje, kode, institucije, orodja, tehnike, umetniška dela, rituale in obrede.

*Obstoj in uporaba kulture sta odvisna samo od sposobnosti, ki jo imajo ljudje.*⁶

*Unesco definira kulturo kot skupek značilnih duhovnih, materialnih, intelektualnih in čustvenih značilnosti družbe ali družbene skupine, ki ne zajema le umetnosti in literature, temveč tudi življenjske sloge, načine skupnega življenja, vrednostne sisteme, tradicije in verovanja. (UNESCO, 2001).*⁷

Živimo v globaliziranem svetu, kjer se na prvi pogled zdi, da so si naše vrednote vedno bolj podobne, a ali ne bi to pomenilo manj konfliktov? Živimo v svetu nenehnih konfliktov, manipulacij in delitev, kjer ljudje na oblasti uporabljajo naš sklop prepričanj kot eno od glavnih orodij za povečanje sovraštva do drugih, ne glede na to, kdo drug je.

Institucije, kot je Unesco, si prizadevajo za spodbujanje kulturne raznolikosti in prikazovanje, da je raznolikost nekaj, kar bi morali slaviti in je videti kot bistvo v skupnosti in ne nekaj, kar bi uporabili drug proti drugemu.

Splošna deklaracija o kulturni raznolikosti⁸ poziva narode in institucije k sodelovanju za ohranjanje kulture v vseh njenih oblikah in za politike, ki pomagajo deliti ideje med kulturami in navdihujejo nove oblike ustvarjalnosti. »Kulturo« razlaga v širokem pomenu in ohranjanje kulture povezuje z osrednjimi vprašanji človekovih pravic.

Poudarki iz izjave:

Kulturna raznolikost: skupna dediščina človeštva

Kultura ima različne oblike v času in prostoru. Ta raznolikost je utelešena v edinstvenosti in pluralnosti identitet skupin in družb, ki sestavljajo človeštvo. Kot vir izmenjave, inovacij in ustvarjalnosti je kulturna raznolikost za človeštvo tako potrebna kot biotska raznovrstnost za naravo. V tem smislu je skupna dediščina človeštva in jo je treba priznati in potrditi v korist sedanjih in prihodnjih generacij.

Od kulturne raznolikosti do kulturnega pluralizma

V naših vse bolj raznolikih družbah je bistveno zagotoviti harmonično interakcijo med ljudmi in skupinami s pluralnimi, raznolikimi in dinamičnimi kulturnimi identitetami ter njihovo pripravljenostjo živeti skupaj. Politike vključevanja in sodelovanja vseh državljanov so zagotovilo socialne kohezije, vitalnosti civilne družbe in miru. Tako definiran kulturni pluralizem politično izraža resničnost kulturne raznolikosti. Kulturni pluralizem,

6 <https://www.britannica.com/topic/culture>

7 <https://unstats.un.org/unsd/statcom/doc10/Bg-FCS-e.pdf>

8 <https://en.unesco.org/about-us/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity>

ki ni ločljiv od demokratičnega okvira, spodbuja kulturno izmenjavo in razcvet ustvarjalnih zmožnosti, ki podpirajo javno življenje.

Kulturna raznolikost kot dejavnik razvoja

Kulturna raznolikost širi paleto možnosti, ki so na voljo vsem; je eden od korenin razvoja, ki ga ne razumemo samo v smislu gospodarske rasti, temveč tudi kot sredstvo za doseganje bolj zadovoljivega intelektualnega, čustvenega, moralnega in duhovnega obstoja.

razkrivajo kulture in navdihujejo nove oblike ustvarjalnosti. »Kulturo« razlaga v širokem pomenu in ohranjanje kulture povezuje z osrednjimi vprašanji človekovih pravic.

Medkulturni dialog⁹

Živimo v zelo raznolikem kulturnem okolju. Zaradi migracij krepitev nacionalne identitete in identitete manjšin. Vedno več skupin išče posebno kulturno identiteto. Na vse to močno vpliva globalizacija, soodvisnost med vsemi svetovnimi regijami in dostopnost instant informacij, ki niso nujno kakovostne in objektivne..

Ljudje živimo v večkulturnem okolju in upravljamo svoje lastne številne kulturne povezave.

Na kulturno raznolikost lahko gledamo kot na možen gospodarski, družbeni in politični plus, če je razvita in ustrezno upravljana. Po drugi strani pa vse večja kulturna raznolikost prinaša nove družbene in politične izzive. Kulturna raznolikost se pogosto uporablja kot sprožilec strahu in zavrnitve. Posledica stereotipov, rasizma, ksenofobije, nestrpnosti, diskriminacije in nasilja.

Vse to ogroža mir in samo bistvo lokalnih in narodnih skupnosti.

Dialog, ki je najstarejši in najbolj temeljni način demokratičnega pogovora, je odgovor na zavračanje in nasilje. Njegov cilj je, da živimo skupaj v miru. Da razvijamo občutek skupnosti in pripadnosti v večkulturnem svetu.

Izraz "medkulturni dialog"¹⁰ je v političnem diskurzu še vedno le ohlapno opredeljen. To je pokazatelj, da je včasih lažje reči kot narediti.

Svet Evrope je začrtal cilje medkulturnega dialoga:

- deliti vizije sveta, razumeti in se učiti od tistih, ki ne vidijo sveta z enakim zornim kotom kot mi;
- Identificirati podobnosti in razlike med različnimi kulturnimi tradicijami in percepcijami;

⁹ https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/concept_EN.asp

¹⁰ In the past, the Council of Europe has rarely offered suggestions for a definition of intercultural dialogue (the most notable exception is the "Opatija Declaration" of 2003). For the purposes of the consultation process for the "White Paper on Intercultural Dialogue", the following preliminary formulation may serve as a reference: "Intercultural dialogue is an open and respectful exchange of views between individuals and groups belonging to different cultures that leads to a deeper understanding of the other's global perception."

- Doseči konsenz, da se spori ne smejo reševati z nasiljem;
- Pomagati pri upravljanju kulturne raznolikosti na demokratičen način s potrebnimi prilagoditvami vseh vrst obstoječih družbenih in političnih ureditev;
- premostiti ločnico med tistimi, ki raznolikost dojemajo kot grožnjo, in tistimi, ki nanjo gledajo kot na obogatitev;
- Izmenjava najboljših praks, zlasti na področjih medkulturnega dialoga, demokratičnega upravljanja družbene raznolikosti in spodbujanja socialne kohezije;
- Skupaj razvijati nove projekte.

Svet Evrope opredeljuje tudi »spodbujevalne dejavnike«, ki so značilni za pravi, smiseln medkulturni dialog:

1. Enako dostojanstvo vseh udeležencev;
2. Prostovoljno sodelovanje v dialogu;
3. Miselnost (na obeh straneh), za katero so značilni odprtost, radovednost in predanost ter odsotnost želje po »zmagi« v dialogu;
4. Pripravljenost gledati na kulturne podobnosti in razlike;
5. Minimalna stopnja poznavanja posebnosti lastne in »tuje« kulture;
6. Sposobnost iskanja skupnega jezika za razumevanje in spoštovanje kulturnih razlik.

Delimo zgodbe

Svet je vedno bolj povezan, vendar to ne pomeni, da posamezniki in družbe resnično živijo skupaj – kot razkriva izključenost, ki jo trpijo milijoni revnih, žensk, mladih, migrantov in brezpravnih manjšin. Danes je na voljo več informacij, tehnologije in znanja kot kdaj koli prej, vendar je še vedno potrebna ustrezna modrost, da preprečimo konflikte, izkoreninimo revščino ali omogočimo vsem, da se učijo, da bi živeli v harmoniji v varnem svetu..¹¹

Življenje v svetu, kjer poskušamo vzpostaviti osebno identiteto, živeti z in znotraj identitete naše skupnosti ter slediti hitrim spremembam sveta, nas je pripeljalo do razpotja, kjer smo kot človeštvo. Učimo se biti odprti, spoštljivi, sprejemajoči. Toda kako to doseči?

Zgodbe nam ponujajo močno orodje v obliki univerzalnih tem: *Univerzalna tema je tista, ki se osredotoča na element človeškega stanja in obravnava koncepte ali skrbi, ki zanimajo člane človeške rase, ne glede na to, kje živijo, njihovo ozadje, tip osebnosti ali druge edinstvene dejavnike.*

Z drugimi besedami, univerzalne teme pritegnejo ali imajo pomen za ljudi ne glede na individualne ali kulturne razlike. Univerzalne teme se osredotočajo na skupne vidike obstoja, ki na nek način vplivajo na vse ljudi. Dejstvo, da so lahko pomembni za vse, je tisto, zaradi česar so univerzalne ideje.¹²

¹¹ <https://en.unesco.org/themes/intercultural-dialogue>

¹² <https://examples.yourdictionary.com/universal-themes-common-concepts-literature-life>; Universal Themes: Common Concepts in Literature and Life by [Mary Gormandy White, M.A.](#)

Koncepti, kot so: odpor, tradicije, moč, družina, boj, ljubezen, smrt itd., so v središču zgodb po vsem svetu, ki se pripovedujejo generacijam ne glede na kulturno ozadje. Kažejo se v različnih oblikah, odvisno od različnih vrednot in miselnih okvirov. Toda večina od nas bo imela čustveno reakcijo, ko se soočimo z eno od univerzalij in to je dobro izhodišče za dialog med ljudmi, ki prihajajo iz različnih kulturnih okolij, različnih prepričanj itd. Večina ljudi ima strahove, skozi zgodbe, ki jih lahko delimo jih in spoznati drug drugega; morda delimo več, kot si mislimo.

Prednosti in ugodnosti

Naša potreba po vključevanju v zgodbo je univerzalna in trajna, v bistvu pa se spreminja medij in ne sporočilo. Dnevniški zapisi so postali blogi in objave na Facebooku; grško gledališče, scenariji; in mestni trg – novice, aktualne dogodke in resničnostna TV.¹³

Medgeneracijski dialog

Uporaba pripovedovanja zgodb kot orodja za medgeneracijski dialog ima številne prednosti in koristi.

Za različne starostne skupine se razlikujejo;

Otroci

- Se učijo skozi zgodbe.
- Raziščejo in utrdijo vrednote.
- Postanejo pripovedovalci zgodb; razvijajo svojo ustvarjalnost, domišljijo, govorne sposobnosti itd.
- Pridejo v tesne stike s pripadniki različnih starostnih skupin in razširite njihov socialni krog.
- Spoznajo vse posameznike, ki živijo v različnih skupnostih.

Mladi

- Pripovedovanje zgodb jim pomaga raziskati svojo identiteto.
- Dobijo glas.
- Znajo se „skriti“ za zgodbo. Svoja čustva lahko dajo liku.
- Izboljšajo veščine dialoga, aktivnega poslušanja in sprejemanja.
- Naučijo se, da težave ostajajo skozi generacije, le spreminjajo obliko.

¹³ <https://www.goodsams.org.au/article/universal-and-enduring-power-of-story/> Universal and enduring power of story by Monica Dutton

Odrasli

- Morajo upočasniti, da poslušajo zgodbe.
- Zgodbe jih prisilijo, da ponovno ocenijo svoje odločitve in življenje.
- Vzpostavijo stik s svojimi otroki in/ali starši.
- Ponudijo jim pot v dialog.
- Vrnejo spretnosti, kot so domišljija, ustvarjalnost itd., ki jih v glavnem vidimo kot nekaj, kar otroci raziskujejo.

Starejši

- Pridobijo smisel z deljenjem zgodb.
- Običajno jih bolj zanimajo zgodbe in ohranjanje dediščine.
- Zavzamejo aktivno vlogo v skupnosti.
- Za sabo imajo življenje polno izkušenj.
- Lahko se povežejo z mlajšimi generacijami, ki živijo zelo drugačen življenjski slog.
- Namesto da obsojajo, poskusijo poslušati in razumeti.

Medkulturni dialog

Govorili smo o tem, kako nam lahko zgodbe pokažejo stvari, ki jih imamo v skupnosti med kulturami. Pripovedovanje zgodb lahko preseže tudi jezikovno vsebino, saj včasih za razumevanje zgodbe ni treba razumeti jezika. Zgodbe pripovedujemo z našimi telesi in glasovi, ne samo z besedami.

Spoznavanje »drugih« je eno glavnih orodij spoznavanja sebe.

Preseljevanje in sobivanje različnih kultur je zelo stara zgodovinska praksa. To ni nekaj novega, s čimer se soočamo danes. Toda zaradi globalizacije živimo v zelo bipolarnem svetu, kjer nekatera (predvsem mesta) živijo in spodbujajo svojo kulturno raznolikost, druge skupnosti pa se resnično borijo s sprejemanjem ljudi iz drugih kultur. Vprašati se moramo, v kakšnem svetu želimo živeti.

Seveda je dialog dvosmerna izmenjava in vse strani v dialogu se morajo potruditi, da bodo izvzete in da bodo izvzete.

Ko to dosežemo, lahko vidimo prednosti:

- Zmanjšanje strahu pred neznanim.
- Bogatimo svoje življenje z novim znanjem.
- Stopimo izven našega stožca udobja in se naučimo novih stvari o sebi.

- Širimo svoj družbeni krog.
- Lažje prilagajanje novi družbeni in kulturni realnosti.
- Prilagajanje na novo skupnost in vzpostavljanje povezav znotraj nje.
- Izboljšanje komunikacijskih in jezikovnih veščin.

Praktične ideje

V tem poglavju smo govorili o dialogu in njegovih koristih. Tukaj je nekaj praktičnih zamisli o tem, kako uporabiti pripovedovanje zgodb kot orodje za ustvarjanje dialoga med generacijami, kulturami ali obojim.

Kaj je strah?

Ljudske pravljice imajo veliko zgodb, ki vključujejo strahove. Vsi imajo enako lastnost - neznanost. Zgodbe, v katerih je strah glavni dejavnik, bi lahko uporabili kot izhodišče dialoga o tem, zakaj in česa se bojimo.

Najprej lahko analiziramo zgodbo iz perspektive lika, njegovih/njenih strahov in jih premagamo, nato pa ji sledijo vprašanja, kot so:

- Zakaj se starši tako bojijo za nas?
- Česa ste se bali, ko ste bili mladi?
- Česa ste se/se bojite selitve v novem okolju.
- Kako se bojite, da se bo vaša skupnost spremenila?

Hrana kot univerzalni jezik

Ni veliko skupnosti in ljudi, ki ne bi cenili hrane in ji dali posebnega mesta v svoji tradiciji.

Hrana je univerzalna tema, ki lahko sproži številne pogovore.

Od skupne priprave hrane, učenja novih receptov in zgodb o hrani.

Spomni, ki jih prinaša hrana, so lahko dobra popotnica za dialog o tem, kakšno hrano smo imeli radi kot otroci, kje ste kdaj kaznovali s hrano. Všečki in nevšečki, ki smo jih imeli ali imamo itd.

Pripovedovanje ni le sedenje ali stojenje in poslušanje zgodbe. Lahko je zelo neformalna in kratka izmenjava s trajnim učinkom. Tudi združevanje dela in pripovedovanja je lahko zelo dobro za ljudi, ki jim govorjenje ni prijetno, ker so njihove roke zaposlene, morajo porazdeliti svoj fokus in so bolj sproščeni pri pripovedovanju zgodbe, medtem ko se ukvarjajo z nečim.

Zemljevid zgodb

Poznamo standardne zemljevide krajev. Zakaj ne bi ustvarili zemljevidov z zgodbami? Z izbiro univerzalnih tem za zgodbe, ki jih želite postaviti na zemljevid, lahko s svojimi zgodbami sodelujejo vse generacije. Zgodbe o sreči, sprostivni, boju, učenju itd. Tako lahko vidijo, da delijo izkušnje, le da izkušnje spreminjajo obliko, format in čas izven tečaja.

Tako lahko mesta postanejo »večja« za nekatere člane skupnosti. Veliko članov iste kulturne skupnosti živi in doživlja manjše geografske dele skupnosti. S takim zemljevidom vidijo, da drugi doživljajo podobne stvari kot oni, vendar v celotni skupnosti.

Za novince bi lahko zemljevid, kot je, pomagal, da se hitreje povežejo s krajem. S preselitvijo v nov kraj tam pustite vse spomine in zgodbe. Novo mesto je za njih prazno.

Ko kraji, zgradbe itd. dobijo svoje zgodbe, četudi so od drugih, ti kraji dobijo pomen in včasih se ljudje lažje povežejo z njimi.

Drugi viri:

Interpret Europe (2017) *Engaging citizens with Europe's cultural heritage: How to make best use of the interpretive approach*. Witzenhausen: Interpret Europe.

<http://www.inst-antontrstenjaka.si/slike/272-1.pdf>

<https://www.gu.org/resources/>

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10912-022-09735-4>

<https://www.tts-group.co.uk/blog/2022/08/17/intergenerational-storytelling-tiny-stories-big-impact.html>

<https://content.iospress.com/articles/journal-of-ambient-intelligence-and-smart-environments/ais200552>

<https://www.boltonclarke.com.au/news-resources/corporate-news/intergenerational-storytelling-increases-social-connections/>

Starejši kot prenašalci vrednot, zgodovine in kulturne dediščine

Starejši ljudje igrajo ključno vlogo kot prenašalci vrednot, zgodovine in kulturne dediščine v družbah. Njihovo znanje in življenjske izkušnje pomagajo, da se vračajo kot hranitelji in nosilci zgodovinskih kulturnih vrednot in praks, vedno namenjenih mlajšim generacijam.

Starejša skupnost je namreč naravno opredeljena kot varuhinja praks, običajev, obredov, obrtnih, kulinarčnih, umetniških, glasbenih in koreografskih tradicij določene skupnosti. Informacije se ustno prenašajo iz roda v rod, kar pa ne more biti vedno v pisni obliki. Pravzaprav je kultura znanje, ki se prenaša na medosebni ravni in je bistveno za preživetje človeške vrste: vsebnik temeljnih vedenjskih rešitev, ki jih je kot posameznik težko predelati ¹.

Prvi pisni jezik, tisk in nedavno množično komuniciranje ter kulturo v človeških družbah so večinoma prenašali ljudje, ki so veljali za kulturno kompetentne, kot so starejši ljudje ². Skupnosti so bile vedno aktivno vključene v prenos informacij. Zmenjave so potekale na podlagi spola, sorodstvenih odnosov ali med oddaljenimi generacijami ali vrstniki.³

Brez učinkovitega prenosa vrednot, zgodb in kulture nasploh bi bilo zelo težko ali nemogoče uresničiti razvoj kompleksnih individualnih in skupnostnih veščin. Gre za širjenje, ki se običajno začne neposredno od zrelejših generacij in je usmerjeno k naslednjim.

Najzgodnejša definicija kulture in ena najbolj znanih v svojem etno-antropološkem pomenu je definicija britanskega antropologa Edwarda Burnetta Tylorja, ki jo je v svojem eseju *Primitivna kultura* iz leta 1871 definiral kot „kompleksno celoto, ki vključuje znanje, verovanje, umetnost, pravo, moralo, običaje in vse druge sposobnosti in navade, ki jih človek pridobi kot član družbe.“⁴

Kulturo zagotovo v največji meri hrani družbeni spomin (ki ga lahko opredelimo tudi kot zgodovinsko izročilo), izroččen v različnih oblikah, kot so ustna, pisna, figurativna ali v mešani obliki: vsak kulturni proizvod je torej seveda tudi družben. Na področju demologije se dodatno razlikuje med definicijo materialne kulture, ki se prenaša predvsem s praksami in tehnikami, povezanimi s predmeti in orodji, običaji in verovanji, ter definicijo ustne kulture, ki ji pripisujejo glavno vrednost, da je privilegiran instrument in sredstvo prenosa bolj ljudske tradicije.⁵

Starejši ljudje imajo kulturno bogastvo, ki so ga nabrali tekom življenja, ko so bili priče spremembam v družbi in so iz prve roke izkusili določene zgodovinske dogodke. Starejši nudijo vpogled v odpornost, vztrajnost in spopadanje z izzivi, tako da delijo vrednote, moralo in etična načela. Pojasniti je treba, da vrednote in kulturna dediščina, ki jih prenašajo starejše generacije, ne predstavljajo ene same zgodbe, temveč večplastne pripovedi, ki poročajo o izkušnji, ki predstavlja posameznika in hkrati kolektiv.

1 R. Boyd, P.J. Richerson, *Culture and the Evolutionary Process*. Chicago: The University of Chicago Press, 1985

2 M. Tomasello, A.C. Kruger, H.H. Ratner, *Cultural learning*, Behavioral and Brain Sciences, 16 (3), 1993

3 L.L. Cavalli-Sforza, M.W. Feldman, *Cultural transmission and evolution: A quantitative approach*, Princeton University Press, 1981

4 E. B. Tylor, *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, London: J. Murray, 1871-1872

5 P. Bogatyreva, R. Jakobson, *Die Folklore als eine besondere Form des Schaffens*, Nijmegen-Utrecht: Donum natalicium Schrijnen, 1929

Zgodbe, dejanja in stvari izgubijo svoje bistvo in moč, če se ne posredujejo naprej, in so prikrajšani za pomen in družbeno vrednost, če niso postavljeni v kontekst izmenjave. Kar je bilo izročeno, se naravno spreminja, spreminja, razvija na mestih in skozi čas: celota besed, gest in materialne dediščine končno postane zgodovina.

Drugo temeljno vlogo v procesih sodelovanja in prenosa znanja starejših igra bivalno okolje: človek in njegov kontekst sta neločljiva.⁶ Zavedanje o teritoriju krepi identiteto posameznika, močno vez, ki omogoča gradnjo povezave med notranjim in zunanjim svetom posameznika.⁷

To vodi k razvoju večjega razumevanja temeljne vloge, ki jo ima posameznik kot nosilec zgodovinske identitete, hkrati pa spodbuja večjo zaščito okolja, ki ga obdaja, za kar se čuti odgovorna celotna skupnost. Poznavanje lokalne kulturne dediščine je torej nujno za nastanek skupnostne kulturne identitete in oblikovanje subjektivne identitete.

Kompleksnost kulturne dediščine ima več materialnih in simbolnih pomenov: so mesta znanja, družbenosti, pa tudi potrošnje, aktivirajo kognitivne in afektivne procese.⁸ Pozornost skupnosti, namenjena kulturni dediščini, spodbuja razvoj občutka pripadnosti in nagnjenosti k proaktivnemu odnosu do kulturnega sveta nasploh. Vez, ki jo človek vzpostavi s krajem, ki ga prepoznava kot svojega, neizogibno pogojuje identiteto posameznika.

Ta refleksija se razvija na bolj zapleten način, ko govorimo o odnosih med starejšimi ljudmi, kraji in skupnostmi. Starejša oseba se dinamično povezuje s svojo okolico, vpliva in je pod vplivom, olajša obvladovanje kriz ali sprememb v dani kulturi ali zunaj nje.⁹

Nacionalne in mednarodne institucije vse bolj usmerjajo pozornost na specifične potrebe starejših in njihov ustvarjalni potencial. Leta 2002 je Svetovna zdravstvena organizacija (WHO) predlagala koncept aktivnega staranja kot „proces optimizacije priložnosti za zdravje, udeležbo in varnost, da bi izboljšali kakovost življenja, ko se ljudje starajo.“¹⁰ Ta koncept so nato prevzele in sprejele tudi države Evropske unije in Združeni narodi ter vzpostavile posebne programe za izvajanje projektov za spodbujanje zdravega fizičnega in psihičnega staranja, a hkrati tudi večje socialne vključenosti.¹¹

Institucije igrajo ključno vlogo pri ustvarjanju vključujočih in dostopnih okolij, namenjenih spodbujanju medgeneracijskih dialogov. Takšni posegi in spremembe ne vplivajo le na podobo starejših, ampak tudi na njihov odnos do staranja.

6 W.H. Ittelson, *Environmental perception and contemporary perceptual theory*, New York: Accademic Press, 1973

7 M. Bonnes, G. Secchiaroli, *Psicologia ambientale: introduzione alla psicologia sociale e ambientale*. Roma: Carocci, 1998

8 P. Cavallero, *Beni culturali-ambientali: un patrimonio di comunicazione fra generazioni*, Turismo e Psicologia, 2014

9 M. Bonaiuto, E. Bilotta, F. Fornara, *Che cos'è la psicologia architettonica*, Roma: Carocci, 2004

10 *The World Health Report 2002: Reducing Risks, Promoting Healthy Life*, WHO, 2002

11 A. Walker, T. Maltby, *Active ageing: A strategic policy solution to demographic ageing in the European Union*. Int. J. Soc. Welf., 2012

Aktivno staranje je koncept pozitivnega in zavzetega spodbujanja starosti, procesa, katerega cilj je povečati priložnosti, zmožnosti in kakovost življenja starejših ljudi ter jim omogočiti, da še naprej aktivno sodelujejo v družbi. Tako posamezniku kot skupnosti prinaša koristi, prispeva k izboljšani kakovosti življenja, blaginji in močnejšim, bolj vključujočim skupnostim.

Prav zaradi vse večje dinamike starejših ter splošnega dviga socialne blaginje in večje institucionalne pozornosti do starejše populacije je danes veliko starejših aktivnih udeležencev, ustvarjalcev in promotorjev kulturnih dogodkov. Starejše skupine se obravnavajo kot posamezniki z viri, izkušnjami in prispevki, ki jih lahko ponudijo družbi, in katerih spretnosti in priložnosti je treba deliti s skupnostjo. Dejansko ima to ciljno občinstvo posebnost, da je hkrati gledalec in sprejemnik, ustvarjalec in prenašalec vrednot, zgodb in kulture; vključevanje ljudi v zelo odrasli starostni skupini v nove kulturne dejavnosti je tudi način zadovoljevanja potreb po samoizpolnitvi in samorazvoju.¹²

Pripovedovanje je najbolj razvita transmissijska veščina pri starejših, ki izkazujejo široko poznavanje tradicionalnih zgodb. Kot potrditev je bilo opravljenih veliko raziskav in študij o prenosu ustnih zgodov in na različnih zemljepisnih širinah sveta.

Vsi prihajajo do istega zaključka: v večini družb, tudi tistih med seboj povsem različnih, so starejši tista skupina, ki najpogosteje pripoveduje in posreduje zgodbe, kulturo in znanje. Te študije potrjujejo, da se informacije, ki se prenašajo skozi pripovedi, večinoma prenašajo s starejših generacij na mlajše, zlasti preko starih staršev¹³. Slednje pogosto omenjajo kot vir navdiha svojih vnukov, za razvoj in poglobljanje lastnih osebnih interesov ali hobijev, kot so glasba, literatura, šport itd.¹⁴ Za medgeneracijsko prenašanje kulture in vrednot so torej odgovorni predvsem stari starši in nedvomno težko nadomestljive figure.

Očitno je torej, kako so mlajše generacije in družbe med aktivnimi vlogami starejših seveda prepoznale vlogo nosilcev spomina, nosilcev kulture, utelešenja brezčasnih vrednot. Bistvenega pomena je ustvarjanje in izgradnja medgeneracijskih vezi: spomin se transformira in postane temeljno orodje identitete¹⁵. Starostnik postane hranilec znanj, veščin, izkušenj in tradicij, ki spodbuja opredelitev skupne kulturne dediščine. Aktivna medgeneracijska interakcija spodbuja občutek pripadnosti in kulturne identitete, hkrati pa spodbuja vzajemno učenje idej in spominov iz različnih perspektiv.

Skrb za ohranjanje tradicije in prispevanje k ustvarjanju kulture sta v zadnjih desetletjih dojeta kot močna družbena in državljanska potreba.¹⁶ Prav v medgeneracijskem dialogu se najde pravo ravnovesje med skrbjo za tradicijo in ustvarjanjem nove kulture.

12 O. Koropetska, *Self-Realization of Seniors as a Way of Overcoming Social Exclusion*. In: M. Stawiak-Osińska, S. Chrost, *Situation, Education and Activation of Elderly People in Europe*, Kielce: Agencja Reklamowa TOP- Drukarnia Cyfrowa, 2014

13 E. Schniter, N. T. Wilcox, B. A. Beheim, H. S. Kaplan, M. Gurven, *Information transmission and the oral tradition: Evidence of a late-life service niche for Tsimane Amerindians*, *Evolution and Human Behavior* (vol. 39), 2018

14 K. Kowalczyk, *Rola dziadków w naszym życiu*, Warszawa: CBOS, 2012

15 M. Halbwachs, *La memoria collettiva*, Milano: Unicopli, 2001

16 A. Jakubowska, E. Kłosiewicz, M. Mękarski, *Changing the image of elderly people in Poland: the senior citizen as an important audience member and creator of culture*, In: *ENCATC Journal of Cultural and Policy*, Brussels, 2015

Odnosi med mladimi in starejšimi so se skozi stoletja gotovo spreminjali. Medtem ko so bili v kmetijskih ali industrijskih družbah odnosi med generacijami zgolj funkcionalni (in zato bolj statični in pasivni), v sodobnem času ni več enostavnega poskusa repliciranja preteklosti, temveč se povezave premišljajo na zelo različne načine in izraze. Medgeneracijski dialog je tisti osrednji proces v komunikaciji in izmenjavi idej, izkušenj in stališč med ljudmi različnih starostnih skupin, soočanj z namenom medsebojnega razumevanja in deljenja znanja.

Kulturna dediščina, ki so jo ustvarili starejši, je dragocena, vendar jo je treba posredovati in predelati na nov način, da postane vir in priložnost za rast. Deljenje življenjskih izkušenj, pripovedovanje zgodb, znanj in veščin, ko je medgeneracijsko, ne more biti enosmerno – od najstarejših k najmlajšim –, ampak poteka tudi v obratni smeri.

Enostaven primer so vnuki, ki svoja tehnološka znanja delijo s starimi starši, slednji pa na podlagi lastnih izkušenj ponujajo kritičen pogled na samo uporabo tehnologije. Koristen dialog za obe vpleteni strani, prispevek k iskanju bolj inovativnih in trajnostnih rešitev.

Za gradnjo vključujoče in harmonične družbe je ključen tudi medgeneracijski dialog. Pomembno je, da so uprave na vseh ravneh in skupnosti dejavni promotorji v tem pogledu ter ustvarjajo prostore in priložnosti za interakcijo med različnimi generacijami. Boljšo prihodnost lahko gradimo le z dialogom in delitvijo.

Evropa in njene institucije postavljajo in predlagajo tudi starejše kot pomembne družbene akterje, aktivne državljanke in odgovorne za kulturne vidike skupnosti. Primer tega je podpis Farske konvencije¹⁷, podpisane leta 2005 na Portugalskem, trenutno ratificirane s strani 24-ih držav članic Sveta Evrope¹⁸. Pogodba priznava kulturno dediščino kot ‚ključni dejavnik za trajnostno rast, človeški razvoj in kakovost življenja z uvedbo pravice do kulturne dediščine.‘¹⁹, ali pravice, individualne ali kolektivne²⁰, ‚koristiti kulturno dediščino in prispevati k njeni obogatitvi‘ (Farska konvencija, člen 4). Glavni predmet konvencije je pojem kulture v njenem najširšem, antropološkem pomenu, uvedla pa je tudi pojem kulturne dediščine kot zapuščine.

Na institucionalni ravni se torej postopoma opušča ideja statične in nespremenljive kulturne dediščine, s čimer se arhivira pojmovanje starejših kot zgolj prenašalcev. Farska konvencija prav tako izrecno opredeljuje dediščinsko skupnost kot ‚ljudje, ki cenijo posebne vidike kulturne dediščine, ki jih želijo v okviru javnega delovanja ohraniti in prenesti na prihodnje generacije‘ (Farska konvencija, člen 2b). Vrednote, ki jih razširjajo starejši ljudje, so zdaj priznane kot viri za večjo kulturno rast, za krepitev socialne kohezije in varnosti, za izboljšano kakovost življenja in za trajnostni razvoj.²¹

17 [Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society \(CETS No. 199\)](#) - Council of Europe

18 [Chart of signatures and ratifications of Treaty 199](#), June 2023 - Council of Europe

19 Dario Franceschini, Minister for Cultural Heritage and Activities and Tourism, regarding the Italian ratification of the Faro Convention, 23 September 2020

20 D. Manacorda, *La "Convenzione di Faro" e la tradizione culturale italiana*, In: *La valorizzazione dell'eredità culturale in Italia. Atti del convegno*, Il Capitale culturale, 2016

21 D. Manacorda, *Il patrimonio culturale tra politica e società*, in *DigitCult*, in *Scientific Journal on Digital Cultures*, 2018

Za mnoge starejše je običajno, da svoj prosti čas namenjajo prostovoljstvu, sodelujejo v dejavnostih neprofitnih organizacij, sosedskih združenj, verskih skupin ali drugih pobud, ki spodbujajo skupno dobro. In zato je za ohranjanje dediščine, vrednot in zgodovine starejših ključnega pomena skupnostna odločitev, da jo prenaša na prihodnje generacije, javno delovanje. Usmerjenost nacionalnih in mednarodnih institucij je povečati participativno odločanje „od spodaj“, ki ga izvajajo ustrezni deležniki, za katere je značilna visoka moralna odgovornost do referenčne kulturne dediščine²².

Skupnosti, ki ohranjajo svojo skupnostno kulturno dediščino in jo prenašajo na naslednje generacije, omogočajo začetek kolektivnega procesa rasti zavedanja in odgovornosti do same kulturne dediščine. Odvrtačajo se procesi selekcije in identifikacije kulturne dediščine, ki jih izvajajo sami znanstveniki in strokovnjaki, medtem ko se akademske in znanstvene raziskave izvajajo usklajeno in v podporo same skupnosti.

Z vključevanjem starejše populacije v družbeno strukturo in spodbujanjem k participativni vlogi v procesih odločanja, ki jih zadevajo, se povečuje kolektivna zavest o pomenu prenesene dediščine. Posvetovanje skupinam odraslih pri odločitvah o upravljanju in ohranjanju kulturne dediščine je dragoceno izhodišče za ohranjanje tradicije, varovanje zgodovinskih znamenitosti, organizacijo kulturnih dogodkov in spodbujanje krepitve lokalne kulturne dediščine.

Starejši so tako prepoznani kot dragoceni pričevalci kot nosilci kompleksnega znanja, predstavniki vrednot in zgodb, katerih nosilci so²³, obenem pa nudijo izvirne pristope k osebnim, poklicnim in družbenim izzivom ter izmenjava znanj, s katero lahko pomagajo eden drugemu.

Spodbujanje izobraževalnih in izobraževalnih ukrepov digitalne pismenosti, ki jih spodbuja kultura razvoja starejših, se dobro ujema z vprašanji pripovedovanja zgodb in prenosa vrednot in zgodb. Potreba po rasti in razvoju znanj je tudi eden od ciljev Agende za trajnostni razvoj do leta 2030²⁴. Agenda, ki so jo leta 2015 potrdile vlade držav članic ZN, je sestavljena iz 17 krovnih ciljev, ki se razvijejo v širši akcijski program okoljskih, gospodarskih, socialnih in institucionalnih ciljev in ciljev, ki jih je treba doseči do leta 2030. Zagotavljanje nadaljnjega izobraževanja postavlja temelje, da je vsak državljan odgovoren posameznik, sposoben sodelovati s skupnostjo za doseganje skupnega interesa.

Vseživljenjsko učenje je pravzaprav dodatna dejavnost za vključevanje in nadaljnji razvoj spretnosti in aktivnega sodelovanja starejših družbenih skupin, pomembna priložnost za spodbujanje učenja odraslih in osebnega razvoja. Danes obstajajo številni programi usposabljanja ali osvežitve znanja, namenjeni mlajši generaciji. Dobro strukturirani individualni projekti ali programi, namenjeni spodbujanju njihove aktivne udeležbe, omogočanju pridobivanja novih veščin in znanj ter izboljšanju splošne kakovosti življenja.

22 M.L. Picchio Forlati, *Il patrimonio culturale immateriale. Venezia e il Veneto come patrimonio europeo*, Padova: Edizioni Ca' Foscari, 2014

23 G. Tuzi, *La comunità autonoma di Cantabria: patrimonio immateriale e istituzioni culturali*, Casa Editrice Leo S. Olschki, 2008

24 [Sustainable Development Goals, SDGs](#) - UNC

Jasen primer tega je ustanovitev številnih „univerz za tretje življenjsko obdobje“ po Evropi in po vsem svetu²⁵. Vseživljenjsko učenje ima zelo vplivno korist tako za posameznika kot za skupnost, kot je ohranjanje dobrega duševnega zdravja, izboljšanje kognitivnih sposobnosti, širjenje socialnih mrež in krepitev občutka osebne izpolnitve. Zato je pomembno, da skupnosti, izobraževalne ustanove in organizacije podpirajo projekte in programe vseživljenjskega učenja za starejše, ki so dostopni in prilagojeni njihovim potrebam.

Hitro potekajoči procesi digitalizacije od starejših zahtevajo, da se hitro prilagajajo spremembam in so vse bolj aktivni, da povečajo ali ohranijo kakovost svojega življenja, vključenost ter individualno in družbeno blaginjo na primerni ravni. Predlogi za učenje odraslih se tukaj prilegajo kot bistvena ponudba za to starostno skupino, saj jih podpirajo pri nenehnem učenju ter razvoju digitalnih in državljskih veščin²⁶.

Poleg ustnega spoznavanja vrednot in pričevanj je starostnik v svojem življenju preživel in doživel precej drugih izkušenj, zato jih logično obravnavamo kot vplivno skladišče spominov. Ko spomin postane pripoved, eksplodira tudi lastna in edinstvena ustvarjalna razsežnost, v kateri dogodki presegajo strogo zgodovinske reference in prevzamejo bolj obliko zgodovinske pripovedi, zgodbe, ki jo filtrira subjekt²⁷. Narediti spomin skupnosti oprijemljiv in viden ima močan pomen rekonstrukcije lastne zgodovine, temelj za uresničevanje kolektivne identitete.

Pripovedovanje je odločilno orodje za interpretacijo realnosti, konkretno soočenje z bivalnim družbenim okoljem, način dojemanja konceptov okoliškega prostora in prenašanja na druge²⁸. Poleg tega, da ima jasno funkcijo spomina, se pripovedovanje aktivira kot ozadje, v katerega se lahko umestijo izbire posameznikov in družbenih skupin²⁹. Pripovedovanje je torej odločilna dejavnost za starejše ljudi, oblika izražanja, ki jim pomaga, da se osredotočijo na okolico in dajo jasen pomen svojim izkušnjam, kar olajša socialne, organizacijske in učne razvojne procese. Pripovedni zorni kot starejših je jasno povezan z izbirami, ki jih sprejemajo v lastni eksistenci, ki se prepletajo in močno pogojujejo pripisovanje pomena trenutnim dogodkom in obdajajoči realnosti³⁰.

S pripovedovanjem zgodb in aktivnim sodelovanjem pri prenosu in predelavi vrednot, zgodovine in kulturne dediščine starejši spodbujajo druge, da se zanimajo za kulturo, da izkoristijo njihovo znanje, izkušnje in veščine. Učenje ni pasivno podvrženo, ampak se, nasprotno, sprejme in postane lastno, v dinamični in kreativni konstrukciji, skozi interpretacijo. Tradicija je le razlog za rast in razvoj novih izkušenj, le če se je lotimo kritično in ji dodamo nove pomene³¹.

25 M. Formosa, *Lifelong learning in later life: The Universities of the Third Age*. Lifelong Learning Institute Review, 2010

26 M. Repetto, M. Talarico, *Digital storytelling e civic engagement nella formazione permanente*, Formazione & Insegnamento XIX – 1, 2021

27 W. Storr, *The Science of Storytelling: Why Stories Make Us Human and How to Tell Them Better*. Abrams ed., 2020.

28 J. Bruner, *Actual minds, possible words*, Cambridge: Harvard University Press, 1986

29 G. Chiosso (ed.), *Elementi di pedagogia. L'evento educativo tra necessità e possibilità*, Brescia: La scuola, 2002

30 A. Smorti, *Narrazioni. Cultura, memorie, formazione del Sé*, Firenze: Giunti, 2007

31 G. Benelli, *Memoria e identità nell'interazione tra giovani e anziani*. In: *Le Università della Terza Età fra "archivi" delle tradizioni e "laboratori" del futuro: il ruolo della memoria e dei rapporti intergenerazionali*. Torino: UNITRE - Università delle Tre Età, 2010

Starejši so torej dragoceni pripovedovalci zgodb in vrednosti, ki sestavljajo kompleksnost kulture skupnosti. Z ustnim pripovedovanjem se ohranjajo in prenašajo tradicije, ljudska verovanja in osebne izkušnje, ki odražajo to specifično kulturno identiteto. Zaradi bogastva nabranih izkušenj in znanja so živi zakladi za prihodnje generacije.

S svojimi zgodbami stojijo kot protagonisti kot prenašalci kolektivnega spomina, bistveni subjekti v predajanju raznolikosti in bogastva običajev in vrednot, v celoti vključeni v dialog medgeneracijske izmenjave in v nenehno spreminjajoči se svet. Starejši ljudje so pogosto tudi neposredne priče zgodovinskih dogodkov in lahko ponudijo neverjeten pogled na preteklost, kar prihodnjim generacijam omogoča boljše razumevanje zgodovinskih kontekstov, ki so bili pred njimi. Zato je pomembno spodbujati odprt dialog ter medsebojno razumevanje in spoštovanje med različnimi generacijami, da se medsebojno bogatijo odnosi.

Skratka, starejši so dragoceni pripovedovalci zgodovine in kulture. Zato je treba ceniti in ohranjati njihove zgodbe in znanja, hkrati pa zagotoviti njihovo aktivno vlogo v družbi. Njihov glas je lahko le neprecenljiv vir za prihodnost.

Prednosti aktivacije starejših in njihovega vključevanja v informacijsko družbo

Uvod

V današnji hitro napredujoči digitalni dobi je bistvenega pomena prepoznati vrednost in potencial starejših v informacijski družbi. Ker tehnologija še naprej oblikuje naša življenja, je ključnega pomena zagotoviti, da starejši ne bodo zapostavljeni. Z aktiviranjem starejših in njihovim vključevanjem v digitalno krajino lahko izkoristimo njihovo ogromno znanja, izkušenj in modrosti ter spodbujamo bolj vključujočo in medsebojno povezano družbo.

Opazujemo in tudi sodelujemo pri spremembah družbeno-ekonomske narave. Te spremembe se dogajajo po vsem svetu. Katalizator teh sprememb je sodobna informacijska in komunikacijska tehnologija (IKT). Prispevajo k pomembnim preobrazbam na skoraj vseh področjih gospodarskega in družbenega življenja. Vsi ti pojavi skupaj so znani pod imenom informacijska družba. Da bi bil aktiven in ozaveščen član omenjene družbe, je nujno imeti ustrezne kompetence na področju uporabe informacijsko-komunikacijskih tehnologij. Vendar pa pomanjkanje takšnih kompetenc vodi v digitalno izključenost. Pravzaprav izključenost iz digitalnega okolja predpostavlja izgubo koristi, ki jih ponuja, ustvarjanje socialne in ekonomske škode ljudem, ki nimajo dostopa do njega, in ustvarjanje (ali poslabšanje) neenakosti pravic med ljudmi in ljudmi z različnimi možnostmi in veščinami v digitalni sferi.

Pravzaprav je digitalno postalo temeljno orodje v življenju državljanov. Izobraževanje in usposabljanje, izmenjava, razprave so zdaj postali del virtualne resničnosti in prehajajo tudi po omrežju. Poleg tega je zaradi pandemije Covid-19 potreba po dostopu do interneta za vsakega delavca ali študenta v Italiji in po svetu še bolj nujna. Vendar prehod na digitalno ni bil v vseh primerih enostaven ali mogoč, saj povezava in orodja v vseh državah in v vseh gospodinjstvih nista na voljo na enak način. Nekdo je torej zaradi pomanjkanja sredstev ali veščin izpuščen iz tega mehanizma in med državami in celo med posamezniki je nastal digitalni razkorak.

Kaj je digitalni razkorak? Digitalni razkorak se nanaša na razdaljo med tistimi, ki imajo dostop do digitalnih tehnologij, kot so računalniki in internet, in tistimi, ki so izključeni.

Obstaja tudi drugostopenjski digitalni razkorak, ki se kaže v razvitih državah, ki so skoraj v celoti premostile problem dostopa do spleta: v teh primerih se odpira drugačen razkorak, ki zadeva plodne sposobnosti posameznikov. Tako digitalni razkorak kaže na razlike v dostopu do tehnologij in razlike v posebnih veščinah, potrebnih za uporabo tehnologij.

Digitalni razkorak se lahko uporablja bodisi za vrzel med različnimi ljudmi na istem geografskem območju, razlike med regijami ali državami v isti državi ali razlike med narodi. Na splošno je digitalni razkorak mogoče ločiti na tri vrste:

- Globalno: označuje razlike, ki obstajajo med različnimi državami na svetu, od najbolj do najmanj razvitih;
- Socialna: nanaša se na neskladja znotraj posameznih držav;
- Demokratično: nanaša se na neenakosti pri udeležbi posameznikov v političnem in družbenem življenju v državi, ki temelji na njihovi zavestni uporabi novih tehnologij.

Kategorije, ki jih digitalni razkorak najbolj prizadene in so v nevarnosti, da bodo izključene iz novih tehnologij, so ženske, ki živijo v posebnih razmerah ali v določenih kulturah, priseljenci, invalidi in vsi posamezniki z nizko stopnjo izobrazbe, toda, kar je bolj relevantno za ta prispevek, starejši ljudje, ki pogosto nimajo potrebnega znanja za uporabo orodij IT.

Da bi ocenil razmere v zvezi z digitalizacijo v Italiji, zlasti zaradi izrednih zdravstvenih razmer, povezanih s Covid-19, je Istat za leto 2020 pripravil poročilo o pravičnem in trajnostnem blagostanju (BES), ki analizira stanje v Italiji s posebnim poudarkom na nagnjenosti prebivalstva k digitalizaciji. Da bi izpostavil digitalni razkorak, je Istat uporabil kazalnike, kot je razpoložljivost vsaj enega računalnika in internetne povezave v gospodinjstvu, da bi ocenil njihovo dejansko uporabo. Iz poročila je razvidno, da se je uporaba digitalnih tehnologij povečala, deloma kot posledica pandemije, vendar z različnimi stopnjami glede na starost in spol posameznikov ter območje, v katerem živijo. Prav te raznolikosti ustvarjajo italijanski digitalni razkorak. Prikrajšanost ostaja na jugu, med ženskami in starejšimi ljudmi.

Glede na poročilo ISTAT so v Italiji prisotne geografske razlike, pri čemer je jug v digitalno slabšem položaju. Drug dejavnik razlike je prepoznan v spolu posameznikov, vendar se digitalni razkorak razlikuje tudi glede na različne starostne skupine: skoraj vsi 15–24-letniki dejansko brskajo po internetu, vendar se odstotek znatno zmanjša pri posameznikih, starih 60–64 let in 65–74 let. Poleg tega je dejavnik, ki ga je treba upoštevati, tudi izobrazbena raven posameznika. Po poročilu se pravzaprav glede na stopnjo izobrazbe spreminjajo veščine in sposobnosti za dostop do Neta. Na splošno je leta 2019 nekaj več kot polovica zaposlenih v starosti od 25 do 64 let imela digitalne veščine (osnovne ali visoke), kar predstavlja 15-odstotno razliko od evropskega povprečja. To, pojasnjuje poročilo, »potrjuje, da je za našo državo še vedno značilen najvišji digitalni razkorak, povezan z dostopom.«¹

Podobno sliko je ponudila izdaja indeksa digitalizacije gospodarstva in družbe (DESI) za leto 2022, ki je Italijo med 27 članicami Evropske unije uvrstil na 18. mesto.² „Iz letošnjih kazalnikov,“ piše v poročilu, „izhaja, da Italija zmanjšuje zaostanek za Evropsko unijo v osnovnih digitalnih veščinah. Vendar pa stanje ni pozitivno z vidika človeškega kapitala, kjer je Italija na 25. mestu: „Več kot polovica italijanskih državljanov nima niti osnovnih digitalnih veščin,“ in kljub dejstvu, da ima 46 odstotkov ljudi vsaj osnovna digitalna znanja, se naša država uvršča pod povprečje EU, ki znaša 54 odstotkov. Ti podatki poudarjajo italijanski zaostanek v primerjavi z povprečna evropska digitalizacija³.

Ob tem velja opozoriti, da demografske analize prebivalstva v Italiji kažejo, da se naša družba zelo hitro stara. Med najpomembnejše demografske spremembe, ki se dogajajo v italijanski družbi, bi lahko uvrstili naslednje pojave:

- Leta 2022 je skupno število rezidenčnega prebivalstva Italije znašalo 58,98 milijona, kar je zmanjšanje za skoraj milijon v zadnjih štirih letih.

1 ISTAT Report on Equitable and Sustainable Well-being (BES), 2020 - <https://www.istat.it/it/files/2021/10/BES-Report-2020.pdf>

2 The 2022 edition of the Digitization of Economy and Society Index (DESI) - <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-economy-and-society-index-desi-2022>

3 Eurostat data, 2022 - <https://ec.europa.eu/eurostat/data/database>

- Nenehno padanje števila rojstev v zadnjih letih. Med letoma 2010 in 2021 se je ta številka zmanjšala s približno 550.000 na 400.000 novorojenčkov. V letu 2022 se je na 1000 prebivalcev rodilo skoraj sedem otrok, približno dva dojenčka manj kot leta 2002.
- Nižja rodnost je povezana tudi s staranjem prebivalstva. Podatki o starostni porazdelitvi italijanskega prebivalstva kažejo, da se delež oseb, starih do 14 let, vztrajno zmanjšuje. Nato se je povečal delež prebivalstva, starega 65 let in več, ki je za približno 12 odstotkov presegel mlado populacijo. Leta 2023 je bila povprečna starost Italijanov 46,3 leta. Napovedi kažejo, da se bo mediana starosti v prihodnje še zviševala. Pravzaprav bi lahko do leta 2050 dosegel 53,6 let.

V tem poročilu raziskujemo številne koristi, ki izhajajo iz aktiviranja starejših in njihovega vključevanja v informacijsko družbo, s poudarkom na transformativni moči, ki jo ima za posameznike, skupnosti in družbo kot celoto.

I. Premagovanje socialne izolacije in osamljenosti

Socialna izolacija in osamljenost sta pereča problema starejših, še posebej tistih, ki so upokojeni ali živijo sami. Skoraj 28 odstotkov Italijanov, starejših od 65 let, živi samih, vključno s približno 1,3 milijona takšnih, ki nimajo dostopa do družbenega omrežja, poroča italijanski državni inštitut za statistiko.

Aktiviranje starejših v informacijski družbi ponuja močno rešitev za ublažitev teh izzivov. Digitalne platforme ponujajo priložnosti za socialno interakcijo in povezovanje, kar starejšim omogoča, da ostanejo povezani z ljubljeneži, sodelujejo v pomembnih pogovorih in gradijo nove odnose.

Platforme družbenih medijev omogočajo starejšim, da se ponovno povežejo s starimi prijatelji, se pridružijo interesnim skupinam in sodelujejo v virtualnih skupnostih. Lahko si izmenjujeta izkušnje, razpravljata o skupnih interesih in si nudita podporo. Video klici in storitve spletnega sporočanja starejšim omogočajo pogovore iz oči v oči z družino in prijatelji, ne glede na geografsko oddaljenost. Te interakcije premostijo vrzel, ki nastane zaradi fizične ločitve, zmanjšajo občutke izoliranosti in izboljšajo splošno dobro počutje.

Poleg tega internet odpira vrata za spoznavanje novih ljudi in vzpostavljanje povezav izven neposredne okolice. Starejši se lahko vključijo v spletne forume, sodelujejo v virtualnih klubih in se udeležijo spletnih seminarjev, s čimer razširijo svoja socialna omrežja in spodbujajo občutek pripadnosti. Te digitalne poti ponujajo priložnosti za povezovanje s podobno mislečimi posamezniki, sklepanje prijateljstev in sodelovanje v intelektualno spodbudnih pogovorih.

II. Izboljšanje kognitivnega delovanja in duševnega počutja

Vključevanje starejših v informacijsko družbo močno vpliva na njihovo kognitivno delovanje in duševno dobro počutje. Ko se posamezniki starajo, lahko kognitivne sposobnosti upadajo, vendar lahko uporaba digitalnih tehnologij pomaga stimulirati možgane, spodbuja mentalno agilnost in izboljša kognitivne sposobnosti starejših.

Spletni izobraževalni viri starejšim omogočajo vseživljenjsko učenje. Virtualni tečaji, vaje in digitalne knjižnice ponujajo obilico znanja o različnih temah, kar starejšim omogoča raziskovanje novih zanimanj in pridobivanje novih veščin. Nenehno učenje pomaga starejšim, da ohranijo svoj um aktiven, izboljša ohranjanje spomina in spodbuja kognitivno prožnost.

Aplikacije za urjenje možganov in interaktivne igre, zasnovane posebej za starejše, ponujajo mentalno stimulacijo in izzive. Te aplikacije nudijo vaje za spomin, pozornost, reševanje problemov in druge kognitivne sposobnosti. Redna uporaba teh digitalnih orodij lahko prispeva k ohranjanju kognitivne vitalnosti in odložitvi s starostjo povezanega kognitivnega upada.

Poleg tega je internet starejšim dragocen vir za dostop do informacij o njihovem zdravju in dobrem počutju. Spletne zdravstvene platforme zagotavljajo zanesljive in posodobljene informacije o obvladovanju kroničnih bolezni, zdravem staranju in preventivni negi. Starejši lahko ostanejo obveščeni o najnovejših raziskavah, možnostih zdravljenja in izbirah življenjskega sloga, ki spodbujajo optimalno zdravje. Spletne podporne skupnosti omogočajo starejšim, da se povežejo z drugimi, ki se soočajo s podobnimi zdravstvenimi izzivi, zagotavljajo platformo za izmenjavo izkušenj, iskanje nasvetov in medsebojno podporo. Te povezave lahko pomembno pozitivno vplivajo na duševno počutje⁴.

III. Povečanje neodvisnosti in kakovosti življenja

Vključitev starejših v informacijsko družbo jim daje moč za bolj neodvisno življenje in povečuje njihovo splošno kakovost življenja. Digitalna orodja in storitve ponujajo praktične rešitve, ki starejšim omogočajo premagovanje različnih ovir in izboljšanje vsakdanjega življenja.

Mobilne aplikacije in nosljive naprave igrajo ključno vlogo pri upravljanju zdravja in dobrega počutja. Starejši lahko uporabljajo te tehnologije za spremljanje urnikov jemanja zdravil, spremljanje vitalnih znakov in obvladovanje kroničnih bolezni. Opomniki in obvestila zagotavljajo spoštovanje režimov jemanja zdravil, sledenje podatkov pa pomaga starejšim in njihovim zdravstvenim delavcem spremljati napredek in sprejemati odločitve na podlagi informacij. Nosljive naprave lahko zaznajo tudi padce ali nujne primere ter pošljejo opozorila negovalcem ali službam za nujno pomoč.

Teledravstvene storitve so postale vse bolj priljubljene in starejšim omogočajo zdravniško posvetovanje na daljavo. Video klici ali spletni klepeti omogočajo dostop do zdravstvenih delavcev brez potrebe po fizičnem

⁴ Czaja S. J., Charness N., Fisk A. D., Hertzog C., Nair S. N., Rogers W. A., Sharit J. (2006). Factors predicting the use of technology: Findings from the Center for Research and Education on Aging and Technology Enhancement (CREATE). *Psychology and Aging*, 21, 333-352

potovanju. To je še posebej koristno za starejše z gibalnimi težavami ali tiste, ki živijo na oddaljenih območjih z omejenim dostopom do zdravstvenih ustanov. Telezdravstvene storitve izboljšujejo udobje, skrajšajo čakalne dobe in izboljšajo zdravstvene rezultate za starejše.

Storitve spletnega nakupovanja in dostave so še en vidik, ki bistveno izboljša neodvisnost starejših. Starejši lahko prek spleta preprosto kupijo živila, gospodinjske predmete in druge potrebščine, s čimer odpravijo potrebo po fizičnem potovanju in dvigovanju težkih stvari. Platforme e-trgovine, prilagojene potrebam starejših, ponujajo vrsto izdelkov in storitev, posebej zasnovanih za izboljšanje njihovega vsakdanjega življenja. Ta ugodnost spodbuja avtonomijo in starejšim omogoča bolj neodvisno življenje.

IV. Gospodarske in zaposlitvene možnosti

Aktiviranje starejših v informacijski družbi ne koristi le posameznikom, ampak prispeva tudi h gospodarstvu. Starejši imajo ogromno znanja, veščin in izkušenj, ki so jih pridobili v življenju. Če jih opolnomočijo z digitalnimi veščinami, lahko ta sredstva izkoristijo za vključitev v različne zaposlitvene priložnosti, podjetništvo in izmenjavo znanja.

Mnogi starejši najdejo izpolnitev in namen v opravljanju dela s krajšim delovnim časom ali samostojnega dela v svojih upokojitvenih letih. Digitalne tehnologije zagotavljajo platforme za starejše, da ponujajo svoje storitve kot svetovalci, trenerji ali svobodnjaki. Svoje strokovno znanje lahko uporabijo na področjih, kot so svetovanje, inštruiranje, pisanje ali ustvarjalno iskanje, pri čemer skrbijo za globalno občinstvo prek spletnih platform. Te priložnosti omogočajo starejšim, da še naprej prispevajo svoje sposobnosti, ustvarjajo dohodek in ostanejo aktivno vključeni v družbo.

Podjetništvo je še ena pot, ki ima koristi od aktiviranja starejših v informacijski družbi. Starejši lahko ustanovijo svoja podjetja, pri čemer izkoristijo svoje izkušnje in poznavanje industrije. Ne glede na to, ali gre za spletno trgovino, svetovalno podjetje ali specializirano storitev, lahko starejši izkoristijo digitalni trg in dosežejo stranke po vsem svetu. Zmožnost povezovanja z globalno bazo strank odpravlja geografske omejitve in odpira nove poti za podjetniški uspeh.

Poleg tega starejši prinašajo dragocene perspektive in izkušnje delovni sili. Spodbujanje medgeneracijskega sodelovanja in izmenjave znanja ustvarja bolj dinamično in raznoliko delovno okolje. Starejši lahko služijo kot mentorji, delijo svojo modrost in usmerjajo mlajše kolege, hkrati pa imajo koristi od znanja in svežih pogledov mlajših generacij. Ta izmenjava znanja in veščin spodbuja živahno delovno kulturo ter vodi k inovacijam in rasti.

Raziskava, ki jo je izvedel Valerio Mancini, direktor raziskovalnega centra Rimske poslovne šole, je v zvezi s tem zelo približna in zanimiva. Odrasli, starejši od 50 let, k svetovnemu BDP prispevajo 45 milijard dolarjev, do leta 2050 pa bo ta številka dosegla 96 milijard dolarjev. Zaradi zmožnosti zapravljanja za blago in storitve je leta 2020 prebivalstvo, starejše od 50 let, podpiralo eno tretjino delovnih mest na svetu ali nekaj več kot milijardo delovnih mest, ki so ustvarile 23 milijard dolarjev dohodka od dela. Do leta 2050 naj bi starejši od 50 let podpirali 1,5 milijarde poklicev (kar ustreza 38 odstotkom delovnih mest na svetu), njihov vpliv na dohodek od dela pa naj bi se več kot podvojil na 53 milijard dolarjev.

Vpliv je torej močan tudi glede porabe: že leta 2020 je bila Italija na prvem mestu s 67,7-odstotnim deležem porabe starejših od 50 let, sledile so ji Hongkong (60,8 odstotka), Grčija (60,4 odstotka) in Danska (60,2 odstotka). V denarnem smislu je v Italiji dodana vrednost, ki jo je mogoče pripisati gospodarskim sektorjem, na katere ima srebrno gospodarstvo neposreden vpliv, najmanj 43,4 milijarde EUR: v primerjavi s povprečnimi mesečnimi izdatki italijanskih gospodinjstev v višini pribl. 2.571 €, par star 65 let in več brez otrok porabi cca. 2.674 € mesečno. V tem kontekstu je „naša država dobro pozicionirana v ključnih sektorjih gospodarstva srebra, kot so preventiva, zdravje in napredna nega na domu, zahvaljujoč industrijskim primatom v mobilnosti in nutraceutikom,“ pravi Valerio Mancini, avtor študije⁵.

IV. Premostitev generacijske vrzeli

Vključevanje starejših v informacijsko družbo spodbuja medgeneracijsko razumevanje in sodelovanje ter premošča vrzel med generacijami. S spodbujanjem starejših, da sprejmejo digitalne tehnologije, se lahko le-ti povežejo z mlajšimi družinskimi člani in prijatelji ter spodbujajo močnejše odnose in medsebojno podporo. Video klici, takojšnje sporočanje in platforme družbenih medijev starejšim omogočajo komunikacijo s svojimi vnuki, izmenjavo izkušenj, zgodb in nasvetov. Te interakcije krepijo družinske vezi in ustvarjajo trajne spomine med generacijami.

Medgeneracijski programi in pobude, ki spodbujajo digitalno pismenost, omogočajo starejšim in mlajšim posameznikom, da se učijo drug od drugega. Starejši lahko delijo svoje življenjske izkušnje, veščine in spoznanja, medtem ko lahko mlajše generacije ponudijo smernice za krmarjenje po digitalni pokrajini. Ta izmenjava znanja spodbuja razumevanje, ruši stereotipe in ustvarja harmonično družbo, ki ceni prispevke vseh generacij. Spodbuja tudi sodelovanje pri različnih projektih, pri čemer izkorišča skupne moči različnih starostnih skupin za reševanje družbenih izzivov in spodbujanje pozitivnih sprememb.

V. Posledice politike in premisleki

Da bi v celoti spoznali prednosti aktivacije starejših v informacijski družbi, je ključnega pomena obravnavati ovire, s katerimi se srečujejo, in izvajati podporne politike. Vlade, neprofitne organizacije in organizacije skupnosti bi morale vlagati v programe usposabljanja za digitalno opismenjevanje, prilagojene potrebam starejših, ki bi jim zagotovili potrebne veščine in znanje za samozavestno krmarjenje po digitalni pokrajini. Ti programi bi morali nuditi navodila po korakih, ki zajemajo osnovna računalniška znanja, uporabo interneta in posebne aplikacije, ki so pomembne za njihove interese in vsakdanje življenje.

Poleg tega je bistvenega pomena dati prednost dostopnim in uporabniku prijaznim tehnološkim zasnovam, da se zagotovi, da lahko starejši v celoti sodelujejo z digitalnimi platformami. Uporabniški vmesniki morajo biti intuitivni, z jasnimi navodili in vizualnimi namigi, ki ustrezajo potrebam starejših odraslih. Funkcije, kot so večje pisave, nastavljiv kontrast in glasovni ukazi, lahko izboljšajo uporabnost za starejše z okvarami vida ali fizičnimi težavami.

⁵ Valerio Mancini, Research Center of the Rome Business School, *Silver economy and demographic aging in Italy* - <https://romebusinessschool.com/blog/rome-business-school-study-silver-economy-16-million-over-65s-in-italy-in-2030-a-huge-business/>

Cenovno ugoden in zanesljiv dostop do interneta je ključnega pomena tudi za vključevanje starejših v informacijsko družbo. Vlade bi si morale prizadevati za zagotavljanje dostopnih internetnih paketov, ki so posebej zasnovani za starejše, in jim zagotoviti dostop do potrebnih spletnih virov in storitev. Programe finančne pomoči je mogoče vzpostaviti tudi za podporo starejšim pri nakupu digitalnih naprav, kot so pametni telefoni, tablice ali računalniki.

Sodelovanje med vladami, neprofitnimi organizacijami in skupnostmi je bistveno za ustvarjanje podpornega ekosistema za aktiviranje starejših v informacijski družbi. Partnerstva je mogoče vzpostaviti za vzpostavitev skupnostnih centrov ali digitalnih središč, kjer lahko starejši dostopajo do usposabljanja, prejmejo tehnično pomoč in sodelujejo v stalnih podpornih mrežah. Ti centri lahko starejšim služijo kot fizični prostor za povezovanje, učenje in izmenjavo izkušenj, kar dodatno spodbuja njihovo vključenost v digitalni svet.

Zaključek

Aktivacija starejših in njihova vključenost v informacijsko družbo prinaša številne koristi za posameznike, skupnosti in družbo kot celoto. Z odpravljanjem ovir, opolnomočenjem starejših z digitalnimi veščinami in zagotavljanjem virov lahko izkoristimo njihov ogromen potencial in se borimo proti digitalnemu razkoraku.

Kako bi lahko izpolnili ta cilj? Vsaka država je sčasoma uvedla svoje lastne nacionalne strategije, s katerimi poskuša zmanjšati razlike med tistimi, ki imajo dostop do digitalnih tehnologij in vseh znanj, in tistimi, ki so, nasprotno, v slabšem položaju.

Italija je v zvezi s tem sprejela nacionalno strategijo digitalnih spretnosti, da bi do leta 2025 odpravila trenutno vrzel do drugih evropskih držav, podobnih Italiji, da bi digitalno postalo prava priložnost za družbeno in gospodarsko rast za vse in vsakogar, odpravo digitalne nepismenosti in razvoj potrebne poti kulturnih sprememb v vseh sektorjih družbe. Ostali posegi pa so bolj praktične narave, od zagotavljanja ekonomskih spodbud, ki lahko pomagajo pri aktiviranju internetne povezave ali nakupu ustreznih naprav, do razvoja ustrezne infrastrukture za postavitev ultraširokopasovnega omrežja z visoko hitrostjo povezave. Na ta način je cilj državljanom zagotoviti popolno pokritost, da bi zmanjšali ali celo odpravili digitalni razkorak v časih, ko je dostop do novih tehnologij postal nujen na skoraj vseh področjih življenja.

Za zaključek lahko na podlagi analize in informacij, predstavljenih v tem prispevku, zatrdimo, da vključevanje starejših v digitalni svet vodi v bolj vključujočo in živahno družbo, od ublažitve socialne izolacije do izboljšanja kognitivnih funkcij, povečanja neodvisnosti, spodbujanja medgeneracijskih povezav in spodbujanja gospodarskih priložnosti.

S prepoznavanjem in vrednotenjem modrosti in izkušenj starejših ustvarjamo prihodnost, ki zajema prispevke vseh starostnih skupin in bogati našo skupno pot v digitalni dobi. Z usklajenimi prizadevanji, podpornimi politikami in skupnimi pobudami lahko ustvarimo vključujočo informacijsko družbo, ki koristi posameznikom vseh starosti. Ključnega pomena je sodelovanje pri aktiviranju starejših in sprostitvi njihovega polnega potenciala v digitalni dobi.

VIRI

- The 2022 edition of the Digitization of Economy and Society Index (DESI) - <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-economy-and-society-index-desi-2022>
- ISTAT Report on Equitable and Sustainable Well-being (BES), 2020 - <https://www.istat.it/it/files/2021/10/BES-Report-2020.pdf>
- Eurostat Data - <https://ec.europa.eu/eurostat/data/database>
- Czaja S. J., Charness N., Fisk A. D., Hertzog C., Nair S. N., Rogers W. A., Sharit J. (2006). Factors predicting the use of technology: Findings from the Center for Research and Education on Aging and Technology Enhancement (CREATE). *Psychology and Aging*, 21, 333-352
- Valerio Mancini, Research Center of the Rome Business School, *Silver economy and demographic aging in Italy*
- <https://romebusinessschool.com/blog/rome-business-school-study-silver-economy-16-million-over-65s-in-italy-in-2030-a-huge-business/>



Storytelling 55+

COMPETENCES OF THE ACTIVE SENIOR

2. Del



Erasmus+



LUBLIN REGIONAL
TOURIST ORGANISATION



LJUDSKA
UNIVERZA
ROGAŠKA
SLATINA



Storytelling 55+

COMPETENCES OF THE ACTIVE SENIOR

Opis izobraževalne metode in navodila za uporabo rezultatov uvod

Celovit program za razvoj kompetenc pripovedovanja sestavljajo naslednje komponente:

1. Tečaj usposabljanja „Kulturno pripovedovanje“: učni načrti in multimedija za starejše.
2. Komplet pripovedovalnih kartic – karte z zgodbami lokalne kulturne dediščine.
3. Ta e-knjiga ponuja metodološki vodnik za učitelje.

Program je nastal kot rezultat projekta »Active Senior Competence – Storytelling 55+«, ki so ga med letoma 2020 in 2023 izvajale organizacije iz Poljske, Slovenije in Italije v okviru programa Erasmus+, Izobraževanje odraslih, Akcija 2 Strateška partnerstva.

Projekt je rezultat mednarodnega partnerstva, ki ga je sprožila in vodila Regionalna turistična organizacija Lublin (LROT), organizacija, katere poslanstvo je ustvariti podobo Lublinskega vojvodstva kot regije, privlačne tako naravno kot kulturno. Organizacija ima tudi izobraževalno vlogo, povezano s prenosom znanja o zgodovinski in kulturni dediščini regije. V organizaciji so zaposleni strokovnjaki s področja turizma, informiranja, promocije in osebe, ki se ukvarjajo z izobraževalnimi dejavnostmi. Strukture LROT vključujejo pisarno organizacije, turistični in kulturni informacijski center Lublin ter turistično in gospodarsko informacijsko točko na letališču Świdnik. Organizacija združuje več kot 90 subjektov: enote lokalne samouprave, lokalne turistične organizacije, podjetnike, kulturne ustanove in univerze.

Partnerska organizacija je Ljudska Univerza Rogaška Slatina iz Slovenije. Je neprofitna organizacija z bogato zgodovino na področju izobraževanja in usposabljanja odraslih, predvsem v lokalni skupnosti. V svojih strukturah ima zelo aktivno Univerzo za tretje življenjsko obdobje, ki ponuja različne izobraževalne dejavnosti za starejše od 55 let. Sem spadajo jezikovni tečaji, računalniški tečaji, ure zdravega življenjskega sloga, predavanja, delavnice, ekskurzije in še veliko več.

Drugi partner je Unione degli Assessorati alle Politiche Socio-sanitarie dell'Istruzione e del Lavoro iz Sicilije. Gre za združenje lokalnih javnih organov s sedežem v Palermu, ustanovljeno leta 2005. Zveza združuje 31 občin, njene dejavnosti so namenjene izboljšanju učinkovitosti javne porabe, pa tudi vključevanju v različne projekte, namenjene izobraževanju odraslih, usposabljanju javnih uslužbencev, ampak tudi v dejavnostih, povezanih z medgeneracijskim dialogom. Organizacija podpira inovativne dejavnosti v skupnosti.

Projekt »Active Senior Competence – Storytelling 55+« **je vključeval razvoj inovativnih izobraževalnih gradiv, namenjenih izobraževalcem, ki izvajajo različne oblike neformalnega izobraževanja (npr. delavnice) za starejše. Za potrebe projekta smo seniorje definirali kot osebe nad 55 let brez zgornje starostne omejitve.**

Zavedamo se, da gre za zelo širok starostni prerez in da 55-letnika težko štejemo za «starejšega», saj je na vrhuncu svojih življenjskih moči in še vedno poklicno aktiven. Vendar so naši izobraževalni materiali dovolj raznoliki, da služijo različnim starostnim skupinam; poleg tega so uporabni pri izvajanju medgeneracijskih projektov, kjer udeleženci segajo med generacije. Rezultati, ki smo jih razvili, podpirajo kulturne kompetence pripovedovanja zgodb našega občinstva, pa tudi večine informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT). Orodja podpirajo starejše pri pridobivanju veščin pripovedovanja kulturne dediščine, predvsem pri prenašanju znanja in izkušenj na mlajše generacije.

Kulturna dediščina določa, kdo smo, nam pripoveduje o zgodovini, nam omogoča njeno razumevanje, sklepanje in je nosilec identitete. Je ogromen zaklad in hkrati območje srečevanja in izmenjave, vir navdiha in ustvarjalnega eksperimentiranja. Da dediščina ohranja svojo vrednost in pomen, zahteva nenehno pozornost in delo, nenehno pripovedovanje, prenašanje s starejših na mlajše generacije. Zgodi se, da je tisto, kar je za nekatere dediščina, drugim nerazumljivo in tuje. Sodobnost s seboj prinaša številna tveganja: linearna zgodba pogosto izgubi v bitki za pozornost videoposnetka na YouTubu ali kratkega poročila na družbenem omrežju. Hkrati sodobne tehnologije s seboj prinašajo velike priložnosti – z njimi je mogoče pripovedovati zgodbo o dediščini na povsem nov način. Vendar to zahteva ustrezno mero znanja in spretnosti. Zato smo sklenili partnerstvo za ustvarjanje sodobnega in inovativnega programa in orodij za podporo delu vzgojiteljev, trenerjev in animatorjev iz institucij, kot so univerze za tretje življenjsko obdobje, skupnostni centri, nevladne organizacije, knjižnice, starejše občane. klubi dejavnosti in drugi.

Na programu je delala mednarodna interdisciplinarna ekipa približno 10 strokovnjakov. Sem spadajo ljudje z dolgoletnimi strokovnimi izkušnjami na področjih, kot so ustvarjanje izobraževalnih in izobraževalnih gradiv, vodenje delavnic za odrasle, specializirani za pripovedovanje zgodb, zgodovino, kulturno dediščino, regionalno znanje.

UČNE METODE

Učno metodo je treba razumeti kot premišljeno in sistematično uporabljen način dela pedagoga z učenci, ki jim omogoča obvladovanje znanja skupaj z zmožnostjo njegove uporabe v praksi. Klasifikacija učnih metod ni enotna, obstaja veliko različnih delitev učnih metod, ki so odvisne od sprejetih kriterijev delitve. Če kot merilo delitve vzamemo aktivnost udeleženca, lahko ločimo med administracijskimi in aktivacijskimi metodami. Inštruktorske metode so tiste, pri katerih je vir znanja inštruktor (trener, predavatelj). Zanje je značilna dejavnost posredovalca znanja, torej izvajalca pouka, udeleženci pa so prejemniki posredovane vsebine. Takšne metode so namenjene predvsem predstavitvi vprašanj, ki so nova in se jih je mogoče naučiti predvsem z verbalnim prenosom. Dejavnost poslušalca je usmerjena v to, da sporočilo sprejme, ga razume in si ga zapomni. Učinkovitost teh metod je odvisna predvsem od znanja, pedagoških sposobnosti, osebnosti vzgojitelja, pa tudi od organizacijskih in tehničnih pogojev, v katerih poteka pouk. Med metode vodenja uvrščamo na primer predavanje, zgodbo, opis, demonstracijo, inštrukcijo.

Aktivacijske metode pa so tiste, ki v učnem procesu predvidevajo aktivnost udeležencev pri urah, ki je večja od aktivnosti trenerja. V skupino aktivacijskih metod sodijo tiste, ki v procesu poučevanja in učenja ustvarjajo pogoje za aktivno sodelovanje učencev pri didaktičnem pouku. Med temi metodami lahko omenimo: diskusijo, skupinsko delo, praktične vaje, možgansko nevihto, dialog, situacijsko metodo, projektno metodo. Aktivacijske metode, pri katerih je vključenih več čutil, omogočajo polno oblikovanje veščin. Pri delu osvojena znanja in veščine so trajna in zlahka prilagodljiva tudi na drugih področjih človekovega delovanja.

S kognitivnim procesom sta povezani dve vrsti dejavnosti: miselna dejavnost in kognitivna dejavnost. Miselno aktivnost lahko spodbudimo s sprožitvijo zelenih miselnih operacij, na primer z ustvarjanjem problemske situacije. Kognitivno aktivnost je mogoče spodbuditi s praktičnim reševanjem situacij, povezanih z vsakdanjim življenjem ali delovno prakso. Pri izobraževanju odraslih je izbira ustrezne metode še posebej pomembna, saj imajo učenci pogosto že veliko izkušenj in znajo kritično ovrednotiti slabo izbrane metode. V naš program vključujemo oba pristopa k učenju, vendar s poudarkom na aktiviranju metod, ki pritegnejo udeležence.

USPOSABLJANJE „KULTURA SKOZI PRIPOVED“

Usposabljanje „Kultura skozi pripoved“ je sestavljeno iz štirih tematskih modulov, ki se med seboj dopolnjujejo. Vsak od njih je sestavljen iz serije štirih delavnic, ki so zasnovane po dve učni uri, to je 90 minut.

Za sistematizacijo gradiva je bilo uporabljeno ustrezno poimenovanje, to je shema številčenja posameznih scenarijev delavnice, kjer M pomeni modul, W pa delavnico. Shema je naslednja:

M_modul št_W_št. delavnice znotraj modula. Npr.:

M1W1 pomeni scenarij iz delavnice št. 1, ki je del modula št. 1.

M3W2 pomeni scenarij iz delavnice št. 2, ki je del modula št. 3.

Vsak od scenarijev je bil dopolnjen z večpredstavnostnim gradivom (npr. PowerPoint predstavitev) - najmanj 1, v nekaterih primerih pa tudi več - in neobveznim dodatnim podpornim gradivom (npr. delovni listi), ki je bilo oštevilčeno po podobni konvenciji. Za vezajem je dodana zaporedna številka gradiva, črka M pomeni večpredstavnost, črka R dodatne vire. Npr.:

M3W4-M01 pomeni multimedijski vir št. 1 za delavnico št. 4, ki je del modula 3

M2W3-R01 pomeni dodaten vir št. 1 za delavnico št. 3, ki je del modula 2

MODUL I	MODUL II	MODUL III	MODUL IV
Delavnica 1	Delavnica 1	Delavnica 1	Delavnica 1
M1W1	M2W1	M3W1	M4W1
90 minut	90 minut	90 minut	90 minut

Delavnica 2 M1W2 90 minut	Delavnica 2 M2W2 90 minut	Delavnica 2 M3W2 90 minut	Delavnica 2 M4W2 90 minut
Delavnica 3 M1W3 90 minut	Delavnica 3 M2W3 90 minut	Delavnica 3 M3W3 90 minut	Delavnica 3 M4W3 90 minut
Delavnica 4 M1W4 90 minut	Delavnica 4 M2W4 90 minut	Delavnica 4 M3W4 90 minut	Delavnica 4 M4W4 90 minut

Za vsako delavnico je bil izdelan podroben scenarij za izobraževalca. Vsi scenariji so bili pripravljene po homogeni shemi, ki je prikazana v spodnji tabeli.

FAZE	CILJI	POSTOPEK – POTEK DEJAVNOSTI	VIRI, GRADIVA
Ime faze in trajanje v minutah	Navedba posebnega cilja, ki ga je treba doseči v določeni fazi delavnice	Podrobno navodilo za izvajalca usposabljanja/izobraževalca, vključno z opisom, kaj naj naredi in v kakšnem zaporedju	Identifikacija, kaj je potrebno za izvedbo določene stopnje, npr. pisalni pribor, listi papirja, tiskovine, računalnik in projektor, dostop do interneta itd.

Scenariji tvorijo koherenten potek, vendar je mogoče izbrati in izvesti le nekatere od njih, ne da bi pri tem ogrozili kakovost podpore. Izbiro lahko narekuje diagnoza potreb zadevne skupine, tehnične in organizacijske možnosti, omejen čas itd.

SEZNAM IN OPIS MODULOV

MODUL I: UVOD V PRIPOVEDOVANJE ZGODB

OPIS MODULA: Cilj je udeležence uvesti v svet pripovedovanja zgodb in jih naučiti osnovnih veščin ustvarjanja in uporabe zgodb. Vsaka delavnica se osredotoča na različne vidike pripovedi in nudi praktična orodja, ki jih je mogoče uporabiti v različnih kontekstih.

Delavnica (M1W1) - Zakaj potrebujemo zgodbe? – vloga in funkcija zgodb v kulturi

Na tej delavnici bodo udeleženci spoznali pomen in funkcijo pripovedovanja zgodb v naši kulturi. Spoznali bodo, zakaj je pripovedovanje zgodb tako močno komunikacijsko orodje in kakšne koristi lahko prinese tako na osebni kot družbeni ravni. Občinstvo bo spoznalo, kaj je ljudsko slovstvo in kakšen je njegov pomen v kulturi (nekoč in danes). Poudarjena bosta vloga in pomen kulturne dediščine (snovne/nesnovne, družbene/duhovne) in poslušalci se bodo sklicevali na konkretne primere. Glavna metoda je aktivna diskusija, ki jo vodi vzgojitelj.

Delavnica 2 (M1W2) - Kako zgraditi in povedati dobro zgodbo?

Udeleženci bodo spoznali ključne elemente konstruiranja uspešnih zgodb. Seznanili se bodo z različnimi pripovednimi strukturami in tehnikami ustvarjanja privlačnih zgodb. S praktičnimi vajami in analizo primerov bodo imeli priložnost izpopolniti svoje veščine pri konstruiranju pripovedi, ki bodo prepričljive za občinstvo. Posledično se bo občinstvo naučilo, kaj je pripovedovanje zgodb ter kako razviti IN zgraditi zgodbo (katere tehnike lahko pomagajo – npr. tehnike, ki uporabljajo domišljijo ali osredotočenost). Glavna metoda vključuje vključevanje udeležencev v praktične vaje.

Delavnica 3 (M1W3) - Kako uporabiti čustva v strukturi zgodbe?

Ta delavnica se osredotoča na vlogo čustev pri pripovedovanju zgodb. Udeleženci se bodo naučili, kako uporabiti čustva kot orodje za vzpostavljanje povezave z občinstvom in izvajanje želenih odzivov. Imeli bodo priložnost spoznati tehnike manipuliranja s čustvi z ustrezno izbiro besed, grajenjem napetosti in ustvarjanjem čustvenih preobratov. Občinstvo bo spoznalo, kaj je „potovanje protagonista“, kako pripraviti osnovo za zgodbo in kako jo razvijati. Delavnica vključuje praktične vaje, ki vključujejo lastno delo udeleženca.

Delavnica 4 (M1W4) - Medgeneracijski dialog – kako se pogovarjati z mladimi

Zaključna delavnica modula se osredotoča na pomen medgeneracijskega dialoga v kulturnem pripovedovanju, predvsem v lokalnih skupnostih. Udeleženci delavnice, seniorji, bodo imeli priložnost spoznati strategije in tehnike učinkovite komunikacije z mlajšimi ob upoštevanju generacijskih razlik. Razvili bodo sposobnost ustvarjanja zgodb, ki so razumljive, zanimive in privlačne.

MODUL II: LOKALNA KULTURNA DEDIŠČINA

OPIS MODULA: Cilj je razviti pripovedovalske sposobnosti iz perspektive posameznika. Udeleženci se bodo naučili ponovno odkrivati zanimivosti preteklih dogodkov, pa tudi zanimive kraje v svojem lokalnem okolju, jih ceniti in na novo interpretirati.

Delavnica 1 (M2W1) – „Male domovine” - kako v zanimivem jeziku govoriti o svojem mestu na zemlji

Na delavnici bodo udeleženci pridobili veščine, da na zanimiv in privlačen način spregovorijo o kraju, v katerem živijo že leta. Naučili se bodo uporabljati različne jezikovne tehnike, ki jim bodo omogočile predstaviti lokalno kulturno dediščino, zanimivosti in posebnosti kraja njihovega bivanja. Spoznali bodo definicijo »male domovine« in pripovedovalsko metodo ter osvojili ustvarjanje in podajanje lastnih zgodb.

Delavnica 2 (M2W2) – „Mala velika zgodovina” - kako govoriti o pomembnih zgodovinskih dogodkih iz individualne perspektive

Udeleženci bodo vadili pripovedovanje pomembnih zgodovinskih dogodkov, vendar se bodo osredotočali na individualno perspektivo. Raziskane bodo narativne tehnike za podporo čustvenega pristopa, ki prikazujejo individualni kontekst in pomen teh dogodkov. Uporabljena metoda vključuje aktivno poslušanje.

Delavnica 3 (M2W3) – Zgodovina kraja - Kako odkriti zanimive kraje v vaši okolici, ki pripovedujejo zgodbe in kako o njih govoriti mlajšim generacijam

Delavnica se osredotoča na odkrivanje zanimivih krajev v bližnji okolici, ki so del lokalne kulturne dediščine, čeprav se na prvi pogled morda zdijo nezanimivi. Udeleženci se bodo naučili odkrivati zanimive zgodbe, povezane z njimi, in jih prenašati na mlajše generacije. Odkrili bodo zanimiv kraj, povezan z zgodovinsko osebnostjo, in se naučili o njem govoriti na zanimiv način ter jezik prilagoditi mlademu poslušalcu.

Delavnica 4 (M2W4) – Nesnovna kulturna dediščina - kako govoriti o šegah, običajih, obredih

Ob koncu modula je udeležencem na voljo tema Ozaveščanje in spoštovanje nesnovne kulturne dediščine. Udeležence bomo spodbudili k razmisleku in nato razpravi o vlogi nesnovne dediščine pri oblikovanju kulturne identitete in krepitvi skupnosti. Razvili bodo komunikacijske veščine, kot je jasno komuniciranje, strastno pripovedovanje zgodb in učinkovito vključevanje različnih občinstev.

MODUL III: SPLETNO PRIPOVEDOVANJE

OPIS MODULA: Serija predavanj bo udeležencem omogočila pridobitev veščin, potrebnih za učinkovito pripovedovanje zgodb in promocijo kulturne dediščine v spletnem svetu. Delavnice se osredotočajo na tehnične vidike uporabe blogov, družbenih omrežij in digitalnih zbirk kulturne dediščine. Udeleženci se bodo naučili tudi načel zasebnosti in varne uporabe za odgovorno uporabo družbenih medijev. Za dokončanje tega modula je potreben dostop do računalnikov, povezanih z internetom.

Delavnica 1 (M3W1) - Blogi in socialna omrežja, 1. del - tehnični vidiki postavljanja in upravljanja profilov

Na tej delavnici se bodo učeči se naučili, kaj so družbeni mediji. Spoznali bodo najpogostejše vrste družbenih medijev in osnovne razlike med njimi. Naučili se bodo izdelati profile ter jih učinkovito in varno uporabljati. Spoznali bodo tehnične vidike, kot so ustvarjanje računa, dodajanje objav, upravljanje nastavitvev zasebnosti in interakcija z drugimi uporabniki. Cilj je opremiti starejše z veščinami, potrebnimi za samostojno krmarjenje po svetu družbenih medijev.

Delavnica 2 (M3W2) - Blogi in družbena omrežja, 2. del – priprava zanimivih vsebin za promocijo kulturne dediščine

Delavnica se osredotoča na ustvarjanje privlačnih vsebin za promocijo kulturne dediščine. Udeleženci se bodo naučili ustvarjati privlačne objave, članke, dopolnjene s fotografijami in video posnetki, ki bodo pritegnili pozornost občinstva in učinkovito promovirali lokalno kulturno dediščino. Spoznali bodo posebnosti in tehnične vidike ustvarjanja učinkovitih Facebook objav ter kako učinkovito pritegniti pozornost internetnih uporabnikov.

Delavnica 3 (M3W3) – Digitalne zbirke kulturne dediščine

Ta delavnica je osredotočena na odkrivanje in uporabo virov digitalne dediščine, ki so prosto dostopni na spletu – kje najti informacije in navdih za pripovedovanje zgodb (npr. virtualni muzeji, digitalizirane knjižnične zbirke, arhivi itd.). Študenti bodo imeli priložnost raziskati različne platforme in orodja za dostop do bogastva gradiva in znanja, s čimer bodo razvili veščine digitalne komunikacije ter sposobnost zbiranja in filtriranja informacij.

Delavnica 4 (M3W4) - Vprašanja spletne varnosti, zaščita zasebnosti

Ta delavnica se osredotoča na vprašanja spletne varnosti in zasebnosti. Udeleženci se bodo naučili, kako skrbeti za svoje osebne podatke, kako prepoznati tveganja in se izogniti spletnim prevaram. Cilj tega predavanja je povečati ozaveščenost udeležencev o morebitnih spletnih tveganjih in jim ponuditi praktične nasvete za varno in odgovorno uporabo interneta. Na voljo bodo predstavitev predavatelja, pa tudi praktične vaje z udeleženci.

MODUL IV: MULTIMEDIJE ZA PROMOCIJO KULTURNE DEDIŠČINE

OPIS MODULA: Ta del tečaja je praktične narave – udeležencem bo ponudil orodja, potrebna za ustvarjanje privlačne in privlačne multimedije, ki bo pritegnila pozornost občinstva in poudarila vlogo in pomen vrtenja zanimivih zgodb in dediščine.

Delavnica 1 (M4W1) – Delavnica fotografiranja z uporabo pametnega telefona – kako narediti fotografijo, ki pripoveduje zgodbo

Na delavnici se bodo učeči se naučili, kako s pametnim telefonom narediti privlačne, privlačne fotografije. Spoznali bodo osnove pravilnega kadriranja slik, ustvarjalne funkcije fotoaparatorov na mobilnih napravah in dobili informacije o urejanju fotografij z aplikacijami. Pridobili bodo veščine kompozicije, osvetlitve, perspektive in kadriranja, ki jim bodo pomagale ustvariti vizualno močne zgodbe dediščine. Po praktičnih vajah bodo udeleženci svoja opažanja delili z mentorjem in skupaj razpravljali o ugotovitvah.

Delavnica 2 (M4W2) - Filmska delavnica z uporabo pametnega telefona, 1. del - ustvarjanje preprostih scenarijev z zgodbo

Delavnica se osredotoča na ustvarjanje preprostih filmskih scenarijev, ki pripovedujejo zgodbo, povezano s kulturno dediščino. Študenti bodo spoznali osnovne principe ustvarjanja scenarijev za mini filme. Spoznali bodo, kaj je scenarij, kako je sestavljen in kako pripraviti zanimiv filmski koncept. Ogled primerov filmov bo osvetlil kreativne rešitve avtorjev in jih uporabil v prihodnje. Skozi kratko vajo pisanja scenarija bodo udeleženci svoje pridobljeno znanje lahko uporabili v praksi in prejeli dragocene nasvete mentorja.

Delavnica 3 (M4W3) - Filmska delavnica z uporabo pametnega telefona, 2. del – Filmska delavnica z uporabo pametnega telefona, 1. del - ustvarjanje preprostih scenarijev, ki pripovedujejo zgodbo

Udeleženci se bodo še naprej učili veščin snemanja kratkih filmov s pametnimi telefoni. Preizkušali bodo različne tehnike snemanja. Cilj je udeležencem omogočiti ustvarjanje preprostih, a vizualno privlačnih in privlačnih filmov za promocijo kulturne dediščine. Študentje se bodo naučili tehnik ustvarjanja video projektov, od začetka do konca. Ugotovili bodo, kakšna mora biti struktura projekta, se naučili koristnih nasvetov za pisanje in se naučili ustvarjati in urejati video vsebine na pametnem telefonu.

Delavnica 4 (M4W4) – DRUŽBA ZA VSE! – Uvod v svet družbenih medijev

Zadnja delavnica se bo osredotočila na objavlanje in deljenje multimedijskega gradiva na spletu. Udeleženci se bodo naučili učinkovito predstaviti svoje fotografije in videe na različnih spletnih platformah. Učeči se bodo izvedeli, kaj so socialna omrežja in katera so priljubljena v svetu. Spoznali bodo ključne značilnosti posamezne strani in nasvete, kako jih pravilno uporabljati.

DIDAKTIČNA SREDSTVA – KARTICE ZA PRIPOVEDOVANJE

Modularni tečaj dopolnjujejo kartice za pripovedovanje zgodb, znane tudi kot pripovedne kartice. Kartice so edinstveno in inovativno orodje, ki se uporablja za podporo procesu pripovedovanja ali ustvarjanja pripovedi. Vsaka kartica vsebuje vprašanje ali vizualizacijo. To je vse pogostejše orodje za spodbujanje pripovedovanja zgodb. To orodje ustreza potrebam ljudi, ki želijo obvladati težko umetnost zavestnega pripovedovanja zgodb. Kartice za pripovedovanje so prilagodljivo in interaktivno orodje, ki spodbuja aktivno sodelovanje, razvija domišljijo, verbalno in neverbalno komunikacijo ter spodbuja ustvarjalnost pri pripovedovanju. Kartice za pripovedovanje zgodb postajajo vse bolj priljubljene, vendar se uporabljajo predvsem pri prodajnem poslovnem izobraževanju. Naš inovativen namen je, da jih uporabimo v medgeneracijskem dialogu za pripovedovanje dediščine starejših. Kartice so bile pripravljene tako, da so gradile medgeneracijski dialog (starejši - mladi). Nastale so na podlagi pregleda preizkušenih pripovednih struktur in modelov, ponovljenih v najbolj privlačnih in privlačnih zgodbah. Pozivi, slogani, predlogi, vprašanja na kartah bodo postali pretveza za pripovedovanje in pogovor, strukturiranje in izvajanje »skritega znanja«, predvsem o nesnovni dediščini (znanje, veščine, prakse, ideje, vrednote, zaznave, sporočila). Razvili smo 60 kartic za pripovedovanje zgodb v 3 sklopih po 20 kartic:

1. sklop – Vključuje pripovedne teme, povezane s kulturno dediščino, na primer: vsakdanje življenje nekoč in danes; tradicije - ali se negujejo?; pomembni zgodovinski dogodki z vidika posameznika; pomembne kraje v regiji (npr. najlepši kraj, ki se ga starejši spominja iz mladosti – kako je bilo videti nekoč in kako je zdaj?).

Examples of questions from the set:

- Kateri so bili trije najpomembnejši dogodki v vašem življenju in s čim so bili povezani?
- Katere kraje, povezane s kulturo, ste obiskovali v mladosti?
- Se spomnite svoje najljubše igrače iz otroštva?

2. sklop – Vsebuje vprašanja, ki so lahko v pomoč pri globljem raziskovanju zgodovine, refleksiji, spoznavanju pomena dogodkov.

Primeri vprašanj iz sklopa:

- Kaj pomeni ime mesta, v katerem živite?
- Kakšna je tradicionalna hiša v vašem kraju?
- Pomislite na eno osebo, ki je vplivala na razvoj vašega mesta.

3. sklop – Osredotoča se na nagovarjanje čustev starejšega (na primer: kateri čas je bil najsrečnejši, zakaj, kaj se je takrat dogajalo v bližnji okolici, na deželi in podobne sheme).

Primeri vprašanj iz sklopa:

- Ali obstaja kraj, ki ga smatrate za »kraj svojega srca«?
- Ali se spomnite svojih prijateljstev iz otroštva
- Kakšni so odnosi med vami in vašimi sosedi?

NAVODILA ZA UPORABO KARTIC ZA PRIPOVEDOVANJE

1. korak: obiščite spletno mesto projekta, s katerega želite prenesti kartice za pripovedovanje zgodb. Poiščite zavihek, ki vsebuje datoteke PDF s karticami, ki jih je mogoče prenesti. Natisnite kartice.

2. korak: pripravite škarje in previdno izrežite kartice, pri čemer poskušajte ohraniti natančne reze vzdolž robov.

3. korak: priprava na uporabo kartic – ko izrežete vse kartice, jih organizirajte tako, da jih boste kasneje lažje uporabljali, nato pa jih razvrstite.

4. korak: začnite aktivnost pripovedovanja zgodb. Udeležencem lahko razdelite kartice, jih spodbudite, da izberejo naključno kartico ali si ogledajo kartice in izberejo tiste, ki pritegnejo njihovo pozornost ali ustrezajo njihovi zgodbi.

5. korak: ustvarjanje in deljenje zgodb – udeležence prosite, naj povedo zgodbo, pri čemer uporabijo kartice kot referenčne točke. Spodbujajte jih, da dodajo podrobnosti, opise, da obogatijo svoje pripovedi. Dejavnost lahko izvajamo v parih, manjših skupinah ali pred celotno skupino.

6. korak: Razprava in refleksija - po vsaki predstavitvi zgodbe lahko sprožite razpravo o različnih vidikih zgodbe. Spodbujajte udeležence, da postavljajo vprašanja, izražajo svoje vtise in opažanja o zgodbah drugih.

Naše kartice so univerzalne narave - uporabne so v kateri koli državi. Zato ne vsebujejo nobenih sklicevanj na določene datume ali dogodke, temveč univerzalne metafore in teme. Naloga kart ni vsiliti določeno temo, temveč izgovor za pogovor, ki lahko razkrije potencial udeležencev predavanj. Možnosti uporabe so zelo široke: ob medgeneracijskih srečanjih in delavnicah, dogodkih kot je »živa knjižnica«, ob družinskih dogodkih (interakcija starih staršev in vnukov), ob integracijskih dogodkih (ko se dve strani želita pobližje spoznati in celoto). kulturni kontekst, kraj, od koder oseba prihaja). Uporabljajo se lahko tudi v šolah ob srečanjih med mladimi in starejšimi.

Vsa zgoraj opisana izobraževalna gradiva so brezplačno na voljo na spletni strani projekta: www.storytelling55.eu. Vsa izobraževalna gradiva so bila razvita v štirih jezikovnih različicah: v poljščini, angleščini, italijanščini in slovenščini.



Storytelling 55+

COMPETENCES OF THE ACTIVE SENIOR

3. Del

Dobre prakse

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (Nemčija, Češka)	
1. Naslov projekta, program	Vnuki Rübezahla in Stuelpnerja Karla spoznavajo svet pravljic, sag in izročil v obmejnem območju Nemčije in Češke
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Bernhard-von-Cotta Gymnasium Brand-Erbisdorf Haasenweg 2 09618 Brand-Erbisdorf SACHSEN DE Nemčija
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Sodelujoče srednje šole se nahajajo v nemško-češki obmejni regiji. Dosedanji skupni projekti so pokazali, da so mladi premalo poznali skupno zgodovinsko preteklost in imeli premalo motivacije, da bi se sami spopadli s spoznavanjem preteklosti sosednje države. Dvojezični projekt je torej namenjen spodbujanju srečanj med nemškimi in češkimi študenti na podlagi skupnih kulturnih in zgodovinskih korenin prebivalstva v nemško-češkem obmejnem območju, zmanjševanju tujstva in s tem prispevanju k razumevanju obeh družb kot osnova za skupno prihodnost v Evropi.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Soočenje s pravljicnimi in legendnimi junaki ter njihovo razumevanje vrednot, kot so ustrežljivost, spoštovanje šibkejših v družbi, boj proti nepravilnosti, bližina narave in varovanje naravnih virov, je mlade soočilo hkrati z aktualnimi vzgojnimi cilji. namenjene posameznim šolskim profilom sodelujočih srednjih šol. Drugi partner je bil: Krkonosske gymnasium – Češka. Projekt Erasmus+ je bil del partnerstev za šolske izmenjave. začelo se je 01.09.2019 in končal 30.06.2021. Nepovratna sredstva EU: 60.192,00 €

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Vzbujeno je bilo zanimanje udeležencev za njihovo domovino, nemško-češko obmejno območje ter njegove kulturne in tradicionalne korenine. Spoznavanje tradicionalnih običajev rudogorskih in krkonoških ljudi je udeležence spodbudilo, da so jih doživljali kot kulturno dediščino, ki jo je vredno varovati, ohranjati in prenašati naprej kot del lastne identitete.</p> <p>Na začetku projekta sta drugo skupino sestavljala nemški 9. razred in češki 10. razred, ki sta pri razvoju projekta sodelovala kot razredna skupina. Zaradi časovnega podaljšanja projekta, ki ga je povzročila pandemija, sta bila leta 2022 kot nova projektna razreda dodana 9. razred češčine in 7. razred nemščine.</p> <p>Jezik projekta je bila angleščina, kar je okrepilo jezikovno kompetenco udeležencev.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2019-1-DE03-KA229-059571</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

S skupnim, večrazrednim učenjem so pridobili vpogled v svet legend in pravljic pokrajin (Rübezahl, Karl Stülper) in jih dojemali kot osnovo skupnih kulturnih korenin.

Ciljne skupine projekta so bili srednješolci v starosti od 12 do 18 let, kar je vključevalo razrede od 7. do 13. Neposredno je sodelovalo 60 študentov. Projektno delo je potekalo v dveh različnih skupinah. 18 študentov je oblikovalo nemško-češko mojstrsko ekipo, ki je neposredno sodelovala pri načrtovanju in izvedbi projekta.

Skupni pouk v srednji šoli, skupno učenje in delo na našem projektu v dvojezičnih skupinah ter ekskurzije v bližnjo okolico so pripomogli k razvijanju prijateljskih odnosov in zanimanja za vsakokratno domovino. Pri organizaciji in izvedbi srečanj v razredu je sodeloval strokovni tim.

Nemški in češki dijaki so raziskovali kulturna izročila ter svet legend in pravljic Rudogorja in Krkonore. Na tej podlagi so nastali listi z ugankami, ki jih lahko uporabimo in rešimo na pohodu po poti legend. V sodelovanju s češkimi partnerji so legende in delovni listi prevedeni v angleščino in češčino. Da bi bili ti rezultati dostopni javnosti, je bila razvita ideja o digitalni različici poti legend.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (BELGIJA-Estonija, Francija, Grčija, Italija, Slovenija, Španija)

Vrh obrazca

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Štirje elementi - Legende in zgodbe: izboljšanje učenja tujih jezikov in medkulturnih kompetenc odraslih z e-izobraževanjem</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>CVO EduKempen Boomgaardstraat 56 2300 Turnhout Belgija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Brez kulturnih razlik in multikulturalizma Evropa ne le da ne bi obstajala, ampak bi izgubila tudi eno svojih največjih prednosti. Ob izkoriščanju evropskega leta kulturne dediščine (2018), katerega glavni cilj je bil spodbuditi več ljudi k odkrivanju in sodelovanju z evropsko kulturno dediščino, je to partnerstvo – sestavljeno iz 7 organizacij iz Belgije, Estonije, Francije, Grčije in Italije, Slovenija in Španija – bilo aktiven na področju izobraževanja, usposabljanja in kulturne dediščine.</p>
<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Cilj projekta je bil usposobiti učitelje, ki delajo z odraslimi učečimi se učenci, da svoje učence opremijo s spretnostmi in kompetencami, zlasti jezikovnimi in digitalnimi, potrebnimi na sodobnem trgu dela v EU.</p> <p>Projekt Erasmus+ je del Strateškega partnerstva za izobraževanje odraslih. Partnerji so bili: The Central Library of Voru County (EE), DOMSPAIN SLU (ES), Slovenska univerza za tretje življenjsko obdobje, združenje za izobraževanje in družbeno vključenost (SI), Les Apprimeurs (FR), MyArtist Koin.S.Ep. (EL), Fondazione Istituto dei Sordi di Torino ONLUS (IT).</p> <p>Projekt se je začel 01.11.2018 in zaključil 31.10.2020.</p> <p>Nepovratna sredstva EU znašajo 285.656,00 €.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Partnerstvo je razvilo in predstavilo inovativna učna gradiva, predstavljena v kulturno dostopni e-knjigi, sestavljeni iz 84 evropskih legend in zgodb, povezanih s 4 elementi (zemlja, voda, zrak in ogenj). Ta e-knjiga daje pregled nad osnovnimi skupnimi vrednotami in načeli Evropske unije in je posebej prilagojena učencem s posebnimi potrebami.</p>

7. Povezave in viri

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-BE02-KA204-046866>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Ciljna skupina so bili socialni delavci, učitelji, mentorji, profesorji, odrasli učenci in posamezniki/organizacije, ki delujejo na področju kulture in dediščine. 20 izobraževalcev (vsaj 2 iz vsake partnerske organizacije) – socialnih delavcev, učiteljev, profesorjev, mentorjev, psihologov, kulturnih delavcev – iz sedmih partnerskih držav se je udeležilo tega neposrednega usposabljanja v Reusu (Španija), ki ga je gostil DomSpain. DomSpain je bil odgovoren za spremljanje celotnega procesa. Projekt ŠTIRJE ELEMENTI je dvignil zavedanje in spoštovanje pomena kulture in dediščine na ravni Evropske unije. Partnerstvo je razvilo tudi metodološka priporočila za izobraževalce odraslih o uporabi elementov kulturne dediščine pri poučevanju osnovnih veščin, zlasti digitalnih in jezikovnih, odraslih učencev v angleščini in partnerskih jezikih. Rezultati tega projekta, ki se ukvarjajo s skupnimi transverzalnimi vprašanji, kot so kulturna dediščina, jezikovne kompetence in digitalizacija, omogočajo organizacijam, da spodbujajo medkulturni dialog med izobraževalci odraslih in učenci iz različnih držav Evropske unije s povezovanjem ozemelj prek kulture in izobraževanja.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (BELGIJA-NIZOZEMSKA)	
1. Naslov projekta, program	Študijski krožki za starejše
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Fonkelvogel vzw Meendijkstraat 1, 3300 Tienen, Belgija
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Fonkelvogel organizira pripovedovalske predstave. Skupaj z drugimi partnerji postavlja pripovedovanje zgodb na kulturni zemljevid. Fonkelvogel si prizadeva ponuditi visokokakovostne pripovedovalske trenutke z vrhunskimi domačimi in tujimi pripovedovalci.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Udeležilo se ga je 18 prostovoljcev, pripovedovalcev, upokojencev, ljudi, ki delajo s starejšimi v društvenih centrih in domovih za starejše. Študijski krožek je bil ustanovljen z 12-14 ljudmi, starimi od 70 do 93 let, in dvema moderatorjema. Projekt smo začeli septembra 2019 s srečanjem na Nizozemskem s strokovnjaki Platform Stichting Levensverhalen in končali aprila 2020 z lokalnim zgodbokrogom, ki so ga vodili novi prostovoljci/facilitatorji, potem ko so se udeležili delavnice usposabljanja trenerjev. Drug partner je bil LDC Ter Vlierbeke (Nizozemska). Cilj je zbiranje in uprizarjanje resničnih osebnih zgodb, ki so pomemben del (lokalne) zgodovine. Finančno je bil projekt financiran s strani FEST-a (The Federation for European Storytelling).
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	Izobraževati ljudi o tem, kako pripovedovati zgodbe. Vsak udeleženec je povedal svojo življenjsko zgodbo. Obravnavali so teme kot so: moje otroštvo, soseska, moja stara šola, prvi dnevi vojne, zmenki v starih časih, vstop v dom za ostarele ... Ta pripovedovalska srečanja v domovih za ostarele so se nadaljevala tudi po projektu.
7. Povezave in viri	https://fest-network.eu/project/life-is-a-circle-storycycles-for-elderly-people/

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Fonkelvogel je organiziral 2 dneva navdiha o kroških zgodb za starejše. Na dnevih navdiha za kroške zgodbe za starejše je skupina razpravljala o naslednjih temah: kaj vključuje koncept train-the-trainer, kako organizirati skupine za pripovedovanje zgodb, ocenjevanje prednosti in slabosti, kakšne veščine potrebujete kot moderator s strokovnjaki iz Platforme Stichting Levensverhalen, obenem pa so bili predstavljeni primeri dobrih praks iz Nizozemske in Flandrije (BE). Delavnice se je udeležilo 14 ljudi (18 s člani Fonkelvogel). Ciljne skupine so bili starejši in ljudje, ki delajo z njimi. Uporabili so metodo klasičnega pripovedovanja resničnih in osebnih zgodb. Te zgodbe so pomemben del lokalne kulturne dediščine. So pomemben del zgodovine, ki je v tem hitro spreminljivem svetu ne smemo pozabiti. Pripovedovanje je tudi osnova za terapevtsko metodo, ki je koristna tudi za starejše ljudi.

**DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –
– (ANGLIJA)**

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Sezonske šole</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>COMMON GROUND Ford, Pineapple Lane, Bridport, Dorset, DT6 5HZ</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Common Ground je umetnostna in okoljska dobrodelna ustanova. Sodeluje z več državnimi osnovnimi šolami v Dorsetu in Somersetu, da razišče, kako lahko sezonske spremembe in praznovanja navdihnejo vsakodnevne učne izkušnje otrok. Bližnja reka ali gozd, drevesa na igrišču ali v bližnjem parku, živa meja ob ulici, skupni sadovnjak, stare in nove stavbe na glavni ulici: poslušanje teh krajev in vračanje, da bi videli, kako se spreminjajo skozi letne čase, lahko navdihne drugačne vrste pouka, ki hrani nacionalni kurikulum z učnimi dejavnostmi na prostem, ki temeljijo na lokalnem okolju.</p>
<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>S pomočjo učiteljev, staršev in otrok iz šol v Dorsetu in Somersetu Common Ground zbira veliko vznemirljivih idej, ki pomagajo otrokom ponovno povezati z naravo in v učilnico vnesti sezonsko dogajanje. Sezonske šole razvijamo z Martinom Maudsleyjem, ekologom in pripovedovalcem zgodb iz Dorseta.</p> <p>Sezonske šole financira Dorset: območje izjemne lepote (ne več kot 2000 GBP na leto in z donacijo). Projekt se je začel leta 2017 in še vedno poteka (projekt ali recimo metoda, ki je dobro zaživela v osnovnih šolah v Angliji).</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Martin Maudsley pripoveduje zgodbe v šolah v Dorsetu in Somersetu. Po zgodbah so na šolah različne likovne delavnice. Vse dejavnosti so vključene v učne načrte šol. Tema so letni časi v njihovem lokalnem okolju in kako moramo varovati našo naravo in okolje. Otroke spodbujamo k opazovanju narave okoli sebe in k naravoslovju. Otroci so lahko tudi umetniški in ustvarjalni v svojem izražanju. Projekt želi tudi, da bi otroci izvedeli več o lokalni dediščini in zgodovini.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://www.commonground.org.uk/seasonal-schools/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

„Sezonsko bivanje“ spodbuja otroke in učitelje, da se bolje seznanijo z bližnjimi pokrajinami in divjimi živalmi z izdelavo zemljevidov in koledarjev, sprehodi, pripovedovanjem zgodb, pisanjem pesmi in pesmi. Projekt pomaga oblikovati ta sezonska doživetja in izraze v praznovanja, edinstvena za vsako šolo, trenutke v letu, ki odsevajo posebne divje živali, ustno zgodovino, arhitekturo in kulturno dediščino njihovega lokalnega območja, ter izražajo lastne intelektualne in umetniške sposobnosti otrok. in čustvene povezave z njim.

Želijo si, da bi zamisel o ‚sezonski šoli‘ postala ponosen izraz identitete šole. »Smo sezonska šola« bi lahko bil način razlage, kako šola črpa navdih iz sezonskih sprememb in sprejema bližnje pokrajine, reke, sadovnjake, parke, parcele in ulice kot podaljšek učilnice. Na ta način začnejo letni časi oblikovati dolgoročno filozofijo poučevanja, ki črpa iz neposredne okolice šole in se odziva na to, kar otroci sami odkrijejo iz bližnjih krajev zunaj šolskih vrat in ograj.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (ANGLIJA)

1. Naslov projekta, program	Čas in plima (Time and Tide)
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	KATALYTIK LIMITED 20 ISLAND VIEW AVENUE, CHRISTCHURCH, Dorset, BH23 4DS Anglija/Wales
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Čas in plima je zgodba in predstava o dvojni visoki plimi v pristanišču Christchurch in vlogi, ki jo ima na tem območju. Projekt je želel povezati lokalno skupnost z znanstvenim fenomenom, ki je pomemben del njihovega življenja.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	<p>Cilj projekta je bil zbrati zgodbe, znanost in dejavnosti v knjigi.</p> <p>Projekt je potekal v sodelovanju z Christchurch Activities for Young People in lokalnimi službami za mlade.</p> <p>Znanstveno podporo so zagotovili Nacionalni oceanografski center ter univerzi v Southamptonu in Bournemouthu.</p> <p>Čas in plima je bil ambiciozen projekt, ki združuje raznoliko paleto partnerjev in občinstev, vključno z/s: skupnostnimi skupinami za mlade, starejše odrasle in mlade odrasle s posebnimi potrebami; domači znanstveniki in drugi strokovnjaki; pravljničarjem Martin-om Mausley-em; projektno skupino komunikatorjev znanosti; knjižnico; lokalnimi šolami in širšo javnostjo (predvsem z družinami s prednastniškimi otroki in starejšimi odraslimi). Projekt je privedel do številnih različnih vrst dogodkov in dejavnosti za ta različna občinstva.</p> <p>Financiranje projekta je iz sheme donacij Ministrstva za poslovne inovacije in spretnosti Community Challenge Grant Scheme.</p> <p>Projekt je trajal od septembra 2014 do marca 2015.</p>

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Mladi so sodelovali pri raziskovanju in razvijanju koncepta plimovanja in amfidromskih točk v zgodbo in predstavo z Martinom Maudsleyjem, profesionalnim pripovedovalcem zgodb/performerjem. Mladi so sodelovali z znanstveniki, ki trenutno preučujejo pristanišče, da bi z raziskavami, poskusi in izdelavo modelov raziskali znanost na naši obali. Ključni dogodki so vključevali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobotni znanstveni krožek – Projekt TNT • Dan aktivnosti v polletju • Skupine za razprave skupnosti <ul style="list-style-type: none"> • Talking Tides z Ivanom Haighom v jadrlnem klubu Highcliffe • Tales on the Tide z Martinom Maudsleyjem pri Thomasu Trippu 30. aprila 2015 <p>Dogodki so potekali na lokalnih festivalih umetnosti in pripovedovanja zgodb, ekipa pa je izdelala knjigo in videoposnetek zgodb. Razstavne table, izdelane kot del nagrad CREST za projekt, so na voljo za ogled v Centru za obiskovalce Stanpit Marsh.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>http://christchurchtides.blogspot.com/</p> <p>http://christchurchtides.blogspot.com/2015/12/acknowledgements.html</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Posledično so obiskovalci projektnih dogodkov ugotovili, da je pripovedovanje zgodb učinkovit način za izmenjavo informacij o tem, kako in zakaj se plimovanje dogaja v Christchurchu in okolici, ter so jih zanimale druge na znanosti temelječe oblike zabave. Projekt Time and Tide je učinkovito vključil različne prebivalce Christchurcha v lokalno znanost. Tema plimovanja v Christchurchu je bila pomembna in zanimiva, zlasti za odrasle. Udeleženci so se z znanostjo povezali prek lokalne problematike in cenili lokalno naravo projekta. Otroci, vključeni v projekt, so ugotovili, da so nekatere širše znanosti o oceanih bolj privlačne kot plimovanje, vendar so se o plimovanju tudi naučili. Dogodki so pritegnili tako »nove« v znanosti kot ljudi, ki jih znanost že zanima. Udeleženci so menili, da lahko zaradi projekta dostopajo do znanosti in so želeli dodatne priložnosti za sodelovanje z znanostjo. Mladinska usmerjevalna skupina je razvijala življenjske spretnosti in pridobivala samospoštovanje ter se učila nove znanosti.

Pripovedovanje je povezovalo znanost s širšimi kulturnimi referencami.

**DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –
(FRANCIJA, Poljska, Romunija, Turčija)**

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Dežela legend (Land of Legends)</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>LYCEE MAURICE RAVEL 2 avenue Gregorio Maranon 64500 SAINT JEAN DE LUZ Aquitaine Francija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Vloga mitov in legend v smislu načela širjenja izobraževanja in nadaljevanja kulture je bila vedno pomembna. Dejstvo je, da je način, ki so ga uporabljali pri izobraževanju otrok v družbah, razložiti vrednosti v teh pripovedih s pripovedovanjem zgodb, mitov in legend. Pomemben vir motivacije za naš projekt je bil, da miti in legende šoloobvezne učence učijo družbenih vrednot, prispevajo k razvoju osebnosti, razvijajo njihovo ustvarjalno inteligenco, ustvarjajo zavest o naravi in okolju ter krepijo njihovo ljubezen do ljudi in življenja.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Namen projekta je doseči:</p> <ul style="list-style-type: none"> - da se udeleženci seznanijo z miti in legendami iz različnih kultur - prispevati k izobraževanju udeležencev skozi mite in legende - da se udeleženci naučijo družbenih norm, socialnega prilagajanja vedenja skozi mite in legende - prispevati k osebostnemu razvoju udeležencev - prispevati k ustvarjanju zavesti o varstvu narave in okolja skozi teme v mitih in legendah - da udeleženci pridobijo pozitiven odnos do življenja - razvijati občutek pripadnosti lastni družbi s spoznavanjem pojmov pripadnosti, kot sta ljubezen do domovine in ljubezen do naroda v mitih in legendah - razviti ustvarjalno mišljenje, svobodno razmišljanje udeležencev - ustvariti kulturno integracijo med udeleženci zaradi dejstva, da so udeleženci sestavljeni iz posameznikov iz različnih kultur - izboljšanje jezikovnih sposobnosti udeležencev - prispevanje k povečanju sposobnosti udeležencev za skupno delo in izražanje. <p>Sodelujoče države: Colegiul Economic „Iulian Pop” (RO), Społeczne Liceum Ogólnokształcące im. Polskich Noblistów (PL), Antalya kepez mahmut celalettin okten anadolu imam hatip lisesi (TR).</p> <p>Projekt vključuje učence v starosti od 14 do 18 let, ki se šolajo na projektnih partnerskih šolah, ter njihove učitelje in skrbnike, ki delajo na teh šolah.</p> <p>Projekt je del partnerstva sodelovanja v šolskem izobraževanju (projekt Erasmus+). Začelo se je 01.11.2021 in se bo končalo 31.10.2023 (še vedno traja).</p> <p>Nepovratna sredstva EU znašajo 106.160,00 €.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Udeleženci bodo ljudje, ki poznajo svoje nacionalne in moralne vrednote. - Udeleženci bodo posamezniki, ki so sposobni mednarodnega sodelovanja in so dosegli kulturno integracijo. - Prispevek bo k varovanju svetovne kulturne dediščine. - Povečalo se bo zanimanje udeležencev za tečaje in povečal se bo njihov akademski uspeh.
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-1-FR01-KA220-SCH-000027909</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Dijaki, učitelji in upravniki se bodo udeležili podeželskih mobilnosti. Gre za 24-mesečni projekt. V tem dveletnem obdobju bo projektna mobilnost potekala v vsaki projektni partnerski državi. Te mobilnosti bodo trajale en teden in vsaka mobilnost bo imela podtemo. V skladu s temo mobilnosti se bodo izvajale aktivnosti povezane z legendami in miti. Te dejavnosti bodo dramske študije, muzikali, gledališke igre, ustvarjanje digitalnih zgodb. Poleg podeželskih mobilnosti bodo te aktivnosti potekale tudi lokalno. Pri dejavnostih bodo uporabljene metodologije, kot so učenje z delom, igranje, drama, prikazovanje, delo v parih, skupinsko delo, gledanje, poslušanje. Legende in miti bodo tudi olajšali učenje nekaterih lekcij. Posledično bo uporaba legend in mitov v izobraževalnem okolju zagotovila družbeni, kulturni in akademski razvoj udeležencev.

**DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –
(FRANCIJA, Belgija, Bolgarija, Italija, Portugalska)**

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>SEEDS OF TELLERS, Pripovedovanje za boljše govorništvo</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>D'Une Parole à l'Autre 10 avenue du Maréchal Leclerc 92240 Malakoff Île de France FR Francija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Vse več otrok vstopa v vrtec z zakasnenimi jezikovnimi spretnostmi, izpostavljenost zaslonom pa stanje še poslabša. Pomanjkanje delanih izmenjav in besedišča že zelo zgodaj poveča vrzel med otroki glede na njihovo socialno-kulturno ozadje. Medtem ko je 70 % poklicnega govornega časa ustnega, je to razmerje v šoli obrnjeno: pisni svet prevladuje v učnih praksah. Ustno izražanje v šolah je zelo pogosto usmerjeno od učenca k učitelju, z učenjem na pamet in recitiranjem. Danes se vprašanje ustnega izražanja znova pojavlja z novimi preizkusi ob koncu šolanja.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Seeds of Tellers ponuja učiteljem orodja, ki temeljijo na ustnem slovu (pravljicah, mitih in tudi otroških pesmicah itd.), da učencem pomagajo pri obvladovanju samostojnega, premišljenega in skupnega jezika, izboljšajo njihove kognitivne sposobnosti in olajšajo učenje branja in pisanja.</p> <p>Cilji:</p> <ul style="list-style-type: none"> •spodbujanje samozavesti •poslušati in spoštovati besedo drugih •spodbujanje sodelovanja •razvijanje spomina in besednega zaklada •spodbujanje domišljije •odkrivanje in delitev evropske ustne kulturne dediščine •boj proti neenakostim pri učenju, ki so se povečale med zdravstveno krizo. <p>Usposabljanje učencev za ustno pripovedovanje zgodb v razredu brez pisne podpore jim omogoča, da se čustveno vključijo, doživijo užitek in ga posredujejo naprej, da se uveljavijo kot posamezniki in najdejo svoje mesto v skupini. Naš moto: „Raje poslušajte, da bolje govorite, govorite bolje, da bolje mislite; kajti ko bolje mislimo, bolje pišemo.</p> <p>Sodelujoče države: Belgija, Bolgarija, Francija, Italija, Portugalska.</p> <p>Projekt je del Strateškega partnerstva za šolsko izobraževanje (projekt Erasmus+), ki se je začelo 1. 12. 2018 in končalo 31. 3. 2021.</p> <p>Nepovratna sredstva EU so znašala 298.461,00 €.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Otroške pripovedovalske delavnice so potekale v šolah v Franciji, na Portugalskem, v Italiji in Bolgariji.</p> <p>Ustvarili smo www.seedsoftellers.eu, ki združuje 6 produkcij projekta (glej rezultate). Za navdih učiteljem so bili narejeni videoposnetki odraslih, ki pripovedujejo zgodbe. Viri so na voljo v vseh jezikih partnerstva in tudi v angleščini ter izpolnjujejo standarde dostopnosti in vključenosti.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-FR01-KA201-048145</p> <p>www.seedsoftellers.eu</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Osredotočili so se na zgodbe iz ustnega izročila: pravljice, pa tudi prstne igre, otroške pesmice, kumulativne pravljice, pesmice, uganke, mite in legende ...

Pripovedovanje je ena najstarejših in najbolj razširjenih ustnih oblik. Strukturirane zgodbe, iz skupne ustne dediščine, ponujajo okvir za razmišljanje, spomin, domišljijo ... Preko učiteljev ciljamo na učence od vrtca do 6. razreda. Pripovedovanje zgodb v šoli lahko prinese številne koristi na jezikovni, kognitivni in socialni ravni. Za otroke je govorjenje predvsem priložnost, da druge vključijo v dialog in da se naučijo poslušati drug drugega. Rezultati so bili: Pedagoški vodnik za pripravo delavnic ustnega pripovedovanja »S pripovedovanjem v šoli za obvladovanje govora« (40 strani), Večjezična knjižnica: več kot 300 zgodb iz ustnega slovstva za pripovedovanje pri pouku; Spletni radio: več kot 110 zvočnih posnetkov učenčevih pripovedovanj; Več kot 20 video posnetkov otrok in odraslih, ki pripovedujejo zgodbe; Izobraževalni kompleti, ki povezujejo teme šolskega učnega načrta z zgodbami; Pedagoški listi za spremljevalce učiteljev pri izvajanju pripovedovalskih delavnic pri pouku.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (NEMČIJA-FRANCIJA-BELGIJA-NIZOZEMSKA-ITALIJA)

1. Title of the project, programme	Projekt Ljudje, kraji in zgodbe
2. Name of the organisation/ service responsible for the intervention, with reference to country and location (specific)	Landkreis Kassel Der Kreisausschuss - Wilhelmshöher Allee 19–21 34117 Kassel Nemčija
3. Area of Cultural Heritage	Kulturna dediščina
4. History of the project how it was conceived, development and context strategies;	Dediščinske skupnosti so samoorganizirane, samoupravne skupine posameznikov, ki jih zanima postopna družbena transformacija odnosov med ljudmi, kraji in zgodovino. So idealen okvir za razvoj ključnih kompetenc, kot so kulturna zavest, državljanske veščine in sposobnost učenja. Tu nastopi tudi novi projekt People, Places, Stories, ki ga financira Erasmus+.
5. General description of project <i>Objectives, actions, main actors and challenges, organisations involved, beneficiaries and n° of beneficiaries involved, partners and stakeholders, budget available, implementation period and other relevant information useful to understand its nature and results);</i>	People Places Stories (PPS) je projekt Erasmus + (2020–23), ki se osredotoča na ustvarjanje dediščinskih skupnosti kot družbeno-kulturnih prostorov za ustvarjalnost, učenje in sodelovanje. Začetni datum je bil 2. 11. 2020; končni datum 01.04.2023. Nepovratna sredstva EU: 255.559,00 €. Projekt PPS se osredotoča na krepitev zmogljivosti dediščinskih skupnosti kot družbeno-kulturnega prostora za ustvarjalnost, učenje, sodelovanje in vključevanje. Cilj projekta je povečati zmogljivost civilne družbe za izkoriščanje dediščine kot okolja in vira za trajnostni razvoj. Partnerji: Association des Centres culturels de rencontre (FR), Blended Learning Institutions Cooperative (DE), UCL (UK), PLATform Opleiding, Onderwijs en Organisaties BV (Plato) University of Leiden (NL), Smart Revolution Srl (IT), Università del Salento (IT).
6. Outcomes of the practices, relevant results	PPS bo analiziral, katere kompetence so potrebne za krepitev zmogljivosti dediščinske skupnosti, in razvil učni načrt za usposabljanje vključenih deležnikov, da bi izboljšali število, kakovost in vpliv teh skupnosti na družbo, kot je predvideno v Farski konvenciji. People Places Stories je razvil spletno orodje in platformo za učenje, ki zainteresiranim pomaga s praktičnimi smernicami in primeri iz resničnega življenja.

7. Links and Sources

<https://pps-eu.org/>

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-DE02-KA204-007698>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projektna skupina bo razvila kompetenčni okvir, kurikulum in orodja za strokovni razvoj moderatorjev in multiplikatorjev za podporo vsem deležnikom, ki sodelujejo pri vključevanju dediščinske skupnosti. »Dediščinske skupnosti so samoorganizirane, samoupravne skupine posameznikov, ki jih zanima postopna družbena transformacija odnosov med ljudmi, kraji in zgodbami, z vključujočim pristopom, ki temelji na izboljšani definiciji dediščine.« Projekt bo ustvaril ponudbo usposabljanja za razvoj „kompetenc Faro“: kompetenc, ki so potrebne za izgradnjo in vzdrževanje skupnosti dediščine, da bodo vključujoče in spodbujajo občutek pripadnosti.

Projekt je namenjen strokovnjakom za dediščino, mediatorjem skupnosti, povezovalcem participativnega načrtovanja, izobraževalcem odraslih, oblikovalcem politik, državljanom in skupnostim. Zagotovljene jim bodo metode za izgradnjo in širitev skupnosti na terenu, ki se zavzemajo za poenoteno interpretacijo in obravnavo kulturne dediščine – v skladu z akcijskim načrtom FARO.

**DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – –
(Nemčija, Grčija, Italija, Poljska, Španija, Turčija)**

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>ZAUPAJTE OTROKOM: Naša kulturna dediščina zaupana drobnim rokam</p>
<p>2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Europaschule am Gutspark Am Gutspark 5 14612 Falkensee BRANDENBURG Nemčija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Materialna in nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Lokalne skupnosti so bile dosežene s srečanji z voditelji in lokalnimi politikami. Tam smo lahko razdelili svoje rezultate.</p> <p>Naša kulturna dediščina je naš edinstveni zaklad, v katerem čutimo pripadnost, varnost in ponos. To je naša skupna vez s skupnostjo, v kateri živimo, ki predstavlja našo identiteto.</p>
<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>TRUST KIDS (ZAUPAJTE OTROKOM) je projekt, ki se osredotoča na sodelovanje in izmenjavo dobrih praks med šolami. Glavni cilj projekta je bil razviti globlje razumevanje načina, kako lahko ohranjamo in vzdržujemo našo kulturno dediščino, kar je odgovornost evropskih učiteljev. Spoznavanje kulturnih okolij in okolij partnerskih držav ter prijateljev iz vse Evrope je pomagalo ceniti raznolikost evropske kulturne dediščine in državljanstva EU.</p> <p>Partnerstvo je sestavljalo 6 šol, ki izobražujejo osnovnošolce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Europaschule Falkensee, Nemčija - Asagi Cıyanlı S. Ahmet Birkac I.O, Turčija - 13. osnovna šola Polichni Thessaloniki, Grčija - Istituto Comprensivo TE2 Savini San Giuseppe S. Giorgio, Italija - Szkola Podstawowa št. 58 im; Jerzego Kukuczki w Poznaniu, Poljska - CEIP GLORIA FUERTES, Španija. <p>Projekt Erasmus+ je bil del partnerstev za šolske izmenjave: začel se je 01.09.2019 in končal 31.08.2021.</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 132.630,00 €.</p>

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Dijaki so pridobili občutek družbene odgovornosti in bili ponosni na to, kar imajo za dediščino. Projekt je tako povečal oza-veščenost o EU, demokracijo in pomagal pri reševanju problema zgodnjega opuščanja šolanja in prikrajšanosti s prikazovanjem pomena učenja in vključevanjem vseh vrst učencev.</p> <p>Veliko angažiranja je prineslo empatijo, medkulturno razumevanje in spoštovanje drugih kultur, običajev in tradicij. Zaradi tega so se učenci in učitelji vedno bolj počutili Evropejce.</p> <p>Njihove skupne projekte lahko najdete tukaj: https://www.trustkids.de/tasks</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://www.trustkids.de/</p> <p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2019-1-DE03-KA229-059730</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

V triletnem življenjskem ciklusu projekta so bile aktivnosti iz različnih oblik kulturne dediščine. Tam so učenci izražali svojo kulturo s pripovedovanjem zgodb, glasbo, poezijo, kostumi, plesom, tradicionalnimi športnimi igrami in ročnimi deli. Pri organizaciji aktivnosti smo dobili priložnost uporabiti IKT znanja za promocijo kulturne dediščine v digitalnih oblikah.

Naši učenci (stari od 5 do 12 let) so bili aktivno vključeni v dejavnosti, da bi najprej spoznali svojo kulturno identiteto od partnerskih držav in razvili zavest o podobnostih in razlikah kulturne dediščine 6 evropskih držav. Metode, ki vodijo k doseganju ciljev projekta, so bile projektno učenje, razprave v razredu, sodelovalno učenje, praktično učenje, preiskave na kraju samem, študije primerov, računalniško in spletno učenje. Glavno orodje za komunikacijo med partnerji so bili klepeti Twinspace, elektronska pošta, videokonference in drugi messengerji. V življenjskem ciklu projekta so potekala 3 kratkotrajna usposabljanja osebja in 3 kratkotrajne izmenjave učencev. Spletne knjižice, projekt eTwinning, koledar projekta, zbirka zgodb (e-knjiga), stripi, kaligrami, ljudske pesmi, tradicionalne igre, ročna dela, šolski projektne kotički, projektne brošure, spletne strani, razstave, konference, seminarji za izmenjavo dobrega praks, pridobljenih izkušenj med projektom. Korist je ponos učenca na lastno dediščino in spoštovanje drugih kultur.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (NIZOZEMSKA, Turčija)	
1. Naslov projekta, program	Zgodbe turških gostujočih delavcev na Nizozemskem
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Stichting Museum Haarlem Groot Heiligland 47 2011 EP Haarlem Noord-Holland Nemčija
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Projekt skuša med skupinami v Turčiji in na Nizozemskem, zlasti srednješolci, pridobiti razumevanje o tem, zakaj so se ljudje v preteklosti izseljevali in kakšen vpliv je imelo to tako na državo izvora kot na destinacijo ter kako je to vplivalo na izseljence in njihovi otroci.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Projekt želi študente naučiti in znati uporabiti veščine, kot so zapisovanje ustne zgodovine in njena obdelava na razstavah ter z izmenjavo izkušenj študentov in zaposlenih pridobiti več razumevanja drug drugega. Partnerji v projektu: Nizozemska (Stichting Museum Haarlem), Sakarya Universitesi Vakfi Ozel Ortaokulu (TR) , Haarlem College (NL). Projekt Erasmus+ še vedno poteka. Začelo se je 01-03-2023 in se bo končalo 29-02-2024. Nepovratna sredstva EU znašajo 60.000,00 €.
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	Po projektu bodo na ogled tri izobraževalne razstave o zgodovini in življenju gostujočih delavcev, v Turčiji in na Nizozemskem. Zgodbe, ki so jih posneli dijaki, so vidne tudi na mednarodni spletni strani.
7. Povezave in viri	https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2022-2-NL01-KA210-SCH-000093517 https://museumhaarlem.nl/

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Dijaki v Turčiji raziskujejo izvorno območje gostujočih delavcev in to obdelajo v razstavi. Nizozemski študenti se bodo osredotočili na to, kam so odšli gastarbajterji. Posnete zgodbe bodo v različnih oblikah na ogled na razstavah v šolah in končno v digitalni aplikaciji kot dodatek k večji razstavi v muzeju Haarlem. Učenci z izmenjavo pridobijo veščine, ki jih je mogoče uporabiti zunaj tega konteksta.

Vključeni pridobijo dragocene izkušnje pri izvajanju raziskav in njihovi obdelavi v javno usmerjenih medijih. Navsezadnje je za vse ciljne skupine najpomembnejši izdelek spoštovanje zgodovine, življenja, kulture in identitete drug drugega.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (PORTUGALSKA, Grčija, Italija, Poljska, Švedska, Turčija)

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Tales of You(th)!</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Costumes Convergentes - Associação Rua Conego Rafael Alvares da Costa n58 4º Sul, S.Vitor Braga 4715-288 Braga Norte Portugalska</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Zamisel o uporabi pripovedovanja, lutkovnega gledališča in tradicionalnih pravljic in zgodb je eden najučinkovitejših načinov ozaveščanja mladih o temi različnosti in medkulturne občutljivosti. Dandanes opažamo, da se med nami v družbi poraja to nerazumevanje, kaj so razlike med kulturami, koncept raznolikosti in druge relevantne osnove, ki bi morale biti skupne, če razmišljamo o Evropi in Evropi, ki hoče raznolikost kot dodano vrednost. To pomanjkanje v družbi povzroča širjenje številnih negativnih vrednot, kot sta ksenofobija in zlasti evroskepticizem.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Glavni cilj našega projekta je z uporabo lutkovnega gledališča in tradicionalnih pravljic na mlade prenesti evropske vrednote raznolikosti ter medkulturnega razumevanja in občutljivosti.</p> <p>Naši posebni cilji so:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ozaveščati mlade o medkulturnem učenju in občutljivosti z uporabo lutkovnega gledališča in pripovedovanja zgodb z uporabo tradicionalnih pravljic in zgodb. - Mladim deliti tradicionalne pravljice in zgodbe z uporabo lutkovnega gledališča in pripovedovanja zgodb, da bi odkrili koncepte identitete in raznolikosti - Krepitev evropskih vrednot, kot so medsebojno razumevanje, strpnost, aktivno državljanstvo, in boj proti negativnim vrednotam, kot so ksenofobija, rasizem, homofobija in evroskepticizem. - Odkriti in izkoristiti potencial pripovedovanja zgodb s predstavitvijo tradicionalnih pravljic in uporabo lutkovnega gledališča s povratnimi informacijami zunanjih strokovnjakov kot dragocenega učnega postopka za razvoj medkulturne kompetence mladih. - Ustvariti in realizirati skupno medkulturno pravljico na temo medkulturnega učenja mladih in jo predstaviti javnosti kot lutkovno gledališče za druge mlade na mednarodni in lokalni ravni. <p>Partnerji: BOLU GENCLIK DERNEGI (TR) , SINDESMOS SISTIMA KAI GENIA (EL) , TDM 2000 (IT) , Europejskie Forum Młodzieży «FRATERNITAS» (PL) , Ungdomsfronten (SE).</p> <p>Projekt Erasmus+ je bil del mobilnosti mladih. Začel se je 01.08.2019 in končal 30.06.2020.</p> <p>Donacija EU znaša 26.922,00 €.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Na lokalni ravni je projekt vplival na lokalno skupnost države sprejemnice z vključevanjem vseh članov, mladih in med javnimi trenutki, kot je medkulturna loterija, ki je bila odprta za lokalno skupnost za odkrivanje drugih kultur, pa tudi druge javne dejavnosti, zlasti zadnja javna razstava, ki jo bodo mladi udeleženci odigrali in delili z lokalno skupnostjo.</p> <p>Na nacionalni ravni je projekt promoviral vsako sodelujočo državo, zasejal semena dobre prakse pristopa pripovedovanja zgodb in ulične umetnosti (lutkovno gledališče) kot neformalnega izobraževalnega orodja v državi ter postavljaj trajne zglede, ki bi jim lahko drugi sledili.</p> <p>Projekt je tudi promoviral evropsko identiteto. Na evropski ravni je projekt spodbujal medkulturni dialog, ulično umetnost in izmenjavo tradicionalnih pravljic.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2019-2-PT02-KA105-006188</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

»Tales of Youth« je bila mobilnost posameznikov v mladinskem sektorju, mladinska izmenjava, ki je vključevala 42 mladih in vodij skupin iz Portugalske, Grčije, Švedske, Poljske, Italije in Turčije. Aktivnosti izmenjave so potekale v Bragi na Portugalskem od 10. do 17. avgusta 2019.

Aktivnosti te izmenjave so temeljile na konceptu vrstniškega izobraževanja in metodologijah neformalnega izobraževanja. Zlasti pri tej izmenjavi so bile dejavnosti osredotočene na izmenjavo tradicionalnih pravljic in zgodb različnih sodelujočih držav ter uporabo ulične umetnosti kot lutkovnega gledališča za njihovo predstavitev. S temi aktivnostmi bi projekt želel spodbujati razumevanje in ozaveščanje mladih udeležencev o medkulturnem dialogu in asimilaciji konceptov raznolikosti in identitete.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (SLOVENIJA, Hrvaška)	
1. Naslov projekta, program	Mitski park Rodik
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Občina Hrpelje-Kozina Hrpelje, Reška cesta 14 6240 Kozina Slovenija
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina (Dediščina mitske pokrajine)
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Cilj projekta je ustvariti destinacijo Mythical park, katere glavne znamenitosti so na hrvaški strani (Občina Mošćenička Draga: območje Trebišća) in slovenski strani (Občina Hrpelje – Kozina: območje Rodika). Ideja projekta temelji na proučevanju slovanske in pred slovanske dediščine, da bi našli povezave, ki povezujejo obe lokaciji in valorizirali to dediščino mitske krajine.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Glavni cilj projekta je aktivno ohranjanje in vrednotenje kulturne dediščine mitske krajine v luči trajnostnega turizma v občinah Mošćenička Draga in Hrpelje-Kozina. ▪ Projekt skupne čezmejne turistične destinacije za ohranjanje, zaščito in promocijo dediščine mitske krajine je sofinanciran s sredstvi EFRD v okviru programa Interreg V-A Slovenija-Hrvaška 2014-2020. ▪ Začetek izvajanja projekta: 01.09.2018 ▪ Trajanje projekta: 30 mesecev ▪ Vrednost projekta: 745.050,00 EUR (633.292,00 EUR ESRR) ▪ Vodilni partner: Občina Hrpelje-Kozina ▪ Projektni partnerji: Občina Mošćenička Draga (HR), Univerza na Reki – Fakulteta za management turizma in hotelirstva (HR), Univerza na Primorskem – Fakulteta za humanistične študije (SI), Turistična skupnost Mošćeničke Drage (HR), Arhej d.o.o. (SI), INKUBATOR d.o.o. (SI)
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	V ta namen na obeh območjih urejajo središča za obiskovalce, urejajo »mitske« poti in jih označujejo s kamnitimi kačipotmi ter ustvarjajo dodatne inovativne objekte za privabljanje obiskovalcev skozi vse leto. Poleg animacijskega programa na kraju samem in aplikacije za vodenje po parku so za obiskovalce namenjeni tudi inovativni spominki.

7. Povezave in viri

<https://mitski-park.eu/about-the-project/>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Mitični park Rodik vas bo z dvanajstimi mitično-folklornimi točkami popeljal v svet naših prednikov, k bajeslovni babi, ikoničnemu kačonu, šembili – kot hudič na gorečem vozu, k našim prarodovnim velikanom, k zagonetnemu mesta vstopa v svet mrtvih, preko jam in »počivališč mrtvih« ter do krščanskih oblikovalcev krajine. Ko na tematskih poteh odkrivamo skrivnostne kraje, se skozi avdio-vizualni vodnik odvijajo mitske zgodbe. Obiskovalci lahko rešujejo uganke pri iskanju zaklada in z igrami pokukajo v skrivnostni svet mitoloških bitij.

Nova čezmejna turistična destinacija Mythical park se je na turističnem trgu promovirala s turističnimi paketnimi aranžmaji, namenjenimi posebnim ciljnim skupinam. Ciljne skupine niso le otroci in družine, ampak tudi odrasli ljubitelji mitov in ljudskih pravljic. Da bi zagotovili trajnost projekta, se na obeh čezmejnih območjih o Mitičnem parku in njegovi ponudbi izobražujejo lokalni prebivalci, podjetja, turistično in agencijsko osebje ter posebni vodniki.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (SLOVENIJA)	
1. Naslov projekta, program	SLOVENSKE DRUŽINSKE PUSTOLOVSTVENE POTI NA PROSTEM: Goblin Kras
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Škrateljč, zavod za kulturo, izobraževanje in šport Bevke 193, 1358 Log pri Brezovici Slovenija
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Zavod Škrateljč sta maja 2015 ustanovila dr. Uroš Grilc in Nina Peče Grilc z namenom povečati vključenost različnih starostnih skupin v kulturo, spodbujati gibanje v naravi in razvijati kreativne turistične produkte. V ta namen zavod izvaja različne dejavnosti, kot so izdajanje knjig, družinske avanturistične poti in druge programe, ki na inovativen način združujejo ustvarjalnost s kulturno dediščino, tradicijo in zdravim življenjem.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Produkt projekta je družinski turistični produkt Goblin Kras kot inovativen prikaz naravne in kulturne dediščine, ki bo z izvirno zgodbo in edinstvenimi doživetji v širši regiji prispeval k razvoju družinskega turizma. Gre za tematsko obarvano pot s pravljničnimi skulpturami, ki jo obiskovalci obišejo s pomočjo didaktične knjižice. Voden, poučen, interaktiven in doživljajski program v naravi. Goblin Kras je družinska pustolovščina, ki se odvija v mestu Štanjel in otroke seznanja s čudovitostmi Krasa. Kraški škrti avtorja Uroša Grilca in mojstrsko ilustriranih Zvonka Čoha je ekološko ozaveščena zgodba o navihanih škrtih, ki življenje v mestu Štanjel postavljajo na glavo. Skrivajo kraške simbole in trosijo svoje uroke po Krasu. Projekt financirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj. Projekt se je začel 1.1.2020 in zaključil 31.12.2021. Gre za podporo podjetništvu in inkubatorjem, skupni upravičeni izdatki, dodeljeni operaciji, znašajo 40.000 €. Partnerja projekta sta Občina Štanjel in v okviru občine Turistično informacijski center Štanjel.
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	Rezultat je tematska pot, polna pravljčnih beležk in zvezek o kraškem škrtu. Otroci in odrasli na zabaven in skupen način spoznavajo nesnovno in snovno lokalno dediščino. Skozi te tematske poti obiskovalci spoznavajo pomen in ustvarjalnost lastne kulturne dediščine.

7. Povezave in viri

<https://www.skrateljic.org/en/skratji-kras/>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Beležnica Kraški škratek pošilja otroke na misijo iskanja skritih simbolov, ki predstavljajo osrednje značilnosti Krasa, pa tudi vrline tam živečih ljudi, pri čemer sta v ospredju ustvarjalnost in vztrajnost. Otroci na tem popotovanju preizkušajo tudi svoje likovne sposobnosti: zaigrajo na glasbeno klop, odkrijejo lepoto kamnoseštva, sestavijo čisto svoj mozaik in spoznajo skrivnost kraških škratev, o katerih je pisal že pesnik Srečko Kosovel. Ob poti obiskovalce očarajo skulpture iz lesa in kamna iz kraških kamnolomov (Marmor Sežana). Po končanem delu otroke čaka kraška nagrada za dokončanje misije. Goblin Kras ima pomembno nalogo spodbujati pohodništvo, domišljijo in ustvarjalnost ter obiskovalcem omogočiti spoznavanje in doživljanje Krasa. Zasnovan je bil, da bi ljudem vseh starosti pomagal razviti navade glede trajnosti in vestnega razmišljanja, ko gre za varovanje narave in okolja, v katerem živimo. Znanje, narava, zabava, šport in kanček čarobnosti so vodila teh pravljичnih programov.

Goblin Kras je namenjen družinam, šolarjem in otrokom iz vrtcev ter vsem ljubiteljem pohodništva, ki iščejo urejene tematske poti in edinstveno doživetje na prostem.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (SLOVENIJA-HRVAŠKA)	
1. Naslov projekta, program	Živa coprnija Pohorja in Istre
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Razvojno informacijski center Slovenska Bistrica Trg svobode 5, 2310 Slovenska Bistrica, Slovenija
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina (Folkora)
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Pohorje in Istra sta turistični destinaciji, ki največ obiskovalcev pritegneta v uveljavljena središča, turizem pa temelji predvsem na športnem (Pohorje) in obmorskem (Istra) turizmu. Obisk je vezan na letni čas, v izven sezone pa je ponudba na obeh območjih premajhna. Projekt Living Coprnija se je ozrl na njihova zaledna območja, Bistriško Pohorje in Osrednjo Istro, kjer obstaja velik potencial za privabljanje obiskovalcev, ki že prihajajo v regijo, z inovativnimi vsebinami, ki bi pripomogle tudi k razpršitvi obiskovalcev po celotnem območju in razbremenitvi pritiska na najbolj obleganih destinacij.</p> <p>Obe območji sta bogati z naravno in kulturno dediščino, povezuje pa ju edinstvena pravljica dediščina, saj naj bi v gozdovih Pohorja in v zaledju Istre živela številna pravljica bitja, ki so podlaga za številne zgodbe o ljudeh, narave in zgodovine območja, s čimer lahko obogatimo ponudbo širšega pohorsko-istrskega območja. S tem bi zaščitili in ohranili tudi ranljivo nesnovno dediščino čezmejnega območja.</p>
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	<p>Glavni cilj projekta je zagotoviti aktivno ohranjanje pravljice, ki jo izročila Pohorja in Istre, da bi povečali prepoznavnost zapostavljenih predelov in ustvarili možnosti za razvoj. To smo dosegli z oblikovanjem inovativnega čezmejnega kulturno-turističnega produkta »Živa Coprnija – Pravljičnice Pohorja in Istre«. To ponuja inovativne načine doživljanja območij naravne in kulturne dediščine skozi zgodbe.</p> <p>Projekt je potekal od 1. avgusta 2017 do 30. novembra 2019.</p> <p>Projekt sofinancira Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj v okviru programa Interreg V-A Slovenija-Hrvaška. Komisija je odobrila nekaj več kot 926.000 €.</p> <p>Vključuje šest partnerskih organizacij iz Slovenije in Hrvaške s področja znanosti, turizma, umetnosti in kulture.</p> <p>S plodnim medsektorskim sodelovanjem združujejo svoje znanje in moči ter ustvarjajo edinstveno, kulturno in celostno turistično izkušnjo.</p>

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Partnerji so raziskovali bogato ljudsko izročilo Pohorja in hrvaške Istre, ustvarili Facebook stran »Živa coprnija«, kratke filme »Zgodbe s Pohorja«, kulturno-turistični vodnik in mobilno aplikacijo ter mednarodno znanstveno konferenco v Slovenski Bistrici.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://ric-sb.si/ziva-coprnija---ziva-strigarija</p> <p>https://isn2.zrc-sazu.si/sl/programi-in-projekti/ziva-coprnija</p> <p>https://isn2.zrc-sazu.si/sites/default/files/zgibanki.pdf</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dRGd5BtjKtk</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projektne partnerji so sprva sodelovali pri spoznavanju obeh študijskih območij na Pohorju in v Istri. Pregledali so pisne vire in vsebinsko analizirali pripovedi glede na lokalno pojavnost, vrsto pripovedi, bajeslovna bitja. Zaživela je Facebook stran Živa coprnija, ki jo upravljajo vsi partnerji. Nato so bile izvedene terenske raziskave, ki so vodile tudi do produkcije filmskih posnetkov (etnografsko delo). Štiri od teh so na voljo v rubriki „Zgodbe s Pohorja“. Sodelavci ISN so skupaj z istrskim partnerjem pripravili Skupno strategijo za ohranjanje pravljíčnega izročila, ki je dosegla vrhunec z izidom kulturno-turističnega vodnika Živa Coprnija Pohorja in Istre: Izleti po poteh pravljice. Tradicija. 10. in 11. junija je bila organizirana mednarodna znanstvena konferenca Narativna kultura v prostoru. Posvet je potekal na Gradu Slovenska Bistrica, obiskali pa smo tudi Pohorje in obiskali kraje, povezane s pripovedmi in njihovo interpretacijo v prostoru.

Projekt Živa Coprnija je zasnovan tako, da z inovativnimi vsebinami privabi najrazličnejše obiskovalce (družine in ljubitelje zgodb) ter tako razširi obisk na celotno območje in razbremeni najbolj oblegane destinacije.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM — (SLOVENIJA)

1. Naslov projekta, program	Zlatorogova pravljurna pot
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Vrtec Bohinj Osnovna šola Dr.Janez Mencinger Bohinjska Bistrica Savska cesta 10, Bohinjska Bistrica, 4264 Slovenija
3. Področje kulturne dedišrine	Nematerialna dedišrina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	V začetku šolskega leta 2009/2010 sta se dve vzgojni skupini Enote Vrtca Bohinj, ki deluje pod okriljem Osnovne šole dr. Janeza Mencingerja Bohinjska Bistrica, prijavili na razpis Slovenske turistične organizacije »Turizem in vrtec – z igro do prvih turističnih korakov«. Začeli so spoznavati Bohinj. Ko so naleteli na Bohinjske pravljurnice, se je porodila ideja o pravljurni deželi. Nastajajočo deželo so poimenovali Zlatorogova pravljurna pot, po znanem liku iz bohinjske pravljurnice Zlatorog. Ko so razmišljali, kam bi umestili to pravljurno deželo, se je svet ob zahodni obali Bohinjskega jezera v Ukancu zdel kot nalašč.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Zlatorogova pravljurna pot je projekt Vrtca Bohinj, ki deluje v okviru Osnovne šole Janeza Mencingerja iz Bohinjske Bistrice. Nastal je v okviru projekta Turizem in vrtec in je organiziran v sodelovanju z organizacijo Turizem Bohinj in Mednarodnim festivalom divjega cvetja Bohinj. Z igro za prve turistične korake je turistični projekt, v katerem otroci v vrtcih odkrivajo znamenitosti svojega kraja. Dodatnega proračuna ni, projekt je trajal eno šolsko leto, a je bil leta 2018 nadgrajen. Zlatorogova pravljurna dežela se je takrat preimenovala v Zlatorogova pravljurna pot, saj so bohinjski turistični delavci projekt nadgradili. Zdaj pot obstaja v Zlatorogovi deželi, ki pokriva večje območje.
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	Sprehodite se lahko po krožni poti, ki je dolga približno 2 kilometra. Zlatorogovo pravljurno pot lahko raziskujete sami. Knjižica Zlatorogove zanke in uganke s pravljurnicami, zemljevidom in praznimi prostori za žige, ki jih lahko zbirate med potjo, bo vaš vodnik po tej mikavni poti. Za starejše otroke bi lahko bila bolj zanimiva izbira Nexto App. Po Zlatorogovi pravljurni poti nudijo tudi strokovno vodenje za organizirane skupine (vrtci in osnovne šole).

7. Povezave in viri

<https://www.bohinj.si/en/hiking/zlatorog-fairy-trail/>

<https://www.youtube.com/watch?v=v30-A5YcVZ8>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Pot je namenjena otrokom in družinam ter vsem ljubiteljem pravljic. Ob pravljичni poti v Ukancu vas čakajo junaki iz domačih pravljic. Vsak lik je predstavljen na posebnem mestu – na uradni Zlatorogovi pravljичni poti jih je devet. Dejavnosti ob pravljичni poti so zasnovane tako, da spodbujajo uporabo sedmih čutil: vida, sluha, vonja, okusa, tipanja, ravnotežja in kinestetike. Vsako mesto pravljичne poti se osredotoča na en čut. Potovanje po pravljичni poti spodbuja tudi različne oblike gibanja. Večinoma poudarja naravne oblike gibanja, kot so hoja, tek, skakanje, plezanje, vrtenje, nihanje in plazenje.

Ciljna skupina so vrtci, osnovne šole, otroci in družine. Otroci se ob tem učijo varovati naravo, saj veljata dve pravili: Ljubi naravo in jo varuj! In bodi prijazen do vseh živih bitij, ki jih srečaš na poti! Skulpture so izdelane tudi iz lesa in drugih naravnih materialov. Zraven seveda otroci spoznavajo lokalno kulturno dediščino.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (BELGIJA-NEMČIJA-PORTUGALSKA-FRANCIJA)

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Poletni tečaj: O čem govoriš - Ustno pripovedovanje v sodobni družbi</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Zveza za evropsko pripovedništvo v sodelovanju z Berlinsko univerzo za umetnost</p> <p>Federation for European Storytelling Kasteelstraat 6 B – 3740 Bilzen (BE)</p> <p>Berlin University of the Arts Hardenbergstraße 33, 10623 Berlin, Nemčija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nematerialna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Univerza za umetnost v Berlinu ponuja dolgoročno usposabljanje ustnega pripovedovanja zgodb. Je izredni študij, traja več kot 1,5 leta, gradivo, s katerim delamo, izhaja predvsem iz ustnega izročila, torej ljudskih pravljic, mitologije ali legend. Od začetka prvega tečaja v začetku leta 2011.</p> <p>Projekt je naslavljal, ali je mogoče proučiti področje problematičnih podob v tradicionalnih pripovedkah in povezavo s strukturami moči v današnji družbi.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>«O čem govoriš?» je mladim pripovedovalcem ponudila priložnost, da raziščejo svoj repertoar tradicionalnih ljudskih pravljic s poudarkom na rasizmu, spolu, heteronormativnosti in drugih oblikah diskriminacije ter problematičnih podobah. Tečaj 'O čem govoriš?' je povabil mlade pripovedovalce, da raziščejo svoj repertoar tradicionalnega materiala s poudarkom na trenutnih strukturah moči in diskriminaciji. Delavnica je s praktičnimi vajami želela podpreti razvoj pripovednih in izvajalskih strategij za kreativno premagovanje etičnih problemov, ki jih kulturna apropiacija in podobe tradicionalnih ljudskih pravljic pogosto predstavljajo sodobni zavesti.</p> <p>Predvideno je bilo, da bo sodelovalo do 15 udeležencev iz vse Evrope. FEST je finančno podprl nastanitev in potovanja ter kotizacijo za udeležbo (za udeležence iz nezadostno zastopanih držav) za deset udeležencev. K sodelovanju je bilo povabljenih 14 udeležencev, od katerih jih je dvanajst sprejelo ponudbo. Sodelujoči mladi pripovedovalci (YS) trenutno živijo na Portugalskem, v Angliji, Walesu, na Irskem, Norveškem (2), Nizozemskem, v Italiji, Grčiji, Sloveniji, Švici in Franciji. Zaradi Covid-19 omejitev je dvanajst od štirinajstih mladih pripovedovalcev sprejelo ponudbo spletne različice tečaja in vse delavnice so potekale maja 2020.</p> <p>4.-08. maj - Delavnica 1, 18.-22. maj - Delavnica 2, 25.-29. Maj - Delavnica 3. Uporabljena platforma je bila Zoom.</p> <p>Skupino je sestavljala mednarodna ekipa petih pripovedovalcev zgodb (mentorjev) z izkušnjami tako s poučevanjem kot nastopanjem: Luis Carmelo Correia (Po), Heidi Dahlsveen (No), Veva Gerard (Be), Abbi Patrix (Fr) in Ragnhild A. Mørch (Ne/ne).</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Kombinacija osebnega pristopa s predavanji o ljudskem izročilu, pripovednih strukturah in primerjalnih metodah – ter s tem dvig teoretičnega znanja in raziskovalnih kompetenc – je dala različna orodja za iskanje rešitev in raziskovanje sprememb pisnih različic. Kljub temu je bilo jasno, da je čas, ki je bil na voljo za teoretični vnos, preveč omejen.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://fest-network.eu/project/summer-course-what-are-you-talking-about-oral-storytelling-in-contemporary-society/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Tečaj je bil na voljo pripovedovalcem, mlajšim od 33 let, z najmanj tremi leti izkušenj na področju ustnega pripovedovanja. Pri ustnih pripovedovalcih je eden od bistvenih vidikov prakse proces izbire, prilagajanja in izvajanja tradicionalnega gradiva za sodobno občinstvo. To odpira posebne izzive, saj so bile ljudske pravljice, epi, mitologija in legende na določeni točki zgodovine zapisane. Strukture moči, ki prevladujejo v motivih glede na dominantne in obvladovane skupine, spominjajo na čas, v katerem so bile fiksirane. Na nas vplivajo tudi koncepti, ideje o normalnosti in stereotipi, ki so še vedno prisotni v današnji družbi in našem kulturnem ozadju. In s svojim delom so pokazali, da je mogoče celo gradivo, ki delno prenaša globoko rasistične in/ali seksistične podobe, spremeniti v nekaj močnega. Metodologija je klasično pripovedovanje zgodb.

G DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –(NL-IT-UK-BE)

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Digitalne inovacije v izobraževanju na področju kulture in dediščine v luči učenja 21. stoletja</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Stichting Protestants Christelijk Hoger Beroepsonderwijs Utrecht, Marnix Academie Vogelsanglaan1 3571 ZM Utrecht</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>IKT - NOVE TEHNOLOGIJE - DIGITALNE KOMPETENCE, USTVARJALNOST IN KULTURA</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Vključevanje potrebnih veščin za soočanje s kompleksno realnostjo 21. stoletja v osnovnošolsko izobraževanje, kot so 4Cs kritično razmišljanje, ustvarjalnost, komunikacija in sodelovanje, zahteva inovativnost. Izobraževanje na področju kulture in dediščine ima potencial za vključitev učenja 21. stoletja v izobraževanje, medtem ko lahko digitalni viri naredijo izobraževanje na področju kulture in dediščine privlačnejše za učence.</p> <p>Vendar se šolski učitelji in kulturni pedagogi trudijo izkoristiti ves potencial digitalnih učnih orodij. Njihove organizacije vlagajo v digitalno opremo, kot so pametne plošče in tablice, vendar jo pogosto uporabljajo precej konzervativno. Medtem si razvijalci IKT/orodij za digitalno pripovedovanje zgodb v izobraževanju prizadevajo, da bi obstoječe tehnologije postale bolj razširjene v izobraževanju. Preučevalci (digitalnih) inovacij v (kulturnem in dediščinskem) izobraževanju se še vedno soočajo s številnimi odprtimi raziskovalnimi vprašanji, povezanimi z učinki uporabe digitalnih orodij in virov v izobraževanju.</p>

Datum začetka: 15-09-2015
Končni datum: 14-03-2018
Referenca projekta: 2015-1-NL01-KA201-009021
Nepovratna sredstva EU: 287.831,00 €

Projekt je imel naslednje cilje:

1. Krepitev digitalne integracije pri učenju, poučevanju, usposabljanju in mladinskem delu na različnih ravneh: Z razvojem raziskovalne agende je univerzitetnim profesorjem in učiteljem zagotovljen teoretični okvir za uporabo digitalnih orodij v izobraževanju, zlasti pri izobraževanju na področju kulture in dediščine. Poleg tega je agenda lahko podlaga za nove akademske raziskave, ki dajejo nove vpogleda v uporabo digitalnih virov v izobraževanju.
2. Poleg tega (bodoči) učitelji z razvojem in razširjanjem nabora učnih scenarijev za kulturno in dediščinsko izobraževanje, ki vključujejo uporabo digitalnih virov, dobijo dostop do niza praktičnih scenarijev, ki jih lahko takoj uporabijo pri pouku. Sicer pa projekt z dajanjem nabora scenarijev na voljo bodočim učiteljem in drugim učiteljem omogoča digitalno integracijo pri učenju in poučevanju v osnovnih šolah. Nazadnje, cilj projekta je pripraviti nabor priporočil za razvoj in integracijo digitalnih virov v izobraževanje o kulturni in dediščini na dolgi rok in za takojšnjo uporabo v učilnici menija scenarijev, razvitega v tem projektu, ki temelji na o rezultatih pilotne faze projekta.
3. Razvijanje osnovnih in transverzalnih veščin z uporabo inovativnih metod: Cilj vključevanja digitalnih virov in priložnosti v izobraževanje (zlasti na področju kulture in dediščine) je treba videti v luči učenja 21. stoletja. V svojem delu z naslovom »Veščine 21. stoletja: Učenje za življenje v naših časih« (2009) Trilling & Fadel ustvarjata okvir transverzalnih veščin, potrebnih za pripravo družbe na zapletene realnosti 21. stoletja. Ubija kritično mišljenje, ustvarjalnost, komunikacijo in sodelovanje – 4 C-ji – so vključeni v jedilnik. Scenariji otrokom omogočajo kritičen razmislek o vprašanih kulture in dediščine ter sodelovanje in komunikacijo v skupinah, da bi prišli do kreativnih rešitev zastavljenih problemov. Poleg transverzalnih veščin skozi različne naloge, ki so del scenarijev, učni scenariji posvečajo pozornost tudi osnovnim spretnostim, kot sta pisanje in matematika..
4. Krepitev profila pedagoških poklicev: V okviru projekta bodoče učitelje izobražujemo o uporabi učnih scenarijev, ki vključujejo široko dostopne digitalne vire. Poleg tega je cilj izvajati predmete v rednem kurikulumu bodočih univerzitetnih profesorjev (večinoma po projektu). Poleg tega z razširjanjem postanejo učni scenariji na voljo drugim učiteljem v EU. Z navodili učiteljem o tem, kdaj in kako naj uporabljajo digitalne vire pri poučevanju (dodatni rezultat tega projekta), se profil učitelja krepi.

Udeleženci

Partnerstvo sestavlja 6 partnerjev v 4 državah

1. MARNIX (NL): učiteljska šola s programom za učitelje, da postanejo strokovnjaki za kulturno (dediščinsko) izobraževanje in raziskovalno središče, specializirano za (digitalno) interakcijo v osnovnošolskem izobraževanju
2. LEU (NL) omogoča kulturno in dediščinsko izobraževanje v osnovnih šolah v Utrechtu
3. ATIT (BE) je raziskovalno in svetovalno podjetje ter posrednik med ponudniki tehnologije in izobraževalnimi uporabniki
4. LBORO (UK) je specializiran za digitalno pripovedovanje zgodb, predvsem v izobraževanju
5. COOPCULTURE (IT) zagotavlja izobraževanje o kulturni dediščini za osnovnošolske otroke in drugo občinstvo
6. UNIROMATRE (IT) ima veliko znanja o uporabi tehnologije v izobraževanju, predvsem pri izobraževanju (kulturne) dediščine Cultuurcompagnie/Plein C in Kunst Centraal – oba kulturna pedagoga – sta pridružena partnerja in lahko delita digitalne materiale, ki se uporabljajo pri izobraževanju o kulturni dediščini in dediščini.

5. Splošen opis projekta

Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>V projektu so bili razviti 3-je intelektualni rezultati, izvedenih pa je bilo 6 multiplikacijskih dogodkov in 5 projektnih srečanj. Intelektualni rezultati so:</p> <p>O1: Skupni raziskovalni program</p> <p>O2: Meni digitalnih orodij (pilot)</p> <p>O3: Nabor priporočil za uporabo digitalnih orodij v kulturni in dediščinski vzgoji</p> <p>Vpliv na ciljne skupine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Udeleženci: dragocene izkušnje EU, dragocena mreža, več transverzalnih in osnovnih veščin, zlasti pri uporabi digitalnih orodij pri pouku; v novih inovativnih metodah za kulturno in dediščinsko izobraževanje za učne veščine 21. stoletja - Sodelujoče organizacije so vključile rezultate v svoje vsakodnevno poslovanje in tečaje. - učenci osnovnih šol so dobili navdihujoče ure kulture in dediščine - (učitelji na) osnovnih šolah so se naučili inovirati svoj pouk z uporabo digitalnih orodij, s poudarkom na učenju 21. stoletja - Učiteljske fakultete bodo dobile teoretični okvir in bodo lahko poučevale inovativne metode za učne veščine 21. stoletja - Sektor kulture in dediščine je vedel, kako inovirati svoje izobraževanje za otroke z uporabo digitalnih orodij - Univerze pridobijo teoretični okvir in ustrezna priporočila za uporabo digitalnih orodij v (kulturno-dediščinskem) izobraževanju, kot podlago za nove raziskave. - Sektor IKT ima teoretični okvir in priporočila za razvoj aplikacij, ki ustrezajo zahtevam učiteljev in šol
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-1-NL01-KA201-009021</p> <p>http://www.diche-project.eu/project</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Pilotno fazo projekta sta v Italiji izvedla Univerza Roma 3 in Coopculture. Prvi fazi izvajanja je sledila faza strokovnega usposabljanja učiteljev in študentov dodiplomskega študija veda o izobraževanju. Teme mojstrskega tečaja so se nanašale na muzejsko poučevanje, digitalne inovacije skozi kulturno dediščino in nove metodologije poučevanja, kot je digitalno pripovedovanje zgodb). Učitelje in učence so pri ogledu muzejev v Rimu podpirali muzejski pedagogi, da bi bili bolj samozavestni ob krajih in predmetih kulturne dediščine, ki so v središču učnih dejavnosti. Razvit digitalni meni vsebuje učne scenarije o izobraževanju kulturne dediščine z uporabo digitalnih orodij, namenjene učencem od 6 do 13 let. Scenariji vsebujejo navodila. Projekt združuje digitalna orodja in orodja za pripovedovanje zgodb za razvoj nove metodologije poučevanja. Intelektualni rezultati bodo koristili vsaj 1050 udeležencem (učitelji, učenci, raziskovalci).

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM**– (SL-IT-RS)**

1. Naslov projekta, program	Digitalne zgodbe malih zgodovinskih mest
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	MUZEJI RADOVLJSKE OBCINE LINHARTOV TRG 1 4240 RADOVLJICA Gorenjska
3. Področje kulturne dediščine	Muzejska izboljšava
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Na tisoče evropskih majhnih zgodovinskih mest se sooča z dolgoročno grožnjo zaradi oddaljenosti, upadanja prebivalstva, gospodarskega nazadovanja in spreminjajočih se tehnoloških/življenjskih trendov. Aktiviranje njihove kulturne dediščine za njihov trajnostni razvoj ostaja izziv za muzeje, podjetja in uprave. Ker se inovacije izvajajo v večjih mestnih muzejih in območjih dediščine v EU, pomanjkanje sredstev, spretnosti in institucionalne podpore na občinski ravni pogosto pomeni, da lokalni muzeji zaostajajo pri sprejemanju inovacij. Njihove storitve in predstavitve dediščine tako postanejo statične, zastarele in neprivlačne, interakcija z občinstvom pa omejena in tradicionalna. Ta številka je združila 4 kulturne organizacije, ki predstavljajo mala zgodovinska mesta v Sloveniji, Italiji in Srbiji ter 5 sektorskih mrež kot pridruženih partnerjev. Partnerji verjamejo, da lahko predstavitev nematerialnih (hi)zgodb stavb, ulic in trgov z uporabo nove digitalne tehnologije, skupaj s tesnimi odnosi z občinstvom in učenjem med partnerji, lokalnim administratorjem omogoči velik korak k večji prepoznavnosti mesta. Cilj projekta je torej bolje izkoristiti potencial IKT za izboljšanje „digitalne“ privlačnosti kulturne dediščine in spodbujati interakcijo z „novim digitalnim občinstvom“ v majhnih zgodovinskih mestih. Skozi skupne učne procese bodo lokalne kulturne ekipe v sodelujočih mestih razvile in preizkusile edinstven inovativen pristop k digitalni komunikaciji s svojim občinstvom ter interpretirale ‚snovno in nematerialno‘ dediščino majhnih zgodovinskih mest z uporabo koncepta ‚digitalne zgodbe‘, ki se bo širil in kasneje uporabljena v drugih majhnih zgodovinskih mestih po Evropi. Le tako bodo lahko mala zgodovinska mesta in njihovi kulturni akterji stopili iz sence velikih zgodovinskih mest in krajev. Tudi na ta način naj bi projekt prispeval k oživitvi majhnih zgodovinskih jeder.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 01.09.2016</p> <p>Končni datum: 30-06-2018</p> <p>Referenčna številka projekta: 570405-CREA-1-2016-1-SI-CULT-CO-OP1</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 197.978,00 €</p> <p>Program: Ustvarjalna Evropa</p> <p>Projekt Digitalne zgodbe malih zgodovinskih mest je v sodelovanju štirih partnerjev (Muzeji občine Radovljica in Združenje zgodovinskih mest Slovenije, Občina Fermo (Italija), Center za kreativni razvoj (Srbija)) med drugim izdelal mobilno aplikacijo. diStory – interaktivni vodnik po starem mestnem jedru – ki je povezuje digitalne tehnologije in predstavitve kulturne dediščine širšemu krogu obiskovalcev. Pregledna in enostavna aplikacija poleg zapisanega besedila, zvočnega zvočnika in slikovnega gradiva ponuja virtualni 3D-spominek in vrsto informativnih nalog. Celovita predstavitev, ki se zdi obiskovalcem spletnih strani poučna in zabavna.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Glavni rezultat projekta je razvoj priročnika za pripovedovanje zgodb. Vsebino v knjižici sestavljajo opisane partnerske aktivnosti, komunikacija med partnerji, z občinstvom, mediji, predstavitve mobilne aplikacije, spletne platforme diStory, digitalne zgodbe ...</p> <p>Pomemben del je namenjen delu z različnimi publikami, saj projekti pričakujejo vključevanje vseh starostnih skupin in ljudi z drugačnimi pričakovanji, kot so ljudje s posebnimi potrebami.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/570405-CREA-1-2016-1-SI-CULT-COOP1</p> <p>http://www.distory.si/db/upload_file/1532000372/18-07-03-digital-storytelling-brosura.pdf</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Namen projekta je revitalizacija majhnih mest, ki jih ogroža odmaknjenost, upadanje prebivalstva, gospodarski upad in spremembe življenjskega sloga. Z aktiviranjem njihove kulturne dediščine projekt razvija smernice o digitalnem pripovedovanju zgodb za muzeje na podlagi izkušenj projektnih partnerjev.

Priročnik je namenjen muzejem, dediščinskim in drugim kulturnim organizacijam, ki delujejo v manjših lokalnih okoljih, ki imajo malo izkušenj z razvojem digitalnih pristopov k interpretaciji kulturne dediščine, vendar imajo potrebo in motivacijo za to in spodbujanje odnosov z obstoječim občinstvom oz. pritegniti nove.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM**– (IT-GER-POL-HUN-UK)**

1. Naslov projekta, program	Europe City-Teller: Kulturno posredovanje in pripovedovanje zgodb za turizem med gledališčem, multimedijo in pripovedjo
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	EURO-NET VIA LUIGI LAVISTA 3 85100 POTENZA Basilicata
3. Področje kulturne dediščine	USTVARJALNOST IN KULTURA-Turizem
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Projekt "Europe City Teller – kulturna mediacija in pripovedovanje zgodb za turizem, med gledališčem, multimedijo in pripovedovanjem zgodb" (akronim "EU-ACT") deluje v sektorju evropskega kulturnega turizma, s ciljem razvoja kakovostne ponudbe, promocije lokalnih običajev in tradicije, posvečanje pozornosti trajnosti, varovanje in krepitev dediščine, krajine in lokalne kulture. Projekt EU-ACT se namerava vključiti v transnacionalno strategijo kulturnega turizma, ki jo spodbuja Evropska komisija, katere cilj je izvesti vrsto dejavnosti za promocijo transnacionalnih turističnih znanj in produktov v zvezi s posebnimi temami z velikim potencialom rasti in se odzvati na socialnih vprašanj, do problemov teritorialne kohezije in zaščite/okrepitev naravne in kulturne dediščine.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 01.10.2018</p> <p>Datum zaključka: 30-06-2021</p> <p>Referenčna številka projekta: 2018-1-IT02-KA204-048011</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 296.284,00 €</p> <p>Glavni cilj EU-ACT je prenos novih znanj in veščin s področja kulturnega posredovanja ter gledališkega in digitalnega pripovedovanja zgodb na operaterje, izobraževalce in mediatorje, z namenom soustvarjanja novih produktov kulturnega turizma, uporabnih na trgu. EU-ACT namerava spremljati realizacijo teh izdelkov z mednarodnimi izkušnjami, ki jih spodbuja strateško partnerstvo, sestavljeno iz organizacij z veliko izkušnjami na področju gledališča, oblikovanja in digitalnega programiranja, metodologij pripovedovanja zgodb, ki se uporabljajo za kulturno dediščino, ki prihajajo iz Italije, Poljske, Madžarske, Nemčije in Velike Britanije.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>V projektu so nastali naslednji 3-je intelektualni rezultati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretacija v živo: pot gledaliških obiskov z „vodiči“, ki v zgodovinskih oblačilih pripovedujejo glavne točke zgodovinsko-umetniškega pomena vpletenih evropskih mest 2. Spletna platforma s poglobljeno analizo vsebin, ki jih ustvarja projekt (za spodbujanje izkušenj tako pred dogodki kot po njih) 3. APLIKACIJA za razširjeno resničnost za mobilne naprave, povezana s papirnatim vodnikom / vodnikom za igro, za: <ul style="list-style-type: none"> - uživajte v vsebinah, ustvarjenih v realnem času - vodijo javnost k odkrivanju zamišljene poti
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://www.europecitytellers.eu/en/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projekt EU-ACT je svoje delo zasnoval predvsem na modelu učenja, ki temelji na neposrednih izkušnjah. Spretnosti in znanja so bila zgrajena tako, da se pridobijo zunaj tradicionalnega konteksta učilnice in vključujejo dejavnosti različnih vrst, kot so praktične delavnice, analiza primerov in študije primerov, obiski na kraju samem in skupinsko delo, ki vključuje resnično izkušnjo. Izkustveno učenje je sestavljeno iz 4 stopenj: 1. faza konkretnih izkušenj, v kateri učenje poteka preko zaznav, torej kot osebna interpretacija izkušenj; 2. faza reflektivnega opazovanja, v kateri učenje namesto tega izhaja iz razumevanja pomenov z opazovanjem in poslušanjem; 3. faza abstraktne konceptualizacije, v kateri učenje izhaja iz analize in logične organizacije informacijskih tokov; 4. faza aktivnega eksperimentiranja, v kateri je učenje rezultat delovanja, eksperimentiranja in preverjanja delovanja z namenom evolucije ali morebitnih sprememb. Delovni paketi projekta so razviti z uporabo drugih posebnih metodologij, kot so: a) UČENJE Z DELANJEM (kjer je ključ do učenja učenje z učenjem, ki se uporablja predvsem za razvoj gledaliških obiskov intelektualnega produkta 1) . S to metodologijo so bili učni cilji konfigurirani v obliki »vedeti, kako« in ne »vedeti to«, kar udeležencem omogoča, da se zavedajo, zakaj je treba nekaj vedeti in kako je mogoče določeno znanje uporabiti s simulacijami, v katerih udeleženci sledijo konkretnemu strokovnemu cilju z uporabo in uporabo znanj in veščin, ki so funkcionalne za doseganje njihovega cilja; b) GAMIFIKACIJA UČENJA (izobraževalni pristop za motiviranje učenja z uporabo elementov igre v učnih okoljih). Ta metodologija uporablja tipične elemente igre v neigrljivih kontekstih za spodbujanje sodelovanja in motivacije. Njegova logika je uporabna na številnih področjih, vključno z učenjem. V tem smislu je intelektualni produkt 3 postal učenje na podlagi igre, ki je igra, ki je izrecno zasnovana z izobraževalnega vidika in je namenjena doseganju namenov usposabljanja ter razvijanju veščin in znanja.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –(IT-BE-GR-NL)

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Uganke evropske dediščine</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>COMUNE DI CASTIGLIONE DEL LAGO Piazza A. Gramsci, 1 06061 Castiglione del Lago Umbrija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Kultura in ustvarjalnost</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Datum začetka: 01.09.2018 Datum zaključka: 31.08.2021 Referenčna številka projekta: 2018-1-IT02-KA204-048550 Nepovratna sredstva EU: 79.490,00 €</p> <p>Ta mednarodni projekt je rezultat več prejšnjih: 3 Comenius Regio med Italijo in Belgijo, 2 partnerstvi Grundtvig (izobraževanje odraslih), ki sta v mrežo dodala Nizozemsko in kretskega partnerja zaradi migracije enega italijanskega udeleženca v to drugo državo. Vsakič smo integrirali nove ljudi, druge skupine/združenja, neizkušene partnerje, domačine ali migrante, otroke ali stare starše itd., da bi tovrstni projekt naredili bolj popularen in izboljšali samopodobo in samozavest vseh.</p>

5. Splošen opis projekta

Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);

Vsak partner EHP mora razširiti obseg svojih dejavnosti, da bi dosegel vedno več ljudi, med katerimi so posebna tarča prikrajšani. Projekt želi olajšati integracijo novih prebivalcev na njihovi novi lokaciji, kar pomeni, da želi pomagati tudi lokalni skupnosti, da jih sprejme s svojo raznolikostjo in lastnim bogastvom.

Če jih senzibilizirajo za lokalno dediščino (območja, krajine, materialno ali nematerialno), lahko drug drugemu pomagajo razviti državljanstvo in čut za človečnost.

V središču projekta bo kulturna dediščina. Naše partnerstvo sestavljajo trije muzeji (v Grčiji, Italiji in Belgiji) in dve profesionalni umetniški organizaciji (Nizozemska in Belgija). Štiri države, štiri jeziki za skupni cilj: zbrati ljudi različnih generacij, različnega izvora, z različnimi navadami, da si delijo svojo zgodovino, ko jo sprejmejo. Uporaba gledaliških tehnik, usposabljanje odraslih za IKT in mešanje obojega v inovativni igri, ki daje večjo vrednost naši dediščini, je privlačen način, ki smo ga izbrali, da motiviramo vse družbene sloje, da skupaj zgradimo boljše vzdušje.

Dejavnosti

1 Gledališki trening

Gledališko usposabljanje nizozemskega partnerja. Bryan Reynolds je direktor delavnice. V gledališki predstavi morajo biti zastopani vsi partnerji, ki mešajo igro in video projekcijo. Štiri dni za delo na gledaliških tehnikah in režiji + kostumi in tehnični vidiki.

2 Delavnica pripovedovanja zgodb in stripa pod vodstvom italijanskih partnerjev.

Končni dogodek je uganka (enigma), ki naj bi občinstvo/publiko pripeljala iz enega kraja v drugega v vsaki državi, v istem trenutku, z interakcijami med partnerji. Delavnica nam bo pomagala ustvariti storyboard, pri čemer bomo upoštevali vse lokalne kontekste.

3 IKT za vrednotenje in razširjanje kulturne in zgodovinske dediščine, ki ga vodi grški partner. Spremljanje nastajanja scenarija za zaključno prireditev. Potreba po razvoju spretnosti in kompetenc IKT med udeleženci za obogatitev lokalnih zgodb z virtualnimi koncepti in tehnikami.

4 Skupna delavnica s simulacijo izvedbe zaključnega dogodka, ki jo vodijo belgijski partnerji ob podpori nizozemskega.

Vsak lokalni in partnerski scenarij je napisan. Predstavljamo ga drug drugemu in ustvarjamo interaktivnost med vsemi z mešanjem orodij IKT.

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Boljše civilno obnašanje</p> <p>Boljša vključenost v družbeni razvoj lokalne skupnosti</p> <p>Boljši občutek pripadnosti nenavadnemu projektu</p> <p>Večja zavezanost družbenemu in kulturnemu življenju naših mest/skupnosti</p> <p>Več ljudi skrbi izboljšanje njihovih IKT, jezikov, socialnih veščin in kompetenc</p> <p>Več drznosti, zahvaljujoč gledališkim tehnikam, govoriti pred občinstvom</p> <p>Boljše sodelovanje državljanov pri varstvu in valorizaciji dediščine</p> <p>Oprijemljivi rezultati</p> <ul style="list-style-type: none"> - posneta gledališka predstava „Železnica“ - Scenarij za igro v živo v 5 jezikih - Virtualna igra v 5 jezikih - Strip kot rešitev virtualne in žive igre v 5 jezikih - Spletna stran projekta
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://euheritagepuzzle.org/project/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Dejavnost pripovedovanja zgodb, ki se izvaja v okviru projekta, je ugankarska igra, ki so jo razvili italijanski partnerji. Igra je na voljo na <https://euheritagepuzzle.org/ehp-game/ehp-game-ita/> samo v jezikih konzorcija. Na spletni strani je na voljo nekaj scenarijev, vsi pa so povezani z zgodovino in kulturno dediščino. Uganka je raziskovalna igra, pri reševanju pa sodeluje vsak udeleženec (predvsem otroci). Puzzle igre so razvite kot zgodbe z namenom promocije območij kulturne dediščine projekta.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – LU-ES-PL-RO-MK-EE	
1. Naslov projekta, program	Vile še vedno obstajajo, pripovedovski časovni stroj
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	ReAct Luxembourg 29 Boulevard Grande-Duchesse Charlotte 1331 Luksemburg
3. Področje kulturne dediščine	KULTURNA DEDIŠČINA/EVROPSKO LETO KULTURNE DEDIŠČINE Ustna kulturna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Ni na voljo.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Datum začetka: 01.08.2018 Datum zaključka: 31.07.2019 Referenčna številka projekta: 2018-2-LU01-KA105-037341 Nepovratna sredstva EU: 28.216,00 € Udeleženci so iz nič ustvarili lastne pravljice, skozi katere so predstavili trenutno realnost v Evropi skozi njihove oči. Imeli so priložnost (ponovno) odkriti potencial lastnega telesa in izboljšati svoje sposobnosti javnega nastopanja. Prav tako so postali bolj ozaveščeni o kulturi in dediščini, ki jo že vrsto let vsebujejo in ohranjajo pravljice.
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	Udeleženci so raziskali svoje veščine kritičnega mišljenja in jih nadgradili s sodelovanjem v različnih razpravah in analizah strukture pravljič. Skupina je nadgradila narodne pravljice in slavne klasike, po katerih so iz nič ustvarili svoje pravljice. Kulturno dediščino, ki jo pravljice vsebujejo, so temeljito obravnavali in razkrili, nakar so udeleženci uspeli v igro vnesti svoje osebne poglede in zgodbe. To je mladim pomagalo spoznati, kako pomembno je ohraniti in razumeti več o svoji kulturi in poreklu.
7. Povezave in viri	https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-2-LU01-KA105-037341 https://react.lu/storytelling-time-machine/

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

S projektom smo želeli navdušiti mlade, da verjamejo in se zavedajo dejstva, da pravljice vsebujejo pomembno kulturno dediščino, ki se prenaša iz roda v rod. Velika mednarodna skupina tega projekta je imela izziv nadgraditi lastne nacionalne pravljice in svetovne klasike, da bi ustrezali trenutnim razmeram v Evropi, naloga, pri kateri so presegli predvidena pričakovanja. Izvedene dejavnosti so udeležencu pomagale razumeti povezanost pravljice kot klasičnega primera kulturne dediščine in od kod izvira. Vsaka delavnica je bila neformalno zasnovana in dejavnosti so udeležencem pomagale razumeti koncept kulturne dediščine in razviti veščine javnega nastopanja zahvaljujoč pravljicam, ki so jih izvajali v kavarni Konrad v Luksemburgu. Udeleženci so se seznanili z osnovami fotografije in videa ter imeli možnost dela s kamero, snemanja in montaže videa.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –(GR-IT-CZ-DN-FR-IC-SL-SP)

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>IMPROdigious v mladinskem delu</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Creative YouthLand (CYOULand)</p> <p>Meletopoulon 4</p> <p>25100 Egio</p> <p>Πελοπόννησος (Peloponnisos)</p> <p>Grčija</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Učna mobilnost</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Datum začetka: 01.02.2020</p> <p>Datum zaključka: 31-07-2021</p> <p>Eu Gran : 28.950,00 €</p> <p>„IMPROdigious in Youth Work” je tečaj usposabljanja, katerega metodologije temeljijo na umetniških, kreativnih in improvizacijskih tehnikah. Njegov namen je predstaviti in raziskati koncept »improvizacije« ter predstaviti praktična in zabavna orodja in tehnike za mladinske delavce, prostovoljce, aktiviste. Osredotoča se na osebni in poklicni razvoj ter na to, kako lahko usposabljanje lastne zavesti, sprejemanja in občutka za pobudo izboljša kakovost ukrepov, ki jih izvajajo mladinski delavci, tako da ustrezno izpolnjujejo potrebe različnih mladih ljudi, s katerimi delajo. Udeležence želimo podpreti pri iskanju načinov za bolj učinkovit in kreativen pristop skozi improvizacijo.</p>

5. Splošen opis projekta

Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);

Glavni cilji so:

1. Razviti opolnomočenje pri udeležencih, tako da povečajo svoj potencial.
2. Usposobiti udeležence, da postanejo še bolj prilagodljivi, ustvarjalni in odzivni na različne dražljaje, izzive, naloge.
3. Povečati raven znanja v zvezi z inovativnimi metodami izkustvenega izobraževanja: Improvizacija in ustvarjalna orodja skozi gledališče, ples, pripovedovanje zgodb, ki se uporabljajo tudi v kontekstu narave.
4. Izboljšati veščine pri ustvarjanju in izvajanju dejavnosti, ki temeljijo na ustvarjalnosti, za mlade, s katerimi delajo.
5. Povečati razumevanje uporabe narave v izobraževalni poti in razvoju ustvarjalnosti mladih.
6. Spodbujati izmenjavo dobrih praks in načrtovanje novih idej in projektov. Naša metodologija temelji na izkustvenem učenju, interdisciplinarni izmenjavi, izobraževanju na prostem in načelih neformalnega izobraževanja. Udeleženci se bodo učili s preizkušanjem svojih oblikovanih metod in razmišljanjem o izkušnjah. Z participativnim pristopom spodbujamo izmenjavo izkušenj med udeleženci in z lokalno skupnostjo ter spodbujamo vzajemno učenje. Tudi v tem projektu bomo uporabili tematsko usmerjen interakcijski pristop, ki spodbuja udeležence k boljšemu zaznavanju povezav med seboj, skupino, temo in okoljem med učenjem.

IMPROdigious in Youth Work" je 8-dnevni tečaj usposabljanja, ki bo potekal v Grčiji, kjer bodo 24 udeležencev iz 9 držav in partnerskih organizacij vodili 3 izkušeni trenerji in podporno osebje. Skozi načrtovane aktivnosti bodo udeleženci lahko razvili improvizacijske veščine, ki podpirajo izobraževalne procese, ki jih ni mogoče vnaprej skriptirati, raziskovali bodo temo improvizacije v mladinskem delu ter osvežili svoje trenerske veščine in pristope za uvajanje inovativnih, atraktivnih in interaktivnih metodologij v mladino. delovno področje. Dejavnosti bodo spodbujale izmenjavo najboljših praks za usposabljanje udeležencev, kako oblikovati, omogočiti in analizirati obstoječe in nove neformalne učne ure in priložnosti, ter raziskovali izzive in možnosti, ki so del uporabe improvizacije v formalnem in neformalnem praksi in pri delu z marginaliziranimi mladimi in različnimi skupinami. »IMPROdigious in Youth Work« sledi prednostnim nalogam Erasmus+ z izboljševanjem ključnih kompetenc udeležencev na področju izobraževanja mladih in povezovanjem dobro izvedenih neformalnih učnih aktivnosti z inovativnimi tehnikami, ki izhajajo iz vseh oblik umetnosti, kreativnosti in improvizacije ter so usmerjene v koristne spremembe v mladih. skupine in skupnosti. Udeleženci so mladinski delavci, prostovoljci, mentorji in učitelji, starejši od 18 let, ki delajo z mladimi z različnimi neformalnimi aktivnostmi, delajo ali redno sodelujejo s partnerskimi organizacijami kot plačani ali prostovoljni strokovnjaki in bodo s svojim doprinosom svojim organizacijam povečali učinek. projekta, ko je usposabljanje končano. Poseben poudarek bo namenjen udeležencem z manj priložnostmi, osebam, ki se zaradi ekonomskih, socialnih, geografskih, izobraževalnih težav težko dokopajo do visokokakovostnih priložnosti za učenje in samorazvoj, ki težko pridobijo znanja, metodologije in veščine, ki jih ponuja to usposabljanje.

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Rezultati, ki jih pričakujemo od projekta, bodo na osebnem in strokovnem razvoju udeležencev. Spodbujeni bodo k vključevanju novih tehnik in principov improvizacije v vsakodnevno osebno prakso, raziskovali bodo nove metode poučevanja in učenja ter na novo zgradili zavest o lastnem učnem procesu in potrebah. Vadili bodo svoje sposobnosti spreminjanja idej v dejanja, krepili ustvarjalnost, inovativnost, sposobnosti načrtovanja in upravljanja. Udeleženci bodo dobili dodatno motivacijo, navdih, orodja in nova spoznanja, kako z improvizacijo doseči spremembe, ki jih želijo videti v svojih ciljnih skupinah in skupnostih. Naučili se bodo ceniti in uživati v ustvarjalnem delu z drugimi ljudmi ter vadili kreativno samoizražanje. Delo z gledališčem in pripovedovalskimi orodji bo udeležencem omogočilo izboljšano aktivno poslušanje, konstruktivne povratne informacije, kreativno izražanje in prenovljen odnos do izražanja čustev, občutkov in mnenj, deljenja svojih kompetenc, dela z vrstniki in mladimi v lastni skupnosti in institucijah. Skozi improvizacijo bodo udeleženci pridobili nova znanja, kako podpreti učenje na področjih reševanja problemov, spopadanja z nepričakovanimi situacijami in razvijanja kritičnega mišljenja. Udeleženci bodo skozi neposredno izkušnjo motivirani in opogumljeni, da bodo novo pridobljene veščine uporabljali ne le doma, ampak tudi na delovnem mestu ali pri delu s ciljnimi skupinami pri naslavljanju njihovih potreb, saj se bodo naučili uporabljati inovativne metodologije, ki so učinkovite. pri vključevanju različnih skupin, migrantov in mladih, ki jim grozi socialna izključenost. Poleg tega se bodo zmogljivosti vključenih organizacij povečale z razvojem njihovih članov, mrež in bodočih sodelovanj.</p> <p>Pričakujemo, da bo to povečalo privlačnost in inkluzivnost njihovih programov in dejavnosti, ki jih razvijajo v domačih organizacijah, tako z vplivom na njihove ciljne skupine kot tudi na same partnerske organizacije in širšo javnost. Na lokalni ravni bodo skozi projektne aktivnosti udeleženci sodelovali z lokalno skupnostjo Egia in okolice. Na regionalni in nacionalni ravni se bodo rezultati projekta delili z mednarodno skupnostjo mladinskih delavcev in socialnih delavcev, ki lahko gradijo transformacijske izobraževalne programe o dobrem počutju, zdravem življenjskem slogu, izgradnji skupnosti in krepitvi vloge mladih. Preko dela z mladinskimi voditelji in navsezadnje z ljudmi, ki bodo voditelji postali v prihodnosti, upamo, da bo projekt dolgoročno vplival na reševanje družbenih vprašanj.</p> <p>Na evropski ravni bomo s širjenjem projektne rezultatev in implementacijo pridobljenih veščin in znanja skozi aktivnosti v partnerskih državah in drugod prejeli dragocene prispevke in povratne informacije ljudi iz različnih držav, kar omogoča univerzalnost metod in tem, zato imajo novi nabor veščin in morda celo pripravljene projekti potencial za mednarodno in medkulturno uporabo, hkrati pa ostajajo občutljivi na posebne potrebe. Tako lahko razširimo vpliv tega projekta po Evropi.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2019-3-EL02-KA105-005260</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

IMPROdigious je 8-dnevni tečaj usposabljanja, katerega namen je predstaviti in raziskati principe „improvizacije“ ter eksperimentirati s praktičnimi in zabavnimi orodji in tehnikami, ki jih je mogoče zlahka uporabiti v vsakdanjem življenju, ustvarjalnem delu in tudi v drugih situacijah in krajih. Urjenje lastne zavesti, sprejemanja in občutka za pobudo lahko izboljša kakovost naših dni in stvari, ki jih počnemo. Naučili se bomo skočiti v neznano in se pravilno odzvati na potrebe različnih ljudi in situacij, s katerimi delamo.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM - (IT)

1. Naslov projekta, program	Ni na voljo
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Museo Archeologico Salinas, Piazza Olivella, 90133 Palermo PA
3. Področje kulturne dediščine	Komunikacija
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Uvodni razmisleki so bistveni za razumevanje pomena revolucije, ki jo bomo tukaj predstavili. Arheološki muzej Antonio Salinas v Palermu, eden najpomembnejših arheoloških muzejev zaradi obsežnosti in prestiža zbirke (z mojstrovinami punsko-feničanske dobe, klasične grške dobe, etruščanske, iz starega Rima in iz sicilijanske zgodovine od prazgodovine do srednjega Obdobja [10]) je za vse namene primer študije socialnega muzeja in namen avtorja je, da ga predstavi kot kreposten primer kulturnih komunikacijskih strategij.</p> <p>Ta muzej, ki si je dal „strateško vizijo“, si je prizadeval povrniti svojo lastno javnost in si priskrbeti zelo močan spletni ugled. V eseju, ki se tiska [1], so bila analizirana: empirična dejstva te dejavnosti komuniciranja, rezultat posebnih strategij in pobud; številčna uspešnost in spoštovanje obiskovalcev različnih platform družbenih medijev, kjer muzej deluje; pretok obiskovalcev med promoviranimi dejavnostmi; podatki o vpogledih iz različnih spletnih instrumentov interakcije (predvsem Facebook, Twitter in Youtube); kakovost vpogledov v komunikacijo in učinek, ki ga povzročijo v smislu interakcij, spoštovanja, števila ogledov in stopnje deljenja. Glavna junaka teh strategij in rezultatov sta vodja muzeja, arheologinja Francesca Spatafora in vodja komunikacij Sandro Garrubbo. Primer Garrubba je ilustrativen za to, kako ima regionalni oddelek za kulturno dediščino regije Sicilije v mnogih primerih že prav notranje vire, ki so, zaposleni v neprimernih vlogah, spregledani in premalo uporabljeni. Ta katalogizator z izkušnjami v oglaševanju je postal muzejski upravitelj socialnih medijev in vsebin in Salinas mu dolguje visoko prepoznavnost, ki jo je dosegel danes.</p> <p>Končni rezultat, na katerega so čakali štiri leta, je dokončno ponovno odprtje celotnega razstavišča. Obnova zgodovinske zgradbe, v kateri sta muzej in Casa dei Padri Filippini all'Olivella – hiša očetov oratorijev na trgu Olivella, TN – iz 17. stoletja, je bila dolga in zapletena. Čakanje je bilo tako dolgo, da so prebivalci Palerma hitro pozabili na obstoj muzeja.</p>

5. Splošen opis projekta

Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);

V letu 2014 so sodelavci muzeja tem pomembnim okoliščinam namenili posebno pozornost, kar je predstavljalo res »garibaldinski« izziv [1]: ponovno pridobiti občinstvo in revitalizirati svojo podobo. Tako se rodi prvi slogan muzeja: »Zaprto za popravila, odprto za poklic«, nato le »odprto za poklic« za natančno izbiro, ki je zavrnila, neuporabimo te besede, samo idejo zaprtja Med številnimi pobudami, s ki je Salinas prinesel »drugje« del svoje zbirke [11], je omembe vredna razstava »Gli etruschi a Palermo« – Etruščansko v Palermu, TN – v Real Albergo dei Poveri (17. oktober 2012; zaprta junija 2013, ponovno -odprta decembra 2013 do 30. junija 2015), nato ponovno oživiljena z več pobudami, kot je vključitev v nacionalni dogodek #invasionidigitali – #digitalnainvazija – aprila 2014, ki je prebivalcem omogočila, da ponovno odkrijejo skoraj pozabljeno opremo in celo obudijo pozornost nacionalnega tiska. Ker želimo zagotoviti številčno dejstvo o vplivu #invasionidigitali, bi ga lahko za zdaj kvantificirali z razponom rasti 100 % med podatki o bogastvu maja 2013 in maja 2014. Majhni dogodki so muzeju dali priložnost, da se ponovno odpre, tudi če delno.

Z razstavo »Del Museo di Palermo e del suo avvenire. Il Salinas ricorda Salinas 1914 – 2014« – Muzeja Palermo in njegove prihodnosti. Salinas se spominja Salina, TN – (8. julij 2014 – 31. januar 2015), osebje se je odločilo posodobiti muzej, ki ga je navdihnila lekcija absolutne modernosti o konceptu pripadnosti in dostopnosti do kulturne dediščine, ki jo je potrdil njegov veliki upravitelj. Odlomki, dobesedno ukradeni iz predavanja, ki ga je profesor Salinas izvedel med otvritveno slovesnostjo študijskega leta leta 1873, so zdaj „slogan“, ki bo napisan na stenah in se bo razširil na družbenih medijih, z novim logotipom in kampanjo, ki poteka z objavami. ad hoc na Facebooku in Twitterju ter kratke videe, ki jih je navdihnil slog špageti trilerja, objavljene na Youtube [12].

Z razstavo »LIKE – Restauri e scatti. Il volto inedito del Salinas« – Obnova in klik zaklopa. The unknown face of the Salinas, TN – (13. marec – 3. maj 2015), katerega pomen se nanaša tako na nov komunikacijski pristop muzeja tako na metaforično osvobajanje zoba časa kot znamenj stare obnove, ki postavlja pri tveganju ustrezne interpretacije umetniških del, se je Salinas pridružil #invasionidigitali leta 2015 (s socialno-edukativnim eksperimentom ustvarjanja 3D reprodukcij arheoloških najdb, katerega rezultati se tiskajo [13]).

Pobuda je bila uspešna tako glede fizične publike kot povprečne rasti tedenskega LIKE-a v povezavi z razstavo (150 namesto povprečne številke 80).

Toda kako je družini Salinas uspelo najti lastno identiteto na družbenih medijih? V tem kontekstu ne moremo opisati elementa za elementom, o čemer smo že razpravljali ob drugih priložnostih [1], kljub temu pa lahko ponudimo nekaj pomembnih elementov muzejske strategije, ki temelji na ključnih besedah in zamislih, kot so »narediti radovedneže«, »pritegniti«, »vključiti« in »navdihniti« [3]. Doseganje teh ciljev je bilo doseženo zahvaljujoč strategijam, osredotočenim na načrtovanje vsebine, kjer namig, sklicevanje na nekaj bližnjega, metafora, namig, pristop k vsakdanjemu življenju, »zakulisje«, uporaba emotikonov v objavah je le nekaj instrumentov, ki jih je muzej sprejel, da bi ustvaril svoj komunikacijski slog. Poleg tega so tu še privlačne slike, vedno v kombinaciji s skrbno izbranimi hashtagi in sloganom, ki niso več preprost taksonomski opis, temveč prava »zgodba«. Samo primer: dobro znana metopa iz templja C v Selinuntu, ki je bila ponovno odkrita leta 1823 in prikazuje Perzeja, ki odseka glavo Gorgone Meduze v prisotnosti Atene, je bila naslovljena »Trio Medusa« – po imenu italijanskega slavni komični trio, TN.

V analizi kakovosti komunikacije smo izpostavili, kako smo ob opuščanju tipičnih strokovnih izrazov arheološkega kroga vzeli nove specifične metode pripovedovanja zgodb – s pripovedovalčevim glasom, ki pripoveduje zgodbo s preprostimi besedami – kot instrumente pristopa k obiskovalcev, pa tudi način učenja in raziskovanja pomena. Poleg tega je ta nagnjenost k pripovedovanju zgodb v osnovi koncepta logotipa: S je za Salinas, pa tudi za »zgodbe«, ki ustvarjajo skupnost. #Lestoriedittutino – #storiesofalofus, TN – je od januarja 2015 postal stalni hashtag muzejske komunikacije [5]. Facebook stran [14] je od odprtja, že polna vsebin marca 2014, hitro rasla – do danes 4.480 všečkov. Všečki na Facebooku in hkrati analiza vpogledov so potrdili, kako izbira dobrega naslova spodbuja radovednost in pripravljenost za branje uporabnikov ter kako visoka in cenjena je kakovost pogovora na Facebookovem zidu. Med podatki vpogleda, analiziranimi v eseju, ki se tiska [1], je izvor uporabnikov vreden pozornosti, saj le tretjina uporabnikov prihaja iz Palermo in le polovico celotnega zneska je mogoče povezati s prebivalci na Siciliji, kar dokazuje tako da niso bili doseženi samo uporabniki iz vse države, ampak celo iz tujine. Iz tujine prihaja ena tretjina obiskovalcev Facebook strani iz mest zunaj Sicilije. Omenjen je Youtube kanal [15], ki je bil lansiran 21. februarja 2014, združen s Facebookom, Twitterjem, Pinterestom in Google+ ter uporabljen na najboljši možen način za promocijo muzeja in njegovih dogodkov s posebej za ta namen pripravljenimi videi.

Profil na Twitterju [16] je bil odprt februarja 2014 in do marca 2015 je bil Salinas edina sicilijanska institucija v lasti regionalne izvršne oblasti, prisotna na tej platformi; danes šteje več kot 2.500 sledilcev.

Zagotovo je ključno vlogo odigral obisk mednarodnega dogodka tvitanja v živo #Museumweek, oba v izdaji 2014 (24.–30. marec) – edini med sicilijanskimi muzeji in institucijami – oba v izdaji 2015 (23.–29. marca), doseganje tako doslednega števila sledilcev (+250 po tednu #Museumweek 2015) zahvaljujoč ponovnemu tvitanju več profilov z vsega sveta in vrsti posebnih dražljivk.

Profil Google+ [17], ki deluje od marca 2014, je presegal 17.500 ogledov – če upoštevamo tukaj združene videoposnetke Youtube –, kar kaže na popolno razumevanje uporabe združevanja med različnimi družbenimi platformami.

Za zaključek je Musem aktiven na Pinterestu [18] od marca 2014 in ima 6 aktivnih desk, vključno z eno o muzejskih zakladih in eno o razstavi o Antoniu Salinasu.

<p style="text-align: center;">6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>V enem letu, v koraku s tem, kar so pred kratkim predlagali strokovnjaki, je zakoncema Salinas uspelo razviti lastno kulturno strategijo spletnega trženja, zahvaljujoč vključevanju deležnikov, ustvariti lastno podobo blagovne znamke, ki ji zagotavlja izvirno in prepoznavno prepoznavnost blagovne znamke z lastno stil in ustvarjanje lastne skupnosti, ki je dobro aktivna in vključena. Da bi dokazali dosežene rezultate, je na koncu tega eseja naveden le element o plodovih v letu 2014, podrobnejša analiza pa je prepuščena drugemu trenutku: palermitanski muzej – uradno zaprt – z edino udeležbo na razstavah na Etruščanski (16.549 obiskovalcev) in Salinas (23.255) doseže skupno 39.714 obiskovalcev, s čimer prehiteva dobro uveljavljeno ustanovo, kot je Arheološki muzej Paolo Orsi v Siracusi (37.481) [19]. Priznано je že, da bo konkreten rezultat tega novega muzejskega pristopa jasen šele ob popolnem ponovnem odprtju Solin. Od takrat naprej izziv ne bo le najti javnega in digitalnega ugleda, temveč ju ohraniti, uskladiti digitalno mesto interakcije, komunikacije in sprejema z resničnim ter zgraditi rastočo, angažirano skupnost okoli muzeja, ki se lahko prepozna v kulturnih vrednotah, ki jih podpira Salinas. Upati je, da bo ta »veter sprememb« skupaj z muzejem Salinas dokončno dosegel vse druge regionalne ustanove. Za to so potrebne »vizije« in »strategije«, prav to pa je doslej manjkalo političnim odločevalcem.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://www.coopculture.it/it/poi/museo-archeologico-regionale-antonino-salinas/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Arheološki muzej se je izkazal na italijanski muzejski sceni, predvsem pa na sicilijanski, da je postal mednarodna študija primera za digitalne strategije, ki so bile vzpostavljene, da bi omogočile večjo kulturno izboljšavo, tudi ko je bil muzej več let zaprt zaradi obnove. Izkušnja Salinas nas uči, da je kljub veliki krizi, ki je prizadela številne muzeje v Italiji in predvsem na Sicilijancih, zaradi slepega pregleda porabe, komunikacije muzeja prek družbenih medijev in dobro načrtovanega pripovedovanja zgodb mogoče spremeniti usodo muzeja, ki bi sicer so končali v pozabi; to je bilo mogoče zaradi muzejskega osebja, ki je moralo včasih celo iz lastnega žepa plačati komunikacijo in dostop do interneta.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –LT-RO-HU-IT-SK-ES

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Bilo je nekoč: pravljice in miti po Evropi</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>EvolvingYOUth Vecgaujas iela 18 , LV-2163 Carnikava , Vidzeme , LV</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Kulturna dediščina/Evropsko leto kulturne dediščine ; Ustvarjalnost in kultura ; Medkulturno/medgeneracijsko izobraževanje in (vseživljenjsko) učenje</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Bilo je nekoč: pravljice in miti po Evropi je bila mladinska izmenjava KA1, ki je potekala od 31. avgusta do 7. septembra v Jūrmali v Latviji in je vključevalo skupno 40 udeležencev iz Latvije, Italije, Madžarske in Finske. Med izmenjavo so udeleženci spodbujali medkulturno učenje in občutljivost z lutkarstvom in pripovedovanjem zgodb, izmenjavo tradicionalnih pravljič, ustvarili in izvedli skupno medkulturno pravljico na temo medkulturnega učenja za mlade ter jo kot lutkovno predstavo predstavili javnosti drugim mladim. Ljudi na mednarodni in lokalni ravni. Ta projekt je bil rezultat sodelovanja med – EvolvingYOUth (Latvija) – Kulturális Kapcsolatokért Alapítvány (Madžarska) – Association for Cultural Relations (Finska) – Associazione Studenti per la Città (Italija) – Youthfully Yours SK (Slovaška).</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 01.03.2020</p> <p>Datum zaključka: 31.10.2020</p> <p>Referenčna številka projekta: 2019-3-LV02-KA105-002844</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 14.467,00 €</p> <p>Program: Erasmus+</p> <p>Glavni cilj projekta je na mlade prenesti evropske vrednote raznolikosti, medkulturnosti</p> <p>razumevanje in občutljivost z uporabo lutkovnega gledališča in tradicionalnih pravljic.</p> <p>Posebni cilji so:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ozaveščati o medkulturnem učenju in občutljivosti z uporabo lutkovnega gledališča in pripovedovanja zgodb <p>izmenjavo tradicionalnih pravljic in zgodb ter odkrivanje konceptov identitete in raznolikosti;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krepiti evropske vrednote, kot so medsebojno razumevanje, strpnost, aktivno državljanstvo in boj proti negativnemu <p>vrednote, kot so ksenofobija, rasizem, homofobija in evroskepticizem;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Odkriti in izkoristiti potencial pripovedovanja s predstavitvijo tradicionalnih pravljic in uporabo lutkovnega gledališča. <p>s povratnimi informacijami zunanjih strokovnjakov kot dragocen učni postopek za razvoj medkulturne kompetence</p> <p>mladi ljudje;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ustvariti in izvesti skupno medkulturno pravljico na temo medkulturnega učenja mladih <p>in ga predstaviti javnosti kot lutkovno gledališče za druge mlade na mednarodni in lokalni ravni.</p> <p>V projektu je sodelovalo 40 mladih iz Lavije, Italije, Španije, Finske, Romunije, Madžarske in Portugalske.</p> <p>Dejavnosti izmenjave so bile izvedene v Rigi od 1. do 6. septembra 2020. Dejavnosti so temeljile na konceptu vrstniškega izobraževanja in se osredotočale na izmenjavo tradicionalnih pravljic in zgodb različnih vključenih držav z uporabo ulične umetnosti, kot je npr. lutkovno gledališče, ki jih predstavlja.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Izvedene aktivnosti so upravičencem dale priložnost, da razvijejo nekatere nove veščine, ki jih lahko uporabijo v življenju, na primer pri prostovoljstvu ali na trgu dela. Udeleženci so izvedeli več o medkulturnosti, konceptu gledališča in izdelavi lutk, razpravljali o evropskem kontekstu in izmenjali najboljše prakse. Udeleženci lahko ustvarijo nove dejavnosti, ki jih bodo izvajali v njihovem imenu, ter ponudijo nova orodja in ideje.</p> <p>Poleg tega je projekt razširil njihovo mrežo stikov in ustvaril novo partnerstvo, udeleženci pa so bili zelo angažirani pri deljenju svoje nacionalne kulturne dediščine.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2019-3-LV02-KA105-002844</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Med izmenjavo so udeleženci promovirali medkulturno učenje z lutkarstvom in pripovedovanjem zgodb, izmenjavo tradicionalnih pravljic, ustvarili in izvedli skupno pravljico na temo medkulturnega učenja ter jo kot lutkovno predstavo predstavili javnosti drugim mladim na lokalni in mednarodni ravni.

Med izmenjavo so morali udeleženci drug drugemu voditi delavnice o pripovedovanju zgodb, mitologiji, kulturi, tradiciji in identiteti, vsakemu so morali predstaviti svojo državo — narodne plese, pesmi, igre, hrano in pijačo, svoje nacionalne mite in pravljice. drugi v nacionalnih skupinah v obliki kratkih gledaliških iger.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – CY-IT-SE-EE-GR

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Beleženje tradicije</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>NEOLEA GIA ANTALAGI KAI KATANOISI 27 EZEKIA PAPIOANNOU STREET 1075 NICOSIA Ciper</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>MEDKULTURNO/MEDGENERACIJSKO IZOBRAŽEVANJE IN (VSEŽIVLJENJSKO)UČENJE USTVARJALNOST IN KULTURNA DEDIŠČINA/EVROPSKO LETO KULTURNE DEDIŠČINE</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;</p>	<p>Tradicije in običaji so eden najbolj sestavnih delov človekove kulturne identitete. Evropsko identiteto sestavljajo različne kulture, od katerih ima vsaka svoj niz tradicij, ki skupaj postavljajo temelje za ustvarjanje močnejše kolektivne evropske identitete. Vendar pa so nekatere najstarejše tradicije v Evropi začele bledeti zaradi številnih razlogov, včasih zato, ker so ljudje, ki jih prakticirajo, postali prestari za to ali ker so te tradicije nadomestile nove. Zato obstaja potreba, da mladi spoznajo tradicijo svojih in drugih držav. Tako jih morda nehajo zavračati in to znanje pametno uporabijo za napredovanje.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 01.08.2018</p> <p>Datum zaključka: 31.05.2019</p> <p>Referenca projekta: 2018-2-CY02-KA105-001299</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 28.325,00 €</p> <p>Namen tega projekta je gojiti zgodovinsko empatijo in se pokloniti »ogroženim« ali pozabljenim tradicijam po Evropi. Glavni cilj je omogočiti mladim iz evropskih držav, da se seznanijo s tradicijo svojih držav in se seznanijo s tradicijo drugih držav, ki so začele izumirati, hkrati pa raziskujejo in vadijo umetnost pripovedovanja skozi fotografijo in video ustvarjanje.</p> <p>Glavni cilj projekta je izboljšati znanje o tradiciji izvorne države in poznavanje tradicij vključenih držav.</p> <p>Poleg tega je eden od ciljev zapolniti vrzel med preteklostjo in sedanjo zavestjo, predvsem pri mlajši generaciji.</p> <p>Poleg tega dajanje veččin ljudem, da bodo lahko iskali in izvedeli več o preteklosti, ter ozaveščanje o tradiciji ciljnega območja, da se naučijo in uporabijo to znanje tudi za to, da ga spremenijo v poklic, hkrati pa se borijo proti brezposelnosti.</p> <p>Seznanimi udeležence s tehnikami pripovedovanja zgodb in videa v kontekstu razumevanja preteklosti.</p> <p>V projekt je bilo vključenih 40 mladih iz vsake države, ki so preživeli 12 dni v tradicionalni vasi na Cipru.</p> <p>Aktivnosti so vključevale:</p> <p>Demonstracije strokovnjakov skozi delavnice o tradicionalnih umetnostih, obrti in hrani</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obiski lokalnih ljudskih središč, muzejev in mladinskih klubov, kjer se mladi povezujejo s tradicijo. - Delavnice raziskovanja in vadbe pripovedovanja skozi različne oblike - Delavnice fotografije, snemanja in video montaže - Izdelava spletne strani - Zbiranje ustne zgodovine - Izdelava kratkih video posnetkov - prostočasne dejavnosti, povezane z evropsko tradicijo: kulturna noč, večer tradicionalnih iger, strašni lov na zaklad
---	--

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Polovica sodelujočih se je zanimala ali aktivno ukvarjala s tradicijo. To vključuje vadbo glasbil, ples, gledališče, umetnost in obrt ali preučevanje preteklosti. Druga polovica udeležencev je imela osnovne videografske ali fotografske veščine, ki izhajajo iz njihovega osebnega zanimanja za snemanje, fotografiranje, uporabo osnovnih orodij za izdelavo in urejanje videa, kot je Windows Movie Maker.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uporaba tehnologije za spodbujanje razumevanja tradicije in zgodovine - Učenje novih metodologij s široko paleto izvedb: pripovedovanje zgodb, izdelava videa, zbiranje ustnih zgodovin, ustvarjanje in upravljanje spletnih strani - Povečanje zaposlitvenih možnosti - Razvoj medosebnih veščin, povezanih z medgeneracijskim dialogom - Razvoj novih projektnih idej in novih možnosti sodelovanja - Spodbujanje mladih, da postanejo multiplikatorji idej in projektov
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-2-CY02-KA105-001299</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Namen tega projekta je gojiti zgodovinsko empatijo in poskušati ponovno odkriti pozabljene tradicije po Evropi. Cilj je poučiti mlade o tradiciji domovine in jim predstaviti tradicijo drugih držav, ki so začele izumirati. Za doseganje teh ciljev projekt uporablja pripovedovanje zgodb s pomočjo fotografije in video ustvarjanja. Projekt študentske izmenjave, v katerega je bilo vključenih 40 mladih, 1 mladinski voditelj in 4 udeleženci iz Bolgarije, Italije, Španije, Grčije, Švedske, Poljske, Estonije in Cipra. Preživeli so 12 dni v tradicionalni vasi na Cipru, kjer so udeležence seznanili z lokalnimi tradicijami in jih spodbudili, da delijo svoje tradicije.

Aktivnosti so temeljile na načelih neformalnega izobraževanja in so vključevale delavnice, obiske lokalnih središč, ustvarjanje video posnetkov itd.

Projekt je pri udeležencih razvil veščine pripovedovanja zgodb, ustvarjanja videa, zbiranja ustnih zgodovin, ustvarjanja in upravljanja spletnih strani.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –(IT-PR-GR-TR)

1. Naslov projekta, program	Varovanje nematerialnih in kulturnih vrednot ter DEDIŠČINE
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	UNIVERSITA DEGLI STUDI DI BARI ALDO MORO PIAZZA UMBERTO I 1 70121 BARI Apulija
3. Področje kulturne dediščine	Krepitev zmogljivosti v kulturnem sektorju
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Projekt je bil zasnovan po razvoju evropske kulturne agende v drugi polovici 10. let prejšnjega stoletja in tudi v okviru agende ZN 2030 o trajnostnem razvoju, ki priznava globalno državljanstvo, kulturno raznolikost in medkulturni dialog kot splošna načela trajnostnega razvoja. Priznava, da lahko vse kulture in civilizacije prispevajo in so temeljne za trajnostni razvoj. Kultura je izrecno omenjena v več ciljih trajnostnega razvoja Agende 2030 in zlasti v cilju 11 (dediščina mesta), pa tudi v cilju 4 (izobraževanje) ter v ciljih 8 in 12 (trajnostna rast/vzorci potrošnje) v zvezi s turizem.</p> <p>Vse zgoraj navedeno je bilo ponovno potrjeno s sprejetjem splošnega pristopa Sveta k predlogu iz novembra 2016 za ustanovitev leta 2018 evropskega leta kulturne dediščine: praznovanje raznolikosti in bogastva evropske dediščine. Veleposlaniki držav članic so 15. februarja 2017 potrdili začasni dogovor, dosežen 9. februarja med Svetom in Evropskim parlamentom, s čimer so potrdili odločitev za EYCH2018.</p> <p>Iz teh izhodišč izhaja ideja o varovanju nematerialnih kulturnih vrednot in dediščine – S.I.L.V.HER. projekt, ki najde svoje korenine v potrebi po oblikovanju nove poti usposabljanja, ki zajema in pozitivno izkorišča vse, kar izhaja iz digitalne transformacije, pojava, ki se močno spodbuja tudi na nacionalni ravni in ki vedno bolj predvideva uvajanje orodij IKT na vseh področjih. Tudi kulturni sektor, natančneje varovanje in promocija kulturne dediščine, ni izvzet iz tega pojava.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 01.10.2018</p> <p>Datum zaključka: 30-09-2021</p> <p>Referenčna številka projekta: 2018-1-IT02-KA203-048412</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 286.177,00 €</p> <p>S.I.L.V.HER. projekt zato predlaga razvoj tečaja usposabljanja, povezanega s kulturno dediščino, ki pa vključuje tudi digitalno orodje, ne le kot sredstvo učenja, temveč predvsem kot prihodnje sredstvo za razvoj strateškega sektorja in ki bo tudi podpiralo proces priznavanja svoje evropske identitete. Ravno zaradi tega se pojavi potreba po izvedbi tega projekta na transnacionalni ravni.</p> <p>Mešani ali mešani tečaj bo razdeljen na dve vrsti dejavnosti: spletno usposabljanje in transnacionalna mobilnost kot osebna usposabljanja.</p> <p>Ta tečaj bo razdeljen na tri module:</p> <ul style="list-style-type: none"> – vodenje kulturnih projektov; – Digitalno pripovedovanje nesnovne kulturne dediščine; – Obogatena in virtualna resničnost v kulturnem sektorju.
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://www.silvher.eu/about/</p> <p>https://silvher-learn.eu/course/view.php?id=3</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projekt je razvil predmet, imenovan »digitalna valorizacija kulturne dediščine«, ki je bil poskusno aktiviran v študijskem letu 2019/2020 in na voljo v jeziki konzorcija. Preko razvite platforme je tečaj na voljo vsem, ki se prijavijo kot gost. tečaj je sestavljen iz treh modulov:

- Vodenje kulturnih projektov;
- Digitalno pripovedovanje nesnovne kulturne dediščine;
- Obogatena in virtualna resničnost v kulturnem sektorju.

Kot rezultat pilotnega predmeta so študentje razvili projekte za digitalno varovanje lokalne kulturne dediščine. Razvita APP zagotavlja novo izkušnjo v razširjeni resničnosti: z uporabo pametnih telefonov lahko uporabniki prek kamere usmerijo kulturno mesto in glas pripovedujejo zgodbe o tem. Glavni cilj projekta je torej olajšati in ponuditi dostop do kulturne dediščine v ciljnih mestih.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (FR-BE-BG-IT-PT)

1. Naslov projekta, program	SEEDS OF TELLERS, Pripovedovanje za boljše govorništvo
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	D'Une Parole à l'Autre 10 avenue du Maréchal Leclerc 92240 Malakoff Île de France
3. Področje kulturne dediščine	Ustna kulturna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Leta 2015 je imelo težave z branjem 19,7 % učencev v EU v primerjavi s 17,8 % leta 2012 (poročilo PISA). Samo 4 države članice so dosegle referenčno raven pod 15 %. Sistem še nikoli ni v tolikšni meri reproduciral družbenih neenakosti, v OECD še posebej v Franciji in Belgiji. Vse več otrok vstopa v vrtec z zakasnjnimi jezikovnimi spretnostmi, izpostavljenost zaslonom pa stanje še poslabša. Pomanjkanje dodelanih izmenjav in besedišča že zelo zgodaj poveča vrzel med otroki glede na njihovo socialno-kulturno ozadje.</p> <p>Vendar pa je uspeh pri učenju povezan z obvladovanjem govora, ki je temelj vsega učenja.</p> <p>Za sociologa B. Lahireja so obvladovanje govorne besede in diplome glavni družbeni organizatorji: tisti, ki so se naučili javnega izražanja, pogosteje zasedajo odgovorne položaje.</p> <p>Medtem ko je 70 % poklicnega govornega časa ustnega, je to razmerje v šoli obrnjeno: pisni svet prevladuje v učnih praksah. Ustno izražanje v šolah je zelo pogosto usmerjeno od učenca k učitelju, z učenjem na pamet in recitiranjem. Ustne predstavitve in izpiti so pripravljene kot pisni dokumenti. Za šolo se govor rodi iz pisave.</p> <p>Danes se vprašanje ustnega izražanja znova pojavlja z novimi preizkusi ob koncu šolanja. Na Portugalskem je poudarjena ustnost, v Franciji in Italiji pa se pojavljata veliki ustni in multidisciplinarni intervju.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 12.01.2018</p> <p>Datum zaključka: 31. 3. 2021</p> <p>Referenca projekta: 2018-1-FR01-KA201-048145</p> <p>Nepovratna sredstva EU: 298.461,00 €</p> <p>Program: Erasmus+</p> <p>6 partnerjev, 5 držav: 2 strokovnjaka za pripovedovanje zgodb (D'Une Parole à l'Autre in Grimm Sisters), 1 agencija, specializirana za ustvarjanje izobraževalnih platform (Les Apprimeurs), 1 organizacija, specializirana za specifične učne težave (Logopsycom) in 2 šoli (AEPROSA, L. KARAVELOV)</p> <p>Ciljev projektov je več:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Za spodbujanje samozavesti ● Poslušati in spoštovati besedo drugih ● Spodbujati sodelovanje ● Razviti spomin in besedni zaklad ● Za spodbujanje domišljije ● Odkrivajte in delite evropsko ustno kulturno dediščino ● Borite se proti neenakostim pri učenju, ki so se povečale med zdravstvenimi krizami <p>Glavna ciljna skupina so otroci od vrtca do 6. razreda.</p> <p>Usposabljanje učencev za ustno pripovedovanje zgodb v razredu brez pisne podpore jim omogoča, da se čustveno vključijo, doživijo užitek in ga prenesejo naprej, da se uveljavijo kot posamezniki in najdejo svoje mesto v skupini.</p> <p>Dejavnosti so sestavljene iz delavnice pripovedovanja zgodb, ki je potekala v šolah sodelujočih držav.</p> <p>Projekt je uresničil tudi videoposnetek odraslih, ki pripovedujejo zgodbe, da bi navdihnili učitelje.</p>
---	---

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>O1-Pedagoški vodnik za postavitev delavnice ustnega pripovedovanja »S pripovedovanjem v šoli do govora« (40 strani)</p> <p>O2-Večjezična knjižnica: več kot 300 zgodb iz ustnega slovstva za pripovedovanje v razredu</p> <p>O3-Webradio: več kot 110 zvočnih posnetkov študentov, ki pripovedujejo zgodbe</p> <p>O4-Več kot 20 videoposnetkov otrok in odraslih, ki pripovedujejo zgodbe</p> <p>O5-20 Izobraževalni kompleti, ki povezujejo teme šolskega učnega načrta z zgodbami</p> <p>O6-23 Pedagoški listi za spremljanje učiteljev pri izvajanju pripovedovalskih delavnic v razredu Pod okriljem Nacionalnega šolstva in mesta Pariz 14. je »Teden pripovedovanja« omogočil več kot 120 učiteljem in 2500 učencem sodelovanje v pripovedovalskem krožku.</p> <p>Po tem dogodku je načrtovan projekt usposabljanja učiteljev za pripovedovanje zgodb.</p> <p>Projekt financira francosko ministrstvo za izobraževanje in zadeva šole Priority Education Network v Parizu 14.</p> <p>Knjižnice, pripovedovalci, učitelji ... spontano želimo prispevati k projektu, ki ga bomo izvajali vsaj 5 let.</p> <p>DOLGOROČNE KORISTI</p> <ul style="list-style-type: none"> •Boj proti nepismenosti, daj okus za učenje • Zmanjšajte neenakosti pri učenju • Povečati poslušanje, dialog med posamezniki in kulturami •Ohranjati in prenašati evropsko ustno kulturo v šoli. Bolje spoznati tradicijo, narode in svet za pripravo prihodnosti •Ozaveščati Evropo o pomenu učenja obvladovanja strukturiranega in avtonomnega govora.
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://seedsoftellers.eu/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projekt je bil namenjen boju proti nepismenosti, zmanjševanju neenakosti in učenja, povečanju poslušanja in dialoga, ohranjanju in prenašanju evropske kulture v šoli ter ozaveščanju Evrope o pomenu učenja za obvladovanje strukturiranega in avtonomnega govora.

Projekt je otrokom pomagal razviti samozavedanje, pomen kulture v njihovem življenju in osvojiti umetnost govora z ustvarjanjem nekaj video posnetkov uprizarjanja tradicionalnih pravljic (dostopnih na spletni strani projekta).

Ciljni skupini sta predvsem 2: učitelji in učenci.

Razpoložljivi viri na spletnem mestu naredijo metodologijo univerzalno in jo lahko uporablja vsak učitelj, ki bi želel projekt uporabiti v svojem razredu, s čimer postane zameetek projekta teller dobra praksa.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – (IT-CZ-DE-ES)

1. Naslov projekta, program	St.A.R.T. UPtoEU (Pripovedovanje starorimskih sledi do Evrope)
2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Liceo Scientifico Statale „G. Siani” V.le Europa, 269 81031 Aversa (CE) Campania
3. Področje kulturne dediščine	Ustvarjalnost in kultura Sodelovanje za inovativnost
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>St.A.R.T. UPtoEU (Storytelling Ancient Roman Traces up to Europe) je inovativno strateško partnerstvo, ki od leta 2018 vključuje štiri evropske šole iz Italije, Španije, Nemčije in Češke, lokalne oblasti (Reggia di Caserta), kulturno združenje (BIMED) in telematsko univerzo (UniPegaso) za zasledovanje ciljev posodabljanja poučevanja, začenši z inovacijo komunikacije na področju kulturne dediščine.</p> <p>Projekt se je zaključil decembra 2021.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Datum začetka: 01.09.2018</p> <p>Zaključek projekta: 31.12.2021</p> <p>Referenčna številka projekta: 2018-1-IT02-KA201-048538</p> <p>Dotacija EU: 353.626,00 €</p> <p>Cilji projekta so bili:</p> <p>a) krepitev kulturne zavesti s krepitvijo kulturne dediščine;</p> <p>b) priznati skupno evropsko identiteto partnerskih držav, ki so bile ene rimske province</p> <p>c) spodbujati uporabo novih tehnologij</p> <p>d) spodbujati večjezični pristop</p> <p>e) spodbujati poslovne veščine</p> <p>f) utrditi jezikovne in socialno-odnosne spretnosti.</p> <p>Vse aktivnosti so bile izvedene naklonjene sodelovalnim, vključujočim in inovativnim metodologijam, situacijskemu učenju in duhu sodelovanja tudi prek vrstniškega.</p> <p>Izvedene so bile delavnice za realizacijo štirih intelektualnih produktov:</p> <p>1. spletna stran za pripovedovanje kulturne dediščine skozi vodnike, interaktivne zemljevide, zgodbe in besedila (O1);</p> <p>2. učna platforma s tečaji o oblikah in tehnikah komuniciranja na področju kulturne dediščine (O2);</p> <p>1. izdelava kulturnih predmetov/pripomočkov s 3D tiskanjem (O3);</p> <p>2. večjezični digitalni glosar kulturne dediščine, ki ga sestavljata e-knjiga in zbirka podatkov, ki ju je mogoče pregledovati na spletu (O4)</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Vsi ustvarjeni intelektualni izdelki so odprti, izvedljivi, ponovljivi in prenosljivi v druge prostorsko-časovne kontekste, zato bodo lahko presegli časovne omejitve projekta in dosegli širše skupnosti enotnega partnerstva, kot so operaterji v sektorju kulturne dediščine ali preprosto ljudi, ki jih zanima raba kulturne dediščine, tudi v perspektivi rasti turistično-kulturnega povzročene na ozemlju.</p> <p>Glavni učinek rezultatov je bil spodbujanje izobraževalne, socialne in kulturne rasti udeležencev ter krepitev procesa internacionalizacije lokalnih skupnosti.</p> <p>Rezultati projekta so bili razširjeni na seminarjih, konferencah, dogodkih, časopisih, lokalnem radiu in televiziji, družbenih omrežjih.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://www.startuptoeu.com/</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projekt je razvil učno platformo, v katero so naloženi različni dokumenti in brošure, ki pojasnjujejo njegov namen. Platforma vsebuje tudi module in izročke o digitalnem pripovedovanju zgodb o kulturni dediščini. Vsakdo se lahko prijavi na platformo in poišče vse dokumente ter opravi test na to temo.

K trajnosti projekta prispeva več dejavnikov, ki so pri promociji kulturne dediščine spodbujali tudi lokalne skupnosti, vključevali različne skupine deležnikov, ki so skoraj vsi izrazili pozitivno oceno projekta, pa tudi zunanje udeležence partnerske organizacije, ki so prisotne na končnem multiplikatorskem dogodku (E1).

Drug možen element prenosljivosti in trajnosti je tudi sodelovanje z visokokakovostnimi organizacijami, dejavnimi na področju izobraževanja ter krepitev in zaščite kulturne dediščine, prek digitalne kulture in inovacij.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM –(GER-POR-PL-ROM)

1. Naslov projekta, program	Popotovanje Malega princa po Evropi” - Gledališki vodnik za osnovnošolsko izobraževanje
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Gemeinschaftsgrundschule «An der Burg» Dinstühler Str. 67 41836 Hückelhoven NORDRHEIN-WESTFALEN Nemčija
3. Področje kulturne dediščine	Šolsko izobraževanje
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	<p>Nalogo uspešne evropske skupnosti lahko osnovnošolcem približamo na zelo različne načine. Gledališko delo otrokom odpira široko paleto možnosti, da se na igriv način soočijo s kompleksnimi vsebinami. Vse dejavnosti bodo učencem pomagale zgraditi občutek prvega evropskega razumevanja. Temelji na zgodbi o Malem princu in njeni filozofiji »Samo s srcem je mogoče pravilno videti, bistvo je očem nevidno«, želi projekt spodbuditi otroško domišljijo in ustvarjalnost, da bi premagali vse meje, pa naj bodo jezikovne, kulturne ali verske. Gledališče je del kulturne vzgoje, ki temelji na spoštljivem medsebojnem odnosu in ga zaznamujejo poštenost, zaupanje in spoštovanje. „Mali princ“ je vzornik za doseganje teh temeljnih vrednot. S pisanjem lastne odrske igre bodo učenci ugotovili pomen pravega prijateljstva in razvili vizije o dogodivščinah „Malega princa“ na njegovem potovanju skozi štiri evropske države. Velika zahvala gre EU, ki nam je s projektom ERASMUS+ omogočila, da spremljamo osnovnošolce na poti k razvoju svetovljanskega pogleda na svet, globoka prisrčna zahvala pa gre vsem, ki ste prispevali k uspehu projekta s svojimi idejami, entuziazmom in raznoliko zavzetost.</p>

<p>5. Splošen opis projekta</p> <p><i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i></p>	<p>Projekt je imel dva glavna cilja. Po eni strani so bili dijaki skozi celoten projekt globoko vključeni v proces ustvarjanja lastne odrske igre »Popotovanje Malega princa po Evropi« s pomočjo različnih uprizoritvenih metod, rokodelskih in jezikovnih veščin, ki so jih podpirale na poti do samoreguliranega učenja. Gledališko delo je koristno tudi za študente, ki imajo težave, saj jim ponujajo drugačen način učenja in krepijo njihovo strpnost, disciplino in sočutje. Po drugi strani pa so se učenci naučili veliko o obraznih izrazih, različnih vrstah gledališča, scenografiji in pripovedovanju zgodb.</p> <p>Zato se projektni sklop osredotoča na spodbujanje osnovnih življenjskih spretnosti, kot so spoštovanje kulturne raznolikosti, uspešna komunikacija izven maternih jezikov, reševanje problemov ter izboljšanje samospoštovanja in sposobnosti čutiti spoštovanje in sočutje do drugih. Te osnovne veščine so bistvene za ključne kompetence v življenju, kot so kulturno spoštovanje in zavedanje, uspešna komunikacija na verbalni in neverbalni ravni ter socialne in medčloveške kompetence ter sposobnost vseživljenjskega učenja. Poleg tega so vsi učenci in učitelji povečali ozaveščenost o inkluziji in se spremenili v akterje, ne glede na starost, z različnimi ustreznimi strategijami in dejavnostmi. Naš projekt smo predstavili na E-Twinningu in na vseh šolskih spletnih straneh. Naš končni izdelek „Popotovanje Malega princa po Evropi“ - Gledališki vodnik za osnovnošolsko izobraževanje je na voljo na domačih straneh šole. Zaradi korone je na žalost potekalo le prvo srečanje v Nemčiji. Po tem se je začela korona in morali smo vse prestaviti in končali smo v 3 virtualnih mobilnikih. Poljska je začela s prvo spletno mobilnostjo. Po tem je Portugalska organizirala drugo spletno mobilnost, Romunija pa je svojo mobilnost zaključila februarja 2022.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Projekt je razvil gledališki vodnik in kartice čustev</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/051bc6e7-8eaa-41c8-8001-d0ae03f6705b/Emotion_Cards.pdf</p> <p>https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/5e4b0790-ab67-4611-a5df-095f520ff192/The_Little_Prince_s_Journey_Through_Europe__The_Handbook_.pdf</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Projekt je imel dva glavna cilja. Po eni strani so bili dijaki skozi celoten projekt globoko vključeni v proces ustvarjanja lastne odrske igre »Popotovanje Malega princa po Evropi« s pomočjo različnih uprizoritvenih metod, rokodelskih in jezikovnih veščin, ki so jih podpirale na poti do samoreguliranega učenja. Gledališko delo je koristno tudi za študente, ki imajo težave, saj jim ponujajo drugačen način učenja in krepijo njihovo strpnost, disciplino in sočutje. Po drugi strani pa so se učenci naučili veliko o obraznih izrazih, različnih vrstah gledališča, scenografiji in pripovedovanju zgodb.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM

– (DN-TR-ES-HR-PL-RO)

1. Naslov projekta, program	Sprehodite se po zgodbi
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Danske Gymnastik og Idrætsforen. Vestjylland Tingvej 5 6990 Ulfborg Midtjylland
3. Področje kulturne dediščine	Nematerialna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije;	Starejši imajo znanje o zgodovini svoje občine, ki bo izginilo, ko jih ne bo več med nami. Naša kulturna dediščina je nekaj, kar razlikuje Evropo, celino, polno zgodovine, od drugih turističnih destinacij, ki nimajo enake prednosti. Pomembno je, da zgodbe umestimo na atraktiven in sodoben način z uporabo sodobnih tehnologij, da bi Evropa postala destinacija ena tako za Evropejce kot za turiste z drugih celin.
5. Splošen opis projekta <i>Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov);</i>	Datum začetka: 01.09.2018 Datum zaključka: 31.08.2021 Referenčna številka projekta: 2018-1-DK01-KA202-047095 Nepovratna sredstva EU: 171.519,00 € Cilj projekta je bil razviti inovativen in vsakomur dostopen turistični produkt, z zbiranjem kulturne dediščine z medgeneracijskimi sprehodi in občanom omogočiti deljenje videoposnetkov preko aplikacije, hkrati pa motivirati domačine, turiste, starejše ljudi in mladostnikov, da se razgibajo in hodijo po itinerarju. Partnerstvo <ul style="list-style-type: none"> ● DGI Vestjylland, Danska. Športna NVO. ● Občina Ceuti, Španija. Lokalna oblast. ● HOPU, Španija. MSP ● Colegiul Economic Buzau. strokovna šola. ● GOP, Turčija. Univerza. ● SDA, Poljska. NVO. ● Mesto Varaždin, Hrvaška. Lokalna oblast.

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Projekt je ustvaril rezultate na različnih področjih, kot so rezultati na področju kulturne dediščine (z ohranjanjem znanja starejših z uporabo sodobne tehnologije), rezultati na področju sociale, športa in zdravja (z obravnavo treh razsežnosti fizično, duševno in socialno zdravje) in rezultati na področju turizma (ob koncu projekta imeti nov trden produkt). Vpliv je tudi medsektorski, saj vpliva na delo številnih akterjev v družbi:</p> <p>predstavniki sektorja poklicnega izobraževanja in usposabljanja, zdravstvenega sektorja, športnih organizacij, nevladnih organizacij, občin, turističnih uradov in drugih partnerjev. Trajnost je zagotovljena z aplikacijo Co + Crew, kjer se državljani usposabljajo, kako naložiti svoje zgodbe v aplikacijo, pridobiti avdiovizualne in IKT kompetence. Drugi rezultat, vodnik, zagotavlja trajnost tega projekta s predstavitvijo izkušenj, ki se jih je ta konzorcij naučil, in njihovih dobrih praks skupaj z dobrimi praksami podobnih organizacij.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>http://www.walkastory.com/documents.html#</p> <p>http://www.walkastory.com/documents/20210728-ENG-Guide-of-Good-Practice.pdf</p>

Krajši povzetek (maksimalno 15 vrstic)

Evropska ekipa je med projektom razvila dva različna rezultata: 1. Co+Crew App – aplikacija, v katero lahko mesta, turisti in državljani naložijo informacije o svojem kraju, artefaktih, naravi – zbirajo svojo kulturno dediščino in jo delijo z drugimi. 2. Smernice - kako delati z medgeneracijskimi skupinami in s pripovedovanjem zgodb kot sredstvom komuniciranja in promocije zgodovinskih in kulturnih krajev iz različnih mest. Vodnik vključuje tudi najboljše prakse na tem področju

Ciljne skupine v tem projektu prihajajo z različnih področij na področju poklicnega izobraževanja in usposabljanja, kompetence, ki jih bodo pridobili, pa so opisane spodaj:

- Občine, ki sodelujejo v tem projektu, so se naučile, kako spodbujati in promovirati te medgeneracijske sprehode ter jih spremeniti v atrakcijo za turiste in obiskovalce
- Poklicne šole in univerze. Učitelji in njihovi učenci bodo delali na tem, kako sestaviti te poti v svoji skupnosti, in bodo sodelovali z razvijalci turizma v svoji občini. Dijaki poklicnega izobraževanja in usposabljanja bodo spoznali tudi tehnologije, ki so na voljo na področju turizma, skupaj z navdihom, kako oživiti in uporabiti v sodobnem času ,staro' znanje in kulturno dediščino.
- HOP bo imel priložnost bolje razvijati svoj turistični produkt in ga prilagajati različnim vrstam akterjev in držav
- Strokovnjaki DGI Vestjylland so spoznali nove načine spodbujanja telesne dejavnosti s povezovanjem te dejavnosti s kulturnimi vrednotami, prostovoljnimi dejavnostmi in medgeneracijsko interakcijo.
- Strokovnjaki NVO so dobili navdih za delo in dinamiziranje medgeneracijskih skupin, krepitev kompetenc za delo z različnimi ciljnimi skupinami, njihovo motiviranje in vključevanje v družbo.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Evropski Center za Solidarnost</p>
<p>2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Europejskie Centrum Solidarności Plas Solidarności 1 80-863 Gdańsk Polska</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Zgodovina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Projekt Muzej Solidarnosti „Poljske ceste do svobode“ se je rodil marca 1998 po konceptu predsednika mestnega sveta Gdanska Pawla Adamowicza in zgodovinarja dr. Jerzy Kuklinski. Leto in devet mesecev pozneje - 29. decembra 1999 - je na pobudo gdanskega predsednika Pawla Adamowicza ob podpori Lecha Wałęse in po njem poimenovanega inštituta gdanski nadškof metropolit. Tadeusz Gocłowski, NSZZ „Solidarność“, ladjedelnica Gdańsk in oblasti Pomeranskega vojvodstva je bila ustanovljena fundacija Solidarnostni center z nalogo ustanovitve Evropskega solidarnostnega centra. Predsednik fundacije je postal Bogdan Lis.</p> <p>1998 Misija ustvariti ECS 2005 Podpis akta o ustanovitvi ECS 2007 Ustanovitev zavoda 2007 Arhitekturni natečaj 2008 ECS začne delovati 2010 Financiranje gradnje 2011 Polaganje temeljnega kamna 2012 Vrhunec 2014 Otvoritev novega sedeža ECS 2016 ECS nagrajen z muzejsko nagrado Sveta Evrope 2017 ECS praznuje svojo 10. obletnico 2019 Slovo in velika mobilizacija prijateljev ECS 2020 Vseeno vas vabimo noter 2021 Evropa Nostra 2022 Ladjedelnica</p>

<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Poslanstvo: Spoznaj zgodovino, odločaj se o prihodnosti</p> <p>Stalna razstava, posvečena zgodovini Solidarnosti in spremembam, ki so se pod njenim vplivom zgodile v srednji in vzhodni Evropi, je srce stavbe ECS. Razstava zavzema skoraj 3000 kvadratnih metrov v prvem in drugem nadstropju stavbe. Razdeljen je na sedem prostorov. Obiskovalci tu preživijo povprečno 2 uri. Ta sodobna razstava je pripovedne narave. Obiskovalec se potopi v zgodovino, ki jo pripovedujejo arhivski predmeti, dokumenti, rokopisi, fotografije in video projekcije, interaktivne instalacije ... Vsakdo, ki obiše to razstavo, ima priložnost najti svoje reference na zgodovino in sedanost. Množica pripovedi vam omogoča, da se sem večkrat vrnete in vsakič najdete novo zgodbo.</p> <p>Projekt »Gradnja evropskega solidarnostnega centra v Gdansku« je sofinancirala Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj v okviru programa za infrastrukturo in okolje. Uradna otvoritev novega sedeža Evropskega solidarnostnega centra je potekala 30. in 31. avgusta 2014.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Stalna razstava ECS je edina poljska dobitnica nagrade za evropsko dediščino / Europa Nostra 2021. Ocenjena je bila v eni od štirih kategorij: izobraževanje, usposabljanje in ozaveščanje. Po mnenju mednarodne žirije razstava poudarja pomen dela, spodbuja aktivizem na področju človekovih pravic, delavskih in političnih pravic ter državljansko udeleževanje. Je primer, »kako ohraniti zgodbe in jih narediti pomembne za sodobni svet«.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://ecs.gda.pl/</p>

Krajši povzetek

Evropski solidarnostni center izvaja metodo pripovedovanja zgodb na zanimiv in ustvarjalen način pri pripovedovanju o pomembnih zgodovinskih dogodkih. Artefakte uporablja kot pretvezo za krepitev sporočila in spodbujanje interakcije z obiskovalci muzeja. Pripoved, predstavljena v Muzeju, aktivira medgeneracijski dialog in krepi čustvene vezi med družinami. Zvočne knjige so bile pripravljene za različne starostne skupine, tako da lahko pripovedane zgodbe zanimajo občinstvo različnih starosti. Evropski solidarnostni center je odličen primer narativnega muzeja, ki se nanaša na zgodovinske dogodke.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

1. Naslov projekta, program	Park dediščine Świętokrzyskich Gora „Łysa Góra“ – park legend
2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Mestna kulturna ustanova, ustanovljena s sklepom občinskega sveta Nowa Słupia z dne 5. maja 2017. Organizatorja PDGŚ sta občina Nowa Słupia in regionalna turistična organizacija vojvodstva Świętokrzyskie, ul. Henryka Sienkiewicza 78, IVp 2, 25-501 Kielce
3. Področje kulturne dediščine	Materialna in nesnovna dediščina

4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije

Uradna otvoritev Legend Parka
avgust 2023
Gradbeno dovoljenje
november 2020
30. novembra smo prejeli dovoljenje za gradnjo Parka dediščine Świętokrzyskich gora "Łysa Góra".
Podpis pogodbe z izvajalcem
julij 2020
Podpis pogodbe z glavnim izvajalcem AGRO-BUD iz Starachowice za izgradnjo Parka dediščine Świętokrzyskich gora Łysa Góra
Objava razpisa - izgradnja objekta
marec 2020
Objava razpisa za izgradnjo Parka dediščine Świętokrzyskich gora
Podpis pogodbe z izvajalcem - arhitekturni, razstavní in razstavní koncept
maj 2018
Podpis (21. maj 2018) pogodbe z izvajalcem – TT Studio iz Gdańska, za pripravo podrobnega koncepta Parka dediščine Świętokrzyskich gora
Objava natečaja - arhitekturna in razstavna zasnova
april 2018
Objava natečaja za pripravo arhitekturnega in razstavnega koncepta za Park dediščine Świętokrzyskich gora Łysa Góra
Podpis pogodbe za izvedbo projekta
april 2018
Podpis (27. aprila 2018) v Uradu maršala pogodbe za izvedbo projekta z naslovom: „Varstvo in promocija stoletne kulturne dediščine Świętokrzyskich gora s širitvijo Parka dediščine Świętokrzyskich gora v Nowa Słupia komuna”
Podpis predpogodbe za izvedbo projekta
december 2017
Podpis (19. december 2017) predpogodbe za izvedbo projekta z naslovom: „Zaščita in promocija stoletne kulturne dediščine Świętokrzyskich gora z razširitvijo Parka dediščine Świętokrzyskich gora v občini Nowa Słupia”
Sprejem sklepa o sofinanciranju
december 2017
Sprejem sklepa (1. december 2017) s strani upravnega odbora vojvodstva Świętokrzyskie o sofinanciranju projekta z naslovom: »Varstvo in promocija stoletne kulturne dediščine Świętokrzyskich gora s širitvijo Parka dediščine Świętokrzyskich gora v občini Nowa Słupia”
Oddaja vloge
julij 2017
Oddaja (12. julij 2017) vloge Parka dediščine Świętokrzyskich gora z naslovom: »Zaščita in promocija stoletne kulturne dediščine Świętokrzyskich gora s širitvijo Parka dediščine Świętokrzyskich gora v občini Nowa Słupia« izvedena kot del dvostopenjskega zaprtega natečaja št. RPSW.04.04. 00-IZ.00-26-121/17, posvečenega strateškemu intervencijskemu območju - območje Świętokrzyskich gora v okviru prednostne osi 4 - Naravna in kulturna dediščina, ukrep 4.4 „Ohranjanje kulturne in naravne dediščine« regionalnega operativnega programa vojvodstva Świętokrzyskie za leta 2014 – 2020
Ustanovitev kulturnega zavoda
maj 2017
Ustanovitev (5. maj 2017) kulturne ustanove, imenovane: Park dediščine Świętokrzyskich gora, v organizaciji občine Nowa Słupia in regionalne turistične organizacije vojvodstva Świętokrzyskie.

<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Predmet dejavnosti Parka dediščine Świętokrzyskich gora «Łysa Góra» je predstavitev in popularizacija kulturne dediščine regije Świętokrzyskie, povezane z edinstveno zgodovino regije in bogastvom legend, zlasti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. projektno vodenje izvedbe in ustvarjanja objekta - Park dediščine Świętokrzyskich gora «Łysa Góra», ki bo predstavil najširši možni zbir lokalne kulturne in naravne dediščine regije Świętokrzyskie, s posebnim poudarkom na legendah Świętokrzyskie, 2. upravljanje objekta Parka dediščine Świętokrzyskich gora «Łysa Góra», 3. zbiranje in varovanje kulturne dediščine človeštva, povezane z zgodovino in kulturo regije, 4. širjenje zgodovinskih in kulturnih vprašanj regije, 5. obveščanje o vrednostih in vsebini zbranih zbirk ter omogočanje uporabe zbranih zbirk; 6. izobraževanje z ustvarjanjem možnosti neposrednega stika s predmeti kulture in zgodovine regije, 7. oblikovanje prostorskega reda in sodelovanje v procesih družbene revitalizacije <p>Je multimedijski objekt, ki promovira materialno in nematerialno dediščino Świętokrzyskega vojvodstva. Vodnik skozi pravljice, legende in starodavna verovanja tega kraja je Križevniški romar. Objekt ima izobraževalno sobo, kjer lahko obiskovalci preverijo in preizkusijo multimedijske in interaktivne naprave, vključno s simulatorjem letenja z metlo!</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Park legend je odličen primer uporabe pripovedovanja zgodb pri promociji materialne in nematerialne dediščine Świętokrzyskega vojvodstva in omogoča razvoj medgeneracijskega dialoga. Je poučna turistična atrakcija, ki starejšim omogoča zanimivo preživljanje časa z otroki in mladimi.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://parklegend.pl/</p> <p>https://swietokrzyskie.travel/artykuly/wakacje_w_swietokrzyskiem_poradnik_dla_rodzicow</p> <p>https://kielce.wyborcza.pl/kielce/7,47262,29914402,park-legend-swietokrzyskich-pod-lysa-gora-prawie-otwarty-z.html</p>

Krajši povzetek

Pri pogovoru o materialni in nematerialni dediščini je treba upoštevati potrebe različnih starostnih skupin in ljudi vključiti v skupno odkrivanje zgodovine. Park legend v Nowa Słupia odlično uresničuje te predpostavke z uporabo metode pripovedovanja zgodb o zgodovinski in kulturni dediščini Świętokrzyskega vojvodstva.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Mednarodni festival «Po Singera stopinjah»</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” ul. Grodzka 21 20-112 Lublin</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Mednarodni Festival „Po Poteh Singera” je bil ustanovljen leta 2011. Njegov organizator je Center „Grodzka Gate - NN Theater” iz Lublina. Nastal je izviren festival, ki vsako leto sredi julija potuje iz mesta v mesto in se v vsakem od njih za trenutek ustavi, kjer skozi umetniške aktivnosti obuja spomine, uči, zabava in gane. Festival nastaja v sodelovanju z lokalnimi vladami in kulturnimi ustanovami obiskanih mest. Festival podpirata tudi Maršalski urad vojvodstva Lublin in Ministrstvo za kulturo in nacionalno dediščino v okviru programa Art Spaces, ki ga izvajata Nacionalni inštitut za glasbo in ples ter Gledališki inštitut. Zbigniew Raszewski</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Vodnik po čarobnem svetu nekdanjih shtetlov Lublinske regije je najbolj znan Singerjev lik - Jasza Mazur, glavni lik "Čarovnika iz Lublina».</p> <p>Jasza je potoval iz mesta v mesto v vozičku, ki spominja na ciganski voz, je čarovnik, potepuški čarovnik in akrobat. Z zaprtimi očmi je lahko odprl na videz najtežjo ključavnico in načrtoval osupljive akrobacije na vrvi. V javnosti je užival veliko popularnost. In on je tisti, ki vodi skupino umetnikov na festivalsko turnejo, ki vključuje mesta, kjer se odvija dogajanje številnih Singerjevih zgodb.</p> <p>Med prvo festivalsko turnejo je flota cirkuških vagonov obiskala 4 mesta: Ty-szowce, Józefów, Szczebrzeszyn, Bilgoraj, z vsako naslednjo edicijo pa doseže nove kraje, da bi odkrila skrivnosti starih shtetlov in predstavila večkulturnost regije. Trenutno obstaja 12 majhnih mest, ki so se sčasoma povečala: Bychawa, Kraśnik, Krasnobród, Kock, Piaski, Goraj, Janów. Vsako leto svojo pot zaključimo v Lublinu.</p> <p>Mednarodna skupina 13 umetnikov obiskuje mesta v regiji Lublin, o čemer je Nobelov nagradjenec med drugim zapisal: „Sztukmoster iz Lublina”. Umetniške predstave z elementi gledališča, cirkusa, plesa, ognjene predstave in glasbe obujajo like Singerjevih literarnih junakov in z njim pozabljeni svet predvojnega shtetla. Edinstvene izvirne predstave privabijo na stotine prebivalcev in jim vzbujajo zanimanje za literaturo in lokalno zgodovino.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Najpomembnejši rezultat izvedenih dejavnosti je širjenje zgodovine o judovski skupnosti, ki je živela pred drugo svetovno vojno, njeni kulturi in prispevku k razvoju številnih mest.</p> <p>Festival vključuje lokalne skupnosti k sodelovanju in je priložnost za navezovanje vezi med različnimi ljudmi, ki se srečajo na festivalu.</p>

7. Povezave in viri

[Festiwal Śladami Singera - XIII edycja - Kalendarium - Teatr NN](#)

Krajši povzetek

Metoda pripovedovanja zgodb, uporabljena na mednarodnem festivalu "Po stopinjah Singera", vam omogoča, da zgradite zanimivo pripoved, ki vzbudi zanimanje za judovsko kulturo in zgodovino.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Festival storytellers „Beseda dajem”</p>
<p>2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Fundacja Kultura Enter Balladyny 8/9, 20-601 Lublin</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Festival Storytellers vsako leto od leta 2008 v Lublinu organizira Fundacja Kultura Enter. Njeni partnerji so Workshops of Culture (kulturna ustanova v Lublinu, ustanovljena kot rezultat delitve Kulturnega centra v Lublinu) in O.pl – poljski kulturni portal. Projekt pripravlja Karolina Waszczuk.</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Glavni cilj prireditve je prikazati večkulturno tradicijo Lublina in Lublinske regije s pripovedovanjem lublinskih legend, ki so jih posredovali ljudski pripovedovalci in pravljicarji, ter zgodovinskih zgodb, ki predstavljajo najpomembnejše dogodke, povezane z zgodovino Lublina.</p> <p>Druga predpostavka festivala je predstaviti kulturo držav, s katerimi Lublin sodeluje - Ukrajine, Španije, Litve in Francije - s povabilom pripovedovalcev iz tujine, med drugim: Janet Blake in Laurence Benedetti.</p> <p>Festival poteka v starem mestnem jedru Lublina. Poteka vsako leto od leta 2008. Doslej so bile predstavljene naslednje zgodbe: izvajajo: Przemysław Buksiński, Witold Dąbrowski (Gledališče NN), Michał Malinowski (Muzej pravljic, basni in zgodb), Bartosz Ignacy Wrona, Ojców Dominican, Tomasz Rokosz, Sonia Usa-rek, Združenje Studnia O. (sestavljajo: Jarek Kaczmarek, Inga Julia Dembowska, Małgorzata Litwinowicz, Agnieszka Aysen Kaim) in skupine: Chojzes Klezmorim, Lechistan Trio, II RP.</p> <p>Poleg zgodb na festivalih lahko prisluhnete tudi koncertom na zgodovinskih etno inštrumentih.</p> <p>Med festivali so med drugim organizirane Pripovedovalske delavnice: Jareka Kaczmarka iz skupine Studnia O. ter literarne in likovne delavnice za otroke.</p>

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Festivalski projekt, katerega glavni cilj je s pripovedovanjem lublinskih legend in zgodovinskih zgodb prikazati multikulturno tradicijo Lublina in Lublinske regije, lahko prinese veliko različnih rezultatov:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dogodek pritegne turiste v Lublin, ki bi radi spoznali lokalno kulturo in zgodovino skozi zgodbe in festivalske dogodke. To lahko vpliva na razvoj turizma v regiji. • Festival krepi odnose med Lublinom in partnerskimi državami s kulturno izmenjavo in sodelovanjem. To bi lahko bil začetek dolgoročnih mednarodnih odnosov. • Festival prispeva k oblikovanju identitete Lublina kot mesta z bogato zgodovino in kulturo, odprtega za mednarodno sodelovanje in kulturno raznolikost. • Festival je platforma za pripovedovalce, tako lokalne kot mednarodne, da razvijejo svoje veščine v umetnosti pripovedovanja. To lahko prispeva k ohranjanju tradicije pripovedovanja. <p>Rezultati festivala „Zgodbe iz Lublinske regije“ so lahko večdimenzionalni in vplivajo na različne kulturne, družbene in turistične vidike življenja Lublina in Lublinske regije.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>Festiwal Opowiadaczy „Słowo Daję” - Leksykon - Teatr NN</p>

Krajši povzetek

Festival pripovedovalcev „Słowa Daję” je edinstven kulturni dogodek, ki od leta 2008 vsako leto poteka v starem mestnem jedru Lublina. Njegov glavni cilj je predstaviti in promovirati bogato multikulturno tradicijo Lublina in Lublinske regije s pripovedovanjem ljudskih legend, pravljic in zgodb, povezanih z regijo. Gre za pobudo, ki gledalce popelje čez meje časa in prostora, povezuje preteklost s sedanostjo in ustvarja medkulturne mostove.

Ena od pomembnih predpostavk festivala je mednarodno sodelovanje z Ukrajino, Španijo, Litvo in Francijo, ki omogoča približati kulturo teh držav prebivalcem Lublina. Povabilo priznanih pripovedovalcev, kot sta Janet Blake in Laurence Benedetti, omogoča izmenjavo zgodb in mednarodnih perspektiv.

Festival „Słowa Daję” je postal pomemben dogodek v mestnem kulturnem koledarju in privablja številne nadarjene pripovedovalce, glasbenike in umetnike. Zgodbe, ki jih predstavljajo Przemysław Buksiński, Witold Dąbrowski in številni drugi umetniki, bogatijo kulturni mozaik Lublina.

Ni le festival ustnih zgodb, temveč tudi prostor, kjer se odvijajo koncerti na zgodovinskih etno glasbilih in pripovedovalske ter literarne in likovne delavnice za otroke. Je praznik kulture, ki navdihuje, izobražuje in združuje ljudi v strasti do pripovedovanja zgodb.

Festival pripovedovalcev »Słowo Daję« ne prispeva le k ohranjanju kulturne dediščine regije, ampak tudi spodbuja mednarodno kulturno izmenjavo, ustvarja mostove med narodi in oblikuje medkulturni dialog. Navdihuje nas, da še naprej odkrivamo kulturne zaklade Lublina in regije Lublin.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Korenine spomina - intervjuji</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Muzeum Powstania Warszawskiego Grzybowska 79, 00-844 Warszawa</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina, zgodovina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Gre za pobudo, ki se je začela leta 2021 in postaja ključni element uresničevanja dolgoročnega poslanstva Muzeja. Organizatorji želijo ustvariti skupnost potomcev varšavskih vstajnikov, ki bodo prevzeli „štafeto generacij“ - varuhi spominov, sanj in vrednot, ki so jih posredovali uporniki.</p> <p>Tukaj boste našli besedila, ki so jih napisali zaposleni v Muzeju varšavske vstaje. To bodo zgodbe o edinstvenih ljudeh, pomembnih dogodkih in predmetih.</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Ob 77. obletnici izbruha varšavske vstaje je muzej pripravil serijo pogovorov s potomci upornikov. »Uporniki bledijo pred našimi očmi in poslanstvo celotne ekipe Muzeja varšavske vstaje je preprečiti, da bi zbledel tudi spomin na njihova življenja, dosežke in sanje,« poudarjajo v Muzeju varšavske vstaje in opisujejo projekt se izvaja.</p> <p>Med prvimi potomci upornikov, ki so privolili v akcijo Korenine spomina, so med drugim: Karolina Korwin-Piotrowska, Anna Warzyńska, Jan Emil Młynarski, Szymon Majewski in Łukasz Garlicki. Vsi potomci upornikov lahko še vedno izpolnite anketo na spletni strani muzeja in tudi sami postanete del projekta »Korenine spomina«.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spodbujanje medgeneracijskega dialoga. • Ustvarjanje zgodbe o ljudeh Varšavske vstaje. • Ohranjanje spomina na Varšavsko vstajo. • Popularizacija znanja o Varšavski vstaji.
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>Korzenie pamięci (1944.pl)</p>

Krajši povzetek

Projekt »Korenine spomina«, ki ga je ob 77. obletnici izbruha varšavske vstaje pripravil Muzej varšavske vstaje, ni le edinstvena pobuda, temveč tudi pomembno orodje pri spodbujanju medgeneracijskega dialoga. S serijo intervjujev s potomci upornikov nas projekt spominja na ogromno zapuščino tistih, ki so se v težkih časih okupacije borili za svobodo in neodvisnost Poljske.

Vredno je poudariti, da ta pobuda ne ustvarja le zgodb o ljudeh varšavske vstaje, ampak tudi goji spomin na njihova življenja, dosežke in sanje. Izjemno pomembno je, da te zgodbe prenašamo na naslednje generacije in ne dovolimo, da spomin na upornike zbledi.

Projekt »Korenine spomina« ima pomembno vlogo pri popularizaciji znanja o varšavski vstaji, ki je bila eden najpomembnejših dogodkov v zgodovini Poljske. Zahvaljujoč dejstvu, da so potomci upornikov še vedno vključeni v projekt, je mogoče te izjemno dragocene zgodbe in izkušnje prenesti na naslednje generacije Poljakov.

Posledično ta pobuda ne obeležuje le spomina na junake varšavske vstaje, ampak tudi navdihuje pogovore, razmišljanja in učenje, kar je ključnega pomena pri gradnji medgeneracijskih vezi in ohranjanju spomina na našo zgodovino.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

1. Naslov projekta, program	„Legenda o švedski mizi”
2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Stowarzyszenie Turystyka z Pasją ul. Infulacka 19/6 22-400 Zamość
3. Področje kulturne dediščine	Nesnovna kulturna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije	Statutarni cilj združenja Tourism with Passion, ki je bilo ustanovljeno leta 2014, je ustvarjanje in promocija različnih oblik turizma na Poljskem, s posebnim poudarkom na vojvodstvu Lublin. Organizacija izvaja dva projekta z metodo pripovedovanja zgodb: „Legenda o švedski mizi” in „Prenos odkupnine”. Obe dejavnosti sta izvedeni v obliki uprizoritve in se nanašata na zgodovino Zamošća iz 17. stoletja.

<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Glavni cilji projekta so:</p> <p>Odkrivanje in promocija lokalne zgodovine: Cilj projekta je seznaniti prebivalce in turiste z zgodovino določene regije, s posebnim poudarkom na dogodkih, povezanih z obdobjem švedskih vojn 17. stoletja. Skozi zgodbe, zgodovinske rekonstrukcije in kulturne dogodke nas projekt spominja na pomembne trenutke iz preteklosti.</p> <p>Oblikovanje regionalne identitete: projekt z raziskovanjem lokalne zgodovine in tradicije podpira gradnjo regionalne identitete. Prebivalci lahko bolje razumejo svojo preteklost in čutijo povezanost s krajem, kjer živijo.</p> <p>Izobraževanje in vključevanje skupnosti: Projekt se osredotoča na izobraževanje in vključevanje lokalne skupnosti, tako otrok, mladine kot odraslih. Organizirane so delavnice, učne ure zgodovine in srečanja s strokovnjaki za širitev znanja o zgodovini regije.</p> <p>Razvoj kulturnega turizma: »Legenda o švedski mizi« privablja turiste, ki jih zanima zgodovina in kultura. Z organizacijo atraktivnih dogodkov in turističnih programov projekt podpira razvoj kulturnega turizma v regiji.</p> <p>Ustvarjanje pozitivne podobe regije: Projekt z organizacijo kulturnih in izobraževalnih dogodkov pomaga oblikovati pozitivno podobo regije. To lahko poveča število turistov in investitorjev, ki se zanimajo za regijo.</p> <p>Zato »Legenda o švedski mizi« ne predstavlja le zgodovine določene regije, temveč prispeva tudi k razvoju kulture, izobraževanja in turizma. S tem projektom želimo prenašati zgodovinsko in kulturno dediščino na naslednje generacije, hkrati pa spodbujati razvoj lokalne skupnosti.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Rezultati projekta »Legenda švedske mize«, ki ga izvaja Društvo Turystyka z Pasją, so večdimenzionalni in se nanašajo tako na kulturno dediščino, razvoj turizma in izobraževanje lokalne skupnosti. Projekt je prispeval k obujanju in obujanju pomembnih dogodkov iz zgodovine Zamošća in Lublinske regije. Uprizoritve in zgodovinske zgodbe so omogočile boljše razumevanje in vrednotenje kulturne dediščine. »Legenda o švedski mizi« je pritegnila pozornost turistov, ki jih zanima zgodovina in kultura. To je pripomoglo k razvoju kulturnega turizma v regiji, kar lahko poveča število obiskovalcev in prihodke od turizma.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>Legenda Stołu Szwedzkiego Stowarzyszenie Turystyka z Pasją (turystykazpasja.pl)</p>

Krajši povzetek

Projekt „Legenda o švedski mizi“ je izraz zavezanosti združenja Turystyka z Pasją, da promovira in odkriva bogato zgodovino in kulturo regije Lublin, s posebnim poudarkom na Zamošču. Glavni cilj tega projekta je seznaniti prebivalce in turiste z edinstveno zgodovino, povezano z dogodki iz 17. stoletja, ki so se zgodili v Zamošču.

Projekt je zastavljen v obliki uprizoritve, ki udeležencem na atraktiven način predstavi realnost tistega časa. Projekt skozi zgodovinske rekonstrukcije in zgodbe obuja spomine iz obdobja švedskih vojn, prikazuje zgodovino mesta Zamość in njegovih prebivalcev.

Glavni cilji projekta so promocija kulturne dediščine, izobraževanje in razvoj kulturnega turizma v regiji Lublin. „Legenda o švedski mizi“ privablja tako prebivalce, ki se lahko naučijo in bolje razumejo zgodovino svoje regije, kot tudi turiste, ki jih zanimata kultura in zgodovina.

Posledično ta projekt ne oživlja le zgodovinskih dogodkov, ampak tudi gradi vez med skupnostjo in njeno kulturno dediščino. To je pobuda, ki navdihuje ljudi, da odkrivajo in cenijo lokalno zgodovino in kulturo. Zahvaljujoč delovanju društva Turizem s strastjo postaja zgodovina Zamošća vse bolj dostopna in privlačna tako prebivalcem kot turistom.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>MEDNARODNI FESTIVAL UMETNOST ZGODBE</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Organizatorzy: Grupa Studnia O. Mazowiecki Instytut Kultury ul. Elektoralna 12 00-169 Warszawa</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Mednarodni festival pripovedovalske umetnosti v Varšavi poteka od leta 2006. Prve izdaje so bile v Stari Prochoffnii in Etnografskem muzeju v Varšavi. Stalni partner festivala je Gledališki inštitut. Zbigniewa Raszewskega v Varšavi, pomembnem in mnenjsko oblikovanem mestu na zemljevidu gledališkega in umetniškega življenja na Poljskem.</p> <p>Organizator Festivala je skupina umetnikov žive besede, pedagogov in raziskovalcev ustnega izročila - Društvo „Grupa Studnia O“. To združenje ima najdaljšo zgodovino prakticiranja in popularizacije umetnosti pripovedovanja zgodb na Poljskem.</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Festival pokaže, kako različne poti vodijo do umetnosti pripovedovanja: na odru nastopajo umetniki, ki predstavljajo gledališke kroge, pa tudi tisti, katerih izhodišče za ustvarjanje žive zgodbe so literatura, glasba ali ples. Umetnost pripovedovanja ima tradicionalne korenine, čeprav njen sodobni trend, zlasti v Evropi, raste iz kontrakulture, umetnosti upora, ki presega toge žanrske delitve. Od tod tudi izbira izvajalcev: vsak zase sega v lastno, včasih obnovljeno ali (re)konstruirano tradicijo, vsak na svoj individualen način odgovarja na vprašanje o svojem glasu oziroma glasovih. kulturo, predvsem tiste, ki so iz uradnih diskurzov kolektivnega spomina izključeni, pozabljeni, odsotni.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>MFSO je trenutno najpomembnejši dogodek na področju pripovedovanja zgodb ne samo na Poljskem, temveč tudi v celotni srednji Evropi. Dosedanjih trinajst festivalskih sezon je pritegnilo približno 45.000 gledalcev. Organizatorjem je uspelo predstaviti pripovedne predstave iz zelo različnih tradicij, vse pa na zelo visoki umetniški ravni in izvirni odski formi.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p><u>Festiwal Opowiadania – Międzynarodowy Festiwal Sztuki Opowiadania</u></p> <p><u>O festiwalu – Festiwal Opowiadania</u></p>

Krajši povzetek

Mednarodni festival umetnosti pripovedovanja v Varšavi je fascinanten dogodek, ki pokaže, kako različne poti vodijo do umetnosti pripovedovanja. Na njegovem odru nastopajo umetniki različnih področij, od gledališča do literature, glasbe in plesa. Umetnost pripovedovanja zgodb, čeprav je zakoreninjena v tradiciji, se je v današnjem kontekstu, zlasti v Evropi, razvila kot oblika uporniške in protikulturne umetnosti, ki ruši toge žanrske delitve.

Festival odlikuje izbor raznolikih izvajalcev, ki segajo k lastnim tradicijam, ki jih pogosto odkrivajo ali na novo gradijo. Vsak od njih na svoj edinstven način odgovarja na vprašanje, kateri zvoki in zgodbe oblikujejo njihovo kulturo, predvsem tiste, ki so bili izločeni, pozabljeni ali odsotni iz uradnih diskurzov kolektivnega spomina.

Festival je prava paša za ljubitelje umetnosti pripovedovanja, saj omogoča raziskovanje različnih oblik in navdihov, ki vodijo do ustvarjanja unikatnih del. Je kraj, kjer se srečajo različne tradicije in sodobnost, da bi proslavili raznolikost in bogastvo umetnosti pripovedovanja zgodb.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Storytelling. Vrstniki – Vodniki</p>
<p>2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN Mordechaja Anielewicza 6, 00-157 Warszawa</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Prva izdaja »Storytelling. Vrstniki – Vodniki« je potekal leta 2017. Pobudnik je Muzej zgodovine poljskih Judov POLIN v Varšavi.</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Projekt „Storytelling. Vrstniki – Vodniki“ je izobraževalna pobuda Muzeja zgodovine poljskih Judov POLIN v Varšavi, namenjena mladim od 15. do 18. leta. Cilj projekta je poučevanje mladih o zgodovini poljskih Judov in njihovih vrstnikov, kot sta Mary Berg in Dawid Sierakowiak, ter razvijanje pripovedovalskih veščin. Projekt je sestavljen iz desetih srečanj, na katerih bodo udeleženci spoznali zgodovino poljskih Judov, topografijo Muranówa in lokacijo geta. Udeleženci se bodo naučili tudi graditi zgodovino, delati kot vodniki in ustvarjati občasne razstave. Projekt se bo zaključil tako, da bodo udeleženci izdelali svojo turo, na katero bodo lahko povabili do tri osebe.</p>

<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Projekt „Storytelling. Vrstniki – Vodniki” je dal številne dragocene rezultate:</p> <p>Zgodovinsko izobraževanje: Skozi projekt bodo mladi pridobili znanje o zgodovini poljskih Judov in tragičnih dogodkih, povezanih z Varšavskim getom. To bo udeležencem omogočilo, da razumejo in cenijo poljsko kulturno in zgodovinsko dediščino ter vlogo Judov v zgodovini države.</p> <p>Razvijanje pripovedovalskih veščin: Projekt bo udeležencem omogočil razvoj pripovedovalskih in pripovedovalskih spretnosti, ki so lahko uporabne na različnih področjih življenja, od šolskih predstavitev do medosebne komunikacije.</p> <p>Oblikovanje lokalne zavesti: Udeleženci se bodo naučili topografije Muranówa in lokacije Varšavskega geta, kar jim bo pomagalo razumeti zgodovinski in prostorski kontekst teh dogodkov. To bo prispevalo tudi k oblikovanju vezi z lokalno dediščino.</p> <p>Ustvarjalnost in sodelovanje: Ustvarjanje občasnih razstav in izgradnja lastne turistične poti sta dejavnosti, ki razvijata ustvarjalnost udeležencev in spodbujata skupinsko sodelovanje. Te veščine so dragocene tako v izobraževanju kot v poklicnem življenju.</p> <p>Dediščina in spomin: Projekt pomaga ohranjati spomin na pomembne osebnosti, kot sta Mary Berg in Dawid Sierakowiak, ter njihove zgodbe. To je pomembno za ohranjanje dediščine in poučevanje o tragediji holokavsta.</p> <p>Empatija in razumevanje: Spoznavanje zgodovine poljskih Judov lahko prispeva k razvoju empatije in razumevanja do izkušenj drugih ljudi, kar je pomembno pri izgradnji družbe, ki temelji na strpnosti in sodelovanju.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>POLIN Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie</p> <p>Dział Edukacji Muzeum POLIN</p>

Krajši povzetek

Projekt «Storytelling. Vrstniki – Vodniki» je fascinanta izobraževalna pobuda Muzeja zgodovine poljskih Judov POLIN, katerega cilj je ne le poučevanje mladih od 15 do 18 let o zgodovini poljskih Judov in njihovih vrstnikov, temveč tudi razvoj pripovedovalske sposobnosti. Ta projekt za mlade ponuja bogato učno izkušnjo s številnimi prednostmi.

Med desetimi srečanji imajo udeleženci priložnost, da se poglobijo v zgodovino poljskih Judov ter spoznajo topografijo Muranówa in lokacijo Varšavskega geta. Ne gre le za posredovanje zgodovinskega znanja, temveč tudi za spodbujanje razumevanja konteksta in prostora, v katerem so se ti dramatični dogodki odvijali.

Projekt «Pripovedovanje zgodb. Vrstniški vodniki» daje velik poudarek razvoju pripovedovalskih veščin. Udeleženci se naučijo, kako zgraditi pripoved, kako delovati kot vodniki in kako ustvariti občasne razstave. Te veščine ne le širijo obzorja udeležencev, ampak jih učijo tudi izražanja in prepričljivega posredovanja informacij.

Najpomembnejši poudarek projekta je, da si bodo udeleženci izdelali svojo turo, na katero bodo lahko povabili do tri osebe. To ne samo, da naredi projekt bolj oseben in privlačen, ampak tudi omogoča udeležencem, da svoje znanje delijo z drugimi.

Če povzamemo, projekt "Storytelling. Peers-Guides" je odlična pobuda, ki ne le izobražuje mlade o zgodovini poljskih Judov, ampak tudi razvija njihove pripovedne sposobnosti in gradi vez s preteklostjo. To je pomemben korak k ohranjanju spomina na pomembne zgodovinske dogodke in oblikovanju naslednjih generacij v razumevajoče in empatične državljane.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Digital storytelling Hartwig – digitalne zgodbe</p>
<p>2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Muzeum Warszawy Rynek Starego Miasta 28/42 00-272 Warszawa</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Materialna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Delavnice, izvedene v okviru projekta »Varšava Edwarda Hartwiga – digitalne zgodbe« Ministrstva za kulturo in narodno dediščino v okviru programa Ministrstva za kulturo in dediščino za leto 2020 z naslovom „Digitalna kultura“.</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Namen delavnic je bil popularizirati digitalno pripovedovanje zgodb kot metodo za ustvarjanje zanimivih zgodb o virih Varšavskega muzeja.</p> <p>Udeleženci so se na delavnicah naučili ustvarjati kreativna in privlačna besedila na podlagi sodobnih digitalnih virov Varšavskega muzeja, ki so na voljo v e-Katalogu, na osnovi formule digitalnega pripovedovanja, t.i. digitalnih zgodb. Spoznali so različne funkcionalnosti e-kataloga zbirk Varšavskega muzeja, ki se uporabljajo za digitalno pripovedovanje zgodb, in se naučili, kako ustvariti nadaljnje pripovedi z drugimi brezplačnimi in sodobnimi digitalnimi orodji.</p> <p>Kje dobite gradivo za ilustracije svojih zgodb?</p> <p>Katere vrste avtorskih pravic imamo?</p> <p>Kako pravilno opisati fotografije?</p> <p>Kako ustvariti zanimivo in napeto zgodbo?</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Udeleženci delavnice so izvedeli:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ustvarjati privlačna in ustvarjalna besedila • uporabljati vire e-kataloga Varšavskega muzeja • na zanimiv način opisovati fotografije in dogodke, povezane z njimi
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://muzeumwarszawy.pl/wydarzenia/hartwig-opowiesci-cyfrowe-digital-storytelling-2/</p> <p>https://muzeumwarszawy.pl/wydarzenia/digital-storytelling-hartwig-opowiesci-cyfrowe-online-4/</p>

Krajši povzetek

Cilj projekta je bil promovirati digitalno pripovedovanje zgodb kot inovativno metodo ustvarjanja fascinantnih zgodb na podlagi virov Varšavskega muzeja. Na delavnicah so udeleženci pridobili znanja in veščine, potrebne za ustvarjanje kreativnih in privlačnih besedil, ki temeljijo na digitalnem pripovedovanju zgodb, z uporabo sodobnih digitalnih virov, ki so na voljo v e-Katalogu Muzeja Varšave.

Na delavnicah so udeleženci spoznali naslednje teme:

Uporaba e-kataloga: Udeleženci so se naučili uporabljati e-katalog zbirk Varšavskega muzeja za ustvarjanje digitalnih pripovedi. Spoznali so različne funkcije, ki so na voljo v tem orodju in pomagajo pri digitalnem pripovedovanju zgodb.

Avtorske pravice: Projekt je obravnaval različne vrste avtorskih pravic, kar je ključnega pomena pri uporabi digitalnih materialov. Udeleženci so razumeli omejitve in materiale, ki jih lahko uporabijo v svojih zgodbah.

Opisovanje fotografij: Udeleženci so se naučili pravilno opisati fotografije, da obogatijo svoje zgodbe in jih naredijo bolj zanimive.

Ustvarjanje privlačnih zgodb: projekt se je osredotočal tudi na ustvarjanje zanimivih in napetih pripovedi. Udeleženci so pridobili znanja o sestavinah uspeha v digitalnem pripovedovanju zgodb in načinih, kako obdržati bralčevo oziroma gledalčevo pozornost.

Viri ilustrativnih materialov: Udeleženci so izvedeli, kje lahko najdejo materiale za ilustriranje svojih zgodb, tako v virih Varšavskega muzeja kot z uporabo drugih razpoložljivih virov.

Kot rezultat projekta so udeleženci pridobili veščine ustvarjanja inovativnih, digitalnih zgodb na podlagi muzejskih virov. Poleg tega so pridobili znanje o avtorskih pravicah in tehnikah opisovanja fotografij, kar jim je omogočilo ustvarjanje privlačnejših in privlačnejših vsebin. Ta projekt ni bil namenjen le izobraževanju, temveč tudi spodbujanju raziskovanja bogate kulturne dediščine Varšavskega muzeja z uporabo sodobnih digitalnih orodij.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

1. Naslov projekta, program	Projekt z naslovom „TELLaSTORY – storytelling”
2. Ime organizacije/slужbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Okrajni center za izobraževanje učiteljev v Jaslu je udeleženec projekta «TELLaSTORY - pripovedovanje zgodb kot osnova za navdihujoče poučevanje in učinkovito učenje v osnovnih šolah. Priprava učiteljev na nove izzive v izobraževanju. Projekt se izvaja v partnerstvu s 4 institucijami iz 3 držav - Poljske, Češke in Slovenije. Nosilec projekta je Društvo MANKO iz Krakova, partnerji pa Okrožni center za izobraževanje učiteljev v Jaslu, Center za izobraževanje in kulturo Trebnje /Center za izobraževanje inkulturo TrebnjeJavnizavod/CIK Trebnje v Sloveniji in Osnovna šola/Zakladniskola J. Gutha-Jarkovskeho v Pragi - Češka . Projekt je sofinanciran s strani programa Evropske unije Erasmus+.
3. Področje kulturne dediščine	Kulturna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije	Fonkelvogel organizira pripovedovalske predstave. Skupaj z drugimi partnerji postavlja pripovedovanje zgodb na kulturni zemljevid. Fonkelvogel si prizadeva ponuditi visokokakovostne pripovedovalske trenutke z najboljšimi domačimi in tujimi pripovedovalci.

<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Glavni cilj projekta je ustvariti pogoje za pilotno izvedbo učne metode TELLaSTORY, ki temelji na pripovedovanju, torej gradnji zgodb, da bi poučevanje in učenje na ravni osnovne šole postalo bolj kompetenčno naravnano, privlačnejše in učinkovitejše.</p> <p>Finančno podporo je zagotovil FEST (Federation for European Storytelling).</p> <p>Model zaupanja Mika Boswortha uporablja moč zgodb s treh vidikov: sestavljanje zgodbe, njeno pripovedovanje in empatično poslušanje. Neposredni rezultat tega načina dela z zgodbo je čustvena vez med pripovedovalcem in poslušalcem, ki se ustvari zaradi občutka razumevanja, osebne vpletenosti in empatije.</p> <p>Sposobnost vzpostavljanja čustvene vezi je poleg kompetenc in značaja tretja komponenta modela zaupanja M. Bosworth. Sposobnost vzpostavljanja čustvene vezi je ključni dejavnik pri vzpostavljanju zaupanja med ljudmi.</p> <p>Okrožni izobraževalni center za učitelje v Jaslu sodeluje z združenjem MANKO, Story Seekers Poljska in izobraževalnimi partnerji iz Češke republike in Slovenije, da bi v prakso poučevanja in učenja uvedli inovativno metodo poučevanja pripovedovanja zgodb Story Seekers. V okviru projekta so bile predvidene naslednje aktivnosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • preučitev možnosti in možnosti za široko uveljavitev metode TELLaSTORY kot metode poučevanja in učenja v osnovnih šolah /anketiranje učiteljev, intervjuji z ravnatelji/, • razvoj priročnika za učitelje s primeri učnih načrtov, • razvoj scenarijev za obšolske dejavnosti in izobraževalno igro s kartami, • usposabljanje trenerjev za pripravo na pilotno izvedbo metode TELLaSTORY, • izvajanje pilotnega usposabljanja za učitelje, • izdelava portala z gradivi o metodi TELLaSTORY., • promocija in razširjanje rezultatov projekta.
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Učenje ljudi, kako pripovedovati zgodbe. Vsak starejši je povedal svojo življenjsko zgodbo. Obravnavali so teme kot so: moje otroštvo, soseska, moja stara šola, prvi dnevi vojne, zmenki v starih časih, vstop v dom za ostarele ... Ta pripovedovalska srečanja v domovih za ostarele so se nadaljevala tudi po koncu projekta.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>https://fest-network.eu/project/life-is-a-circle-storycycles-for-elderly-people/</p>

Krajši povzetek

Metoda TELLaSTORY je temeljila na modelu zaupanja Mikea Boswortha, ki uporablja moč zgodb s treh vidikov: grajenje zgodbe, njeno pripovedovanje in empatično poslušanje. Ključni učinek uporabe te metode je bila gradnja čustvene vezi med učiteljem in učencem, ki je ustvarila občutek razumevanja, osebne vpletenosti in empatije. Sposobnost vzpostavljanja čustvene vezi je bila tretja komponenta modela zaupanja M. Bosworth in je igrala ključno vlogo pri gradnji zaupanja med ljudmi.

Kot rezultat projekta so udeleženci imeli priložnost pridobiti nova pedagoška znanja, šole pa priložnost uvesti inovativen pristop k poučevanju, s poudarkom na razvoju kompetenc učencev in vzpostavljanju čustvenih vezi v izobraževalnem procesu. Ta projekt je lahko spremenil način poučevanja in učenja v osnovnih šolah ter naredil izobraževalni proces bolj navdihujoč in zanimiv.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Pomeranski prestiž. Trije okusni filmi Roberta Makłowicza o Pomeranski regiji</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Pomeranska Regionalna Turistična Organizacija, Gdańsk, Poljska</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Robert Makłowicz je znan in cenjen poljski publicist, zgodovinar, kulinarčni kritik in popotnik. Pomorjanska regionalna turistična organizacija ga je povabila k sodelovanju pri projektu Pomorskie Prestiże. Tako so nastali filmski materiali o lokalni kulinarčni dediščini.</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Namen projekta je promovirati lokalno kulinarčno dediščino ter spodbuditi turiste in prebivalce Pomorjanskega vojvodstva k aktivnemu raziskovanju regije skozi okuse lokalnih proizvodov in zgodovino posameznih krajev.</p> <p>Pri tem projektu so sodelovali številni subjekti, ki zagotavljajo gostinske storitve na visoki ravni, lokalni proizvajalci, kulinarčni zgodovinarji in kuharji.</p> <p>Projekt se kontinuirano izvaja od leta 2013.</p> <p>Filmi z metodo pripovedovanja so bili ustvarjeni za promocijo kulinarčne dediščine ter zanimanje prebivalcev in turistov, ki obišejo Pomeransko vojvodstvo.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zanimanje prebivalcev in turistov za zgodovino, lokalne izdelke in kulinariko Pomeranije. • Krepitev zavesti prebivalcev o lokalni dediščini. • Krepitev občutka identitete med stanovalci. • Popularizacija pripovedovalske metode pri pripovedovanju o lokalni dediščini. <p>Pribl. 1000000 ogledov na YT</p>

<p style="text-align: center;">7. Povezave in viri</p>	<p>Pomorska Regionalna Organizacja Turystyczna – Oficjalna strona internetowa Pomorskiej Regionalnej Organizacji Turystycznej (prot.gda.pl)</p> <p>ROBERT MAKŁOWICZ POLSKA odc.108 „Zjadając Trójmiasto „ - YouTube</p> <p>ROBERT MAKŁOWICZ POLSKA odc.109 „Niespodzianki nad Słupią”. - YouTube</p> <p>ROBERT MAKŁOWICZ POLSKA odc.110 „Zioła i żurawina „. - YouTube</p>
---	---

Krajši povzetek

Pomeranski prestiž. Trije okusni filmi Roberta Makłowicza o Pomeranski regiji so odličen primer uporabe metode pripovedovanja zgodb za promocijo zgodovine, lokalnih izdelkov in lokalne kulinarike. S pripovedovanjem zgodb na zanimiv in barvit način je ustvarjalcem uspelo posredovati pomembne informacije, vzbuditi zanimanje in spodbuditi občinstvo k poglobljanju znanja.

Namen projekta je razširjati in promovirati bogato kulinarčno dediščino Pomeranskega vojvodstva ter spodbujati tako turiste kot prebivalce regije, da aktivno odkrivajo njene čare skozi okuse lokalnih proizvodov in zgodovino krajev. Ta pobuda igra ključno vlogo pri vzpostavljanju povezav med ljudmi in kulturo regije, s poudarkom na kulinarčnih izkušnjah kot mediju komunikacije.

Projekt vključuje različne akterje, kot so visoko ocenjeni ponudniki gostinskih storitev, lokalni proizvajalci, poznavalci kulinarčne zgodovine in izkušeni kuharji. To sodelovanje nam omogoča ustvarjanje pristnih, okusnih zgodb o Pomeranskem vojvodstvu, ki postanejo vir navdiha tako za prebivalce kot za turiste.

Treba je poudariti, da se projekt neprekinjeno nadaljuje od leta 2013, kar dokazuje njegov trajen vpliv na razvoj kulturne in kulinarčne zavesti Pomeranske regije. S pripovedovalsko metodo nastajajo filmi, ki pripovedujejo zgodbe, povezane s kulinarčno dediščino regije. To orodje ne samo izobražuje, ampak tudi pritegne gledalca, pritegne njegovo pozornost na edinstvene okuse in kulinarčno tradicijo Pomeranije.

Projekt »Promocija lokalne kulinarčne dediščine Pomeranskega vojvodstva« je odličen primer, kako se lahko kultura in zgodovina regije prenašata s hrano in zgodbami. Zahvaljujoč temu imajo prebivalci in turisti možnost, da v celoti uživajo v dediščini Pomeranije, odkrivajo njene okuse in zgodovino na edinstven način.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Različni Varšavani</p>
<p>2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Dom Kultury Śródmieście ul. Smolna 9 00-375 Warszawa</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Nesnovna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>„Različni Varšavani: mesto skozi oči tujcev“: vredno je pogledati Varšavo in sebe skozi oči tujcev. To je bilo glavno sporočilo tega projekta, ki se s strastjo in predanostjo nadaljuje že več let. Projekt je želel prikazati Varšavo kot mesto, polno šarma in vrednot skozi pripovedi in zgodbe izjemnih ljudi, ki so to mesto izbrali za svoj drugi dom.</p> <p>Gostje festivala Various Varsovians so se zbrali v Kulturnem centru Śródmieście in delili svoja opažanja, navdušenja in včasih celo razdraženost glede mesta, v katerem so se naselili. Njihove zgodbe niso odkrile le lepote Varšave, ampak tudi njeno izjemno kulturno raznolikost in razvijajočo se identiteto. Projekt je pokazal, da je Varšava mesto, ki zna navdušiti.</p> <p>Eno glavnih sporočil projekta je bilo tudi poudariti, kako zelo se je Varšava v zadnjih letih razvila, postala bolj odprta, ustvarjalna in prijazna do tujcev. Zgodbe gostov iz Ukrajine dokazujejo, da glavno mesto Poljske postaja vse bolj prijazno mesto za bivanje.</p> <p>Projekt nas je spomnil tudi na naše narodno kulinarično bogastvo, kot so juhe, ki so prisotne na naših mizah ves dan in so pogosto povod za družinska in družabna srečanja.</p> <p>Eno najpomembnejših sporočil projekta pa je bilo spodbujanje ljudi k vsakodnevnemu nasmehu in izražanju prijaznosti do drugih ljudi. To je preprosta gesta, vendar lahko naredi mesto bolj prijazno in gostoljubno, ne glede na našo prvotno resnost.</p> <p>Projekt „Diverse Varsovians“ je tudi dokaz, da je Varšava mesto, ki lahko osvoji srca ljudi z vsega sveta. Tisti, ki so sem prišli za kratek čas, so ostali za stalno in prav ljubezen do tega mesta je poskrbela, da so postali del njegove identitete. Je lepa zgodba o ljubezni do mesta, ki postane drugi dom za mnoge ljudi z vsega sveta.</p>

<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Diverse Varsovians je niz dogodkov, ki predstavljajo umetniške in poslovne dosežke rastoče večkulturne skupnosti Varšave. Gre za serijo srečanj s tujci, ki so se naselili v Varšavi; tukaj delajo, ustvarjajo podjetja, vodijo podjetja in govorijo poljsko. So naši sosede.</p> <p>Eno glavnih sporočil projekta je bilo tudi poudariti, kako zelo se je Varšava v zadnjih letih razvila, postala bolj odprta, ustvarjalna in prijazna do tujcev. Zgodbe gostov iz Ukrajine dokazujejo, da glavno mesto Poljske postaja vse bolj prijazno mesto za bivanje.</p> <p>Projekt nas je spomnil tudi na naše narodno kulinarično bogastvo, kot so juhe, ki so prisotne na naših mizah ves dan in so pogosto povod za družinska in družabna srečanja.</p> <p>Eno najpomembnejših sporočil projekta pa je bilo spodbujanje ljudi k vsakodnevni nasmehu in izražanju prijaznosti do drugih ljudi. To je preprosta gesta, vendar lahko naredi mesto bolj prijazno in gostoljubno, ne glede na našo prvotno resnost.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Rezultati projekta «Diverse Varsovians» so bili večplastni in so odražali njegovo raznoliko naravo in cilje:</p> <p>Projekt se je osredotočal na predstavitev umetniških in poslovnih dosežkov tujcev, ki se naselijo v Varšavi. To je prispevalo k večji ozaveščenosti in cenitvi kulturne raznolikosti v mestu.</p> <p>Ustvarjanje pozitivne podobe Varšave: Zgodbe in izkušnje tujcev, ki so se zaljubili v Varšavo, so pomagale ustvariti pozitivno podobo mesta. To je pomembno predvsem v kontekstu mednarodnega ugleda mesta.</p> <p>Razvoj Varšave kot odprtega in prijaznega mesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekt je poudaril spremembe, ki so se zgodile v Varšavi v zadnjih letih, in opozoril na razvijajočo se klimo odprtosti in prijaznosti do tujcev. To je morda spodbudilo druge, da so ponovno razmislili o svojem pristopu do mesta. • Promocija nacionalnih kulinaričnih zakladov: Projekt je spomnil na poljsko kulinarično tradicijo, zlasti s pomočjo juh, ki so pomemben del kulinarične kulture. To bi lahko navdušilo tako tujce kot domačine za raziskovanje lokalne kuhinje. • Poudarjanje pomena nasmeha in prijaznosti v vsakodnevni stiki je bilo namenjeno ustvarjanju bolj prijaznega socialnega okolja, ki je ključnega pomena za gradnjo vezi v večkulturnem mestu.
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>Festiwal Różnorodni Warszawiacy 2023 - Śródmieście (um.warszawa.pl)</p>

Krajši povzetek

Metoda storytellingu je igrala ključno vlogo v projektu «Diverse Varsovians», saj je prispevala k njegovemu uspehu in vplivu na varšavsko skupnost. Glavni element projekta so bile zgodbe tujcev, ki so se naselili v Varšavi. Skozi svoje osebne zgodbe, izkušnje in odnose z mestom sta bila živa primera kulturne raznolikosti Varšave. To je občinstvu omogočilo razumeti, kako različne narodnosti in kulture sobivajo v mestu in kakšne so njihove individualne perspektive. Projektni dogodki so vključevali umetniške in poslovne predstavitve gostov, ki so s pripovedovanjem zgodb predstavili svoje dosežke in projekte. Te zgodbe so pomagale promovirati tuje talente in njihov prispevek h kulturnemu in gospodarskemu razvoju Varšave. Zgodbe gostov, ki so se zaljubili v Varšavo, so bile ključno orodje pri ustvarjanju pozitivne podobe mesta. Zaradi njunih odnosov in izkušenj je mesto postalo bolj privlačno tako za tujce kot za prebivalce. To je prispevalo k rasti mednarodnega ugleda Varšave. Pripovedovanje zgodb je pomagalo poudariti razvoj Varšave kot odprtega in prijaznega mesta za tujce. Zgodbe gostov iz Ukrajine in drugih držav so pričale o pozitivnih spremembah, ki se dogajajo v mestu, kar bi lahko spodbudilo druge, da Varšavo obravnavajo kot kraj za življenje in delo. Skozi zgodbe o poljski kuhinji in tradicionalnih jedeh je pripovedovanje promoviralo nacionalno bogastvo poljske kulinarčne dediščine. To je pripomoglo k večji ozaveščenosti prebivalcev o vrednosti in raznolikosti poljske kuhinje. Pri zasnovi dogodkov in spremljevalnih dejavnosti smo s pripovedovanjem zgodb spodbujali nasmeh, prijaznost in srčnost v vsakodnevnih medčloveških stikih. Zgodbe gostov so spodbudile bolj prijazen in odprt odnos do drugih ljudi.

Metoda pripovedovanja zgodb v projektu «Diverse Varsovians» ni bila le orodje za posredovanje informacij, ampak tudi za gradnjo družbenih vezi, promocijo kulture in ustvarjanje pozitivnega vtisa o mestu. Osebne zgodbe gostov so bile vir navdiha in empatije, kar je prispevalo k doseganju ciljev projekta.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

1. Naslov projekta, program	Mednarodni Festival Srečanj s Pripovedovalci Sveta
2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Ośrodek Brama Grodzka, Teatr NN ul. Grodzka 21 20-112 Lublin, Polska
3. Področje kulturne dediščine	Nesnovna kulturna dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije	Mednarodni festival srečanj s pripovedovalci sveta je letni dogodek, ki ga organizira Center „Grodzka Gate - NN Theater” v Lublinu. Zgodovina festivala sega v leto 2010, ko je potekala njegova prva izvedba. Festival je eden najpomembnejših kulturnih dogodkov v Lublinu in je zelo priljubljen na Poljskem in v tujini.
5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)	Namen festivala je skozi umetnost pripovedovanja zgodb udeležencem predstaviti različne kulture in tradicije. V okviru dogodka povabljeni gostje gledalcem predstavijo široko paleto zgodb. V treh festivalskih dneh si lahko ogledate predstavitve umetnikov iz petih evropskih držav.
6. Rezultati praks, pomembni rezultati	VI. Mednarodni festival «Srečanja s svetovnimi pripovedovalci» - Lublin, 21.-24.6.2018 (teatrnn.pl)
7. Povezave in viri	Lublin. VII Międzynarodowy Festiwal Spotkania z Opowiadaczami Świata e-teatr.pl

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

1. Naslov projekta, program	Tovarniški Muzej Oskarja Schindlerja v Krakovu
2. Ime organizacije/sluzbe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)	Muzeum Historyczne Miasta Krakowa Rynek Główny 35, 31-011 Kraków
3. Področje kulturne dediščine	Kulturna in zgodovinska dediščina
4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije	<p>Muzej tovarne Schindler v Krakovu je izjemen kraj za spomin in spoznavanje življenja Oskarja Schindlerja in zgodovine holokavsta. Njegova zgodovina sega v devetdeseta leta 20. stoletja, ko se je porodila ideja o ustanovitvi muzeja v kraju, ki je bil priča izjemnim dogodkom med drugo svetovno vojno.</p> <p>Tovarna emajla Oskarja Schindlerja, kjer je deloval muzej, je bila delovno mesto in odrešitev mnogih Judov, ki jim je Schindler rešil življenja. V letih 1937-1944 se je ta tovarna preoblikovala v mesto na seznamu delavcev, nujnih za nemško vojno industrijo. Tam je Schindler zaposloval in reševal svoje delavce ter jim skušal zagotoviti boljše življenjske pogoje kot v drugih delovnih taboriščih.</p> <p>Leta 2000 je bila sprejeta uradna odločitev o ustanovitvi muzeja v prvotni stavbi Tovarne Emalia. Delo na pripravi muzeja je trajalo več let, celoten proces pa je skrbno spremljala ekipa strokovnjakov, kustosov in oblikovalcev razstav. Namen je bil ustvariti razstavo, ki bi se poklonila Oskarju Schindlerju, na zanimiv način predstavila zgodovino tovarne in spomnila na tragedijo holokavsta.</p> <p>Muzej tovarne Schindler je bil uradno odprt za javnost 11. junija 2010. Otvoritve so se udeležili številni gostje, med njimi predstavniki oblasti, judovskih organizacij in potomci ljudi, ki jih je rešil Schindler.</p> <p>Zahvaljujoč različnim elementom, kot so arhivski dokumenti, fotografije, pričevanja prič in avtentični predmeti, muzej pripoveduje ganljivo zgodbo o življenju Oskarja Schindlerja in usodi njegovih zaposlenih. Poleg stalne razstave muzej organizira tudi številne kulturne dogodke, srečanja z živimi pričami zgodovine in izobraževalne dejavnosti za širjenje znanja o holokavstu in dejavnosti Oskarja Schindlerja.</p>

<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Glavni cilj Muzeja tovarne Schindler je spominjanje in izobraževanje o življenju in dejavnostih Oskarja Schindlerja ter zgodovini holokavsta. Ta projekt ima več ključnih ciljev:</p> <p>Posredovanje zgodbe o Oskarju Schindlerju: muzej želi ohraniti in posredovati zgodbo o Oskarju Schindlerju, nemškem industrialcu, ki je med drugo svetovno vojno rešil življenja številnim Judom. Z eksponati, dokumenti, fotografijami in zgodbami prič skuša predstaviti Schindlerjevo življenje in delovanje kot zgled poguma in človeške solidarnosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spomin na žrtve holokavsta: Muzej tovarne Schindler je kraj spomina na žrtve holokavsta. S predstavitvijo Schindlerjeve zgodbe in zgodovinskega konteksta želi muzej počastiti spomin na tiste, ki so izgubili življenje zaradi nacistične okupacije in genocida. • Izobraževanje in boj proti sovraštvu: Muzej aktivno deluje na področju izobraževanja in boja proti sovraštvu in diskriminaciji. Organizira izobraževalne dogodke, občasne razstave, delavnice in srečanja, ki pomagajo razumeti zgodovino holokavsta in posledice rasnega sovraštva. Cilj je oblikovati odnos strpnosti, razumevanja in spoštovanja do drugih ljudi. • Spodbujanje medkulturnega dialoga: Muzej Schindlerjeve tovarne je prostor za srečanja in medkulturni dialog. Z različnimi kulturnimi, umetniškimi in izobraževalnimi dejavnostmi skuša muzej ustvariti prostor za pogovore in refleksijo skupne zgodovine in sodobnih izzivov, povezanih s strpnostjo in kulturno raznolikostjo.
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<p>Metoda pripovedovanja zgodb, ki jo uporabljajo v muzeju Schindlerjeva tovarna, pomaga podajati zgodovino na bolj privlačen, čustven in poučen način, kar prispeva k doseganju glavnih ciljev muzeja, povezanih z izobraževanjem, komemoracijo in krepitvijo družbene zavesti.</p>
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>Fabryka Emalia Oskara Schindlera - Muzeum Krakowa</p>

Krajši povzetek

Storytelling je ključni element v muzeju Schindlerjeva tovarna, ki pripoveduje zgodbo o Oskarju Schindlerju in njegovih dejavnostih pri reševanju življenj na stotine Judov med holokavstom. Muzej uporablja različne tehnike pripovedovanja zgodb, s katerimi obiskovalcem posreduje čustvene in poučne vsebine. Tukaj je nekaj primerov, kako se pripovedovanje zgodb uporablja v muzeju Schindlerjeve tovarne:

Zvočna pripoved: Muzej ima zvočne vodnike, ki pripovedujejo zgodbo o Schindlerjevi tovarni in njenem junaku. Pripovedovalci igrajo vlogo vodnikov, ki vodijo obiskovalce skozi naslednje razstave, poročajo o pomembnih dogodkih in pripovedujejo zgodbe likov.

Avtentična poročila in pričevanja: Muzej predstavlja avtentična poročila in pričevanja ljudi, ki so preživeli holokavst in jih je rešil Oskar Schindler. Te osebne zgodbe predstavljajo močan pripovedovalski element, ki obiskovalce čustveno pritegne.

Interaktivna večpredstavnost: Muzej uporablja interaktivno večpredstavnost, kot so dokumentarni filmi, zvočni posnetki in fotografije, da posreduje zgodovino. Ta gradiva bogatijo zgodbo in omogočajo boljše razumevanje zgodovinskega konteksta.

Rekonstrukcije prostorov: V nekaterih delih muzeja si lahko obiskovalci ogledajo rekonstrukcije interierjev iz obdobja druge svetovne vojne, kar jim omogoča, da občutijo atmosfero tistega časa in bolje razumejo življenjske razmere Judov.

Čustveno pripovedovanje zgodb: Namen pripovedovanja zgodb v muzeju Schindlerjeva tovarna je zgraditi čustveno vez med obiskovalci in zgodovino. Zgodbe so pogosto ganljive in osredotočene na stiske posameznikov, kar pripomore k temu, da je zgodba bolj osebna.

Zgodovinski kontekst: Zgodbe so postavljene v širok zgodovinski kontekst, ki obiskovalcem pomaga razumeti obseg in pomen holokavsta in dejanj Oskarja Schindlerja.

Zahvaljujoč uporabi pripovedovanja zgodb muzej Schindlerjeva tovarna ne posreduje le dejanskih informacij, ampak tudi čustva, vrednote in pomen zgodovinskih dogodkov. To obiskovalcem pomaga bolje razumeti zgodovino in počastiti spomin na žrtve holokavsta in junake, ki so tvegali svoja življenja, da bi rešili druge.

DOBRE PRAKSE ZA RAZŠIRJANJE KULTURNE DEDIŠČINE S PRIPOVEDOVANJEM – POLJSKA

<p>1. Naslov projekta, program</p>	<p>Tamara Łempicka – ženska na potovanju</p>
<p>2. Ime organizacije/službe, odgovorne za intervencijo, z navedbo države in lokacije (specifično)</p>	<p>Razstavo organizirata Narodni muzej v Lublinu in Villa la Fleur v sodelovanju s Tamaro de Lempicka Estate, Lublin, Poljska</p>
<p>3. Področje kulturne dediščine</p>	<p>Materialna kulturna dediščina</p>
<p>4. Zgodovina projekta, kako je bil zasnovan, razvojne in kontekstne strategije</p>	<p>Gre za pobudo, ki se je začela leta 2021 in postaja ključni element uresničevanja dolgoročnega poslanstva Muzeja. Organizatorji želijo ustvariti skupnost potomcev varšavskih vstajnikov, ki bodo prevzeli „štafeto generacij“ - varuhi spominov, sanj in vrednot, ki so jih posredovali uporniki.</p> <p>Tukaj boste našli besedila, ki so jih napisali zaposleni v Muzeju varšavske vstaje. To bodo zgodbe o edinstvenih ljudeh, pomembnih dogodkih in predmetih. Spoznajte zakulisje največje urbane bitke v zgodovini Poljske.</p> <p>18. MAREC – 14. AVGUST 2022</p>
<p>5. Splošen opis projekta Cilji, ukrepi, glavni akterji in izzivi, vključene organizacije, upravičenci in število vključenih upravičencev, partnerji in deležniki, razpoložljiv proračun, obdobje izvajanja in druge pomembne informacije, ki so koristne za razumevanje njegove narave in rezultatov)</p>	<p>Razstava «Tamara Łempicka - ženska na potovanju» je povabilo v svet dvajsetih in tridesetih let 20. stoletja, torej v izjemno dobo, podrejeno novemu slogu art decoja. Umetničina dela, neločljivo povezana z njenim življenjem, predstavljena med vsakdanjimi predmeti – pohištvo, ročnimi izdelki, oblačili in stroji – vam želijo predstaviti izjemno življenje Tamare Łempicke, ene največjih umetnic 20. stoletja.</p>
<p>6. Rezultati praks, pomembni rezultati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oblikovanje zanimive medgeneracijske likovne razstave • Prikaz življenjske zgodbe in dela znanega slikarja skozi zgodbe • Razstavo si je ogledalo skoraj 100.000 ljudi
<p>7. Povezave in viri</p>	<p>Tamara Łempicka – kobieta w podróży. 18 marca – 14 sierpnia 2022 - Strona Muzeum Narodowego w Lublinie (zamek-lublin.pl)</p>

Krajši povzetek

Razstava «Tamara Łempicka - ženska na potovanju» je kot zgodba, ki nas popelje v fascinanten svet dvajsetih in tridesetih let 20. stoletja, kjer je prevladoval nov, osupljiv slog art deco. Gre za potovanje skozi čas in prostor, ki nam omogoča boljše razumevanje življenja in dela izjemne umetnice Tamare Łempicke.

Zgodba o Tamari Łempicki je zgodba, polna strasti, poguma in umetniškega genija. Njena dela, predstavljena ob objektih iz tistega časa, so ključni elementi te zgodbe. Te slike, ki so nekoč krasile dnevne sobe in galerije, zdaj stopajo v dialog s pohištvom, oblačili in drugimi artefakti tega časa.

Tamara Łempicka je bila edinstvena ženska, ki ni izstopala le kot umetnica, ampak tudi kot osebnost v vsakdanjem življenju. Razstava nam z metodo pripovedovanja zgodb prikaže njeno izjemno pot od Rusije do Pariza, od uspeha do izgnanstva, od art decoja do naslednjih obdobj. Je zgodba o strasti, ljubezni, izzivih in pogumu, ki navdihuje in gane.

Ob ogledu razstave postanemo udeleženci zgodbe Tamare Łempicke. Njene slike postanejo strani v knjigi njenega življenja, vsakdanji predmeti pa nas obdajajo kot rekviziti v tej veliki zgodbi. To ni samo razstava, je čustveno potovanje, ki nam omogoča razumeti, kako je umetnost lahko vir navdiha in vodnik skozi življenje.

Metoda pripovedovanja zgodbe, uporabljena na tej razstavi, nam omogoča ne le odkrivanje lepote del Tamare Łempicke, temveč tudi razumevanje njene zgodovine in vključevanje v kontekst obdobja, ki jo je oblikovalo. Je zgodba, ki nas povezuje z umetnico in nam omogoča boljše razumevanje njene zapuščine in vpliva na umetnost 20. stoletja.



Projekt sofinanciran s strani programa Evropske unije Erasmus+
Podpora Evropske komisije za produkcijo te publikacije ne pomeni odobritve vsebine, ki odraža samo stališča avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



LJUDSKA
UNIVERZA
ROGAŠKA
SLATINA