



## Crowddreaming – jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru

### Politikas ieteikumi





Projekta nosaukums:

Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru (CDDC)

Mācību rīku komplekts

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

**Vienošanās numurs: 2018-3186**

Erasmus + KA3 Sociālā iekļaušana

[www.crowddreaming.eu](http://www.crowddreaming.eu)

Projekta partneri:

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

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



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



Projekta saīsinājums		CDDC
Projekta nosaukums	Crowddreaming – jaunieši kopā rada digitālo kultūru	
Darba paka	WP6 “Izplatīšana un izmantošana”	
Rezultāta nosaukums	Politikas ieteikumi	
Izplatīšanas līmenis	Publisks	
Versija	Gala versija	
Sagatavošanas datums	16.03.2021.	
Atslēgvārdi	Politikas ieteikumi, Crowddreaming, skolotāji, studenti	
Autori	ALL DIGITAL (juridiski reģistrēts kā Telecentre-Europe AISBL)	
Projekta numurs	604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN	
Vienošanās numurs	2018-3186	
Tīmekļa vietne	<a href="https://www.crowddreaming.eu/">https://www.crowddreaming.eu/</a>	

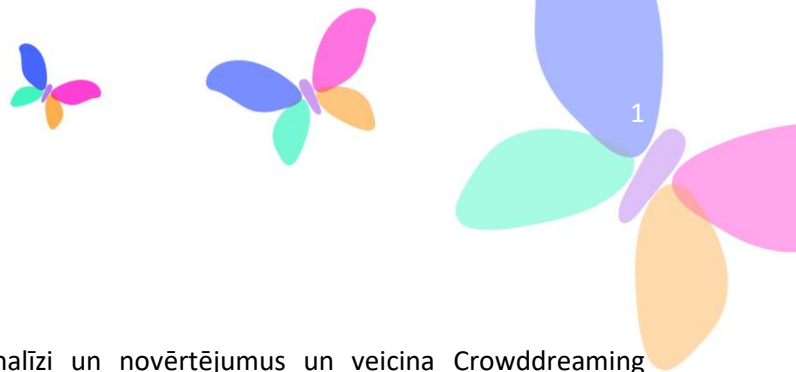




## Saturs

1. Projekta apraksts .....	2
2. EU politikas konteksts kultūrā un izglītībā .....	5
3. Ieteikumi projekta rezultātu nodošanai .....	8
3.1 Ieteikumi izglītības nodrošinātājiem .....	8
3.2 Ieteikumi politikas veidotājiem .....	11
4. Kopsavilkums .....	13





## Ievads

Politikas ieteikumi atspoguļo projekta pieredzi, analīzi un novērtējumus un veicina Crowddreaming metodikas pārnesamību un izmantošanu visā Eiropā.

Šajā dokumentā ir parādīts Crowddreaming: jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru projekts un rezultāti, attiecīgie politikas dokumenti un, visbeidzot, tiek piedāvāti divi ieteikumu kopumi, kas paredzēti politikas veidotājiem (vietējā, reģionālā, valsts un Eiropas līmenī - atkarībā no mērķa politikas jomas kompetences) un izglītības nodrošinātāji (skolas un skolotāji, kas māca jauniešus vecumā no 13 līdz 19 gadiem), lai veicinātu un atbalstītu Crowddreaming metodikas nodošanu un turpmāku pilnveidošanu un projektu rezultātu izmantošanu formālās izglītības nozarēs visā Eiropā.

Ieteikumi tika identificēti sadarbībā ar projekta ieinteresētajām personām (skolotājiem, pasniedzējiem, studentiem, projekta partneriem), un tie ir dažādi no metodikas, lai risinātu ieteikumus mērķa grupām dažādos kompetences līmeņos.

CDDC projekta partneri atzīst, ka skolotāju darbs skolās visā Eiropā notiek ar vienu un to pašu misiju, taču tas tiek īstenots saskaņā ar nacionālo likumdošanu, skolu uzstādījumiem un direktoru lēmumiem. Oficiālās izglītības nozares autonomija mums ir ārkārtīgi svarīga, un ar šādiem ieteikumiem CDDC projekta partneri to nemazina. Tas pats attiecas uz politikas un lēmumu pieņēmējiem visos līmeņos. Galu galā mēs uzskatām, ka abām mērķa grupām dokumentā sniegtie ieteikumi būs vērtīgi attiecībā uz Crowddreaming metodikas ieviešanu skolās un digitālās plaisas novēršanu un skolotāju kvalifikācijas celšanu.

Dokuments ir tulkots horvātu, grieķu, itāļu un latviešu valodā. Dokumenta tulkotās versijas ir pieejamas [projekta vietnē](#).





## 1. Projekta apraksts

Crowddreaming: jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru ir projekts, kuru finansē Eiropas Savienības programma Erasmus + saskaņā ar KA3 Sociālā iekļaušana un kopīgās vērtības: ieguldījums izglītības un apmācības jomā. Projekta kopējais ilgums ir bijis 28 mēneši: no 2019. gada janvāra līdz 2021. gada aprīlim. To koordinē ALL DIGITAL un tajā ir iesaistīti 5 partneri no 5 valstīm (Horvātijas, Grieķijas, Itālijas, Latvijas un Beļģijas). Projekta mērķis bija Eiropas līmenī popularizēt Crowddreaming metodi - Itālijas labo praksi digitālā kultūras mantojuma jomā, kā līdzekli iekļaujošai izglītībai un Eiropas kultūras vērtību veicināšanai jauniešu vidū.

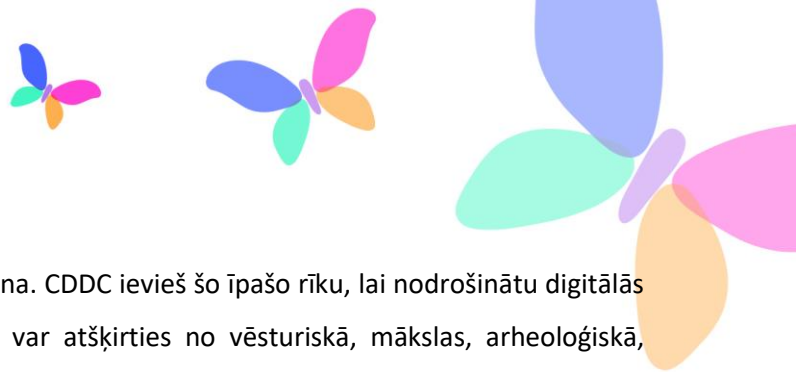
Eiropas kultūras mantojuma gads 2018. gadā bija bezprecedenta, mūsu kopīgā kultūras mantojuma un vērtību svētki, kā arī plaša mantojuma dalībnieku iesaiste visā Eiropā un ārpus tās. Tā tika organizēta kā iniciatīva, un tajā norisinājās vairāk nekā 13 000 pasākumu, piedaloties 12,8 miljoniem iedzīvotāju. Kultūras mantojums ir nenovērtējams resurss, kas ļauj pārdomāt vēsturi un kritiski iesaistīties tajā, palīdzot identificēt ne tikai dažādas atmiņas, bet arī kopīgos pavedienus, kas mūs visus saista, tādējādi veicinot dažādību, dialogu, saliedētību, solidaritāti un savstarpēju sapratni. kā arī bagātina zināšanas par mūsu materiālajiem, nemateriālajiem, dabas un digitālajiem resursiem. Tam ir arī svarīga loma visos formālajos un neformālajos izglītības veidos, un tas veicina pamatprasmju attīstību un Eiropas vērtību veicināšanu jauniešu vidū.

Šajā kontekstā CDDC projekts **sniedz skolotājiem** nepieciešamās zināšanas, kompetences un prasmes par digitālo kultūras mantojumu un **dod jauniešiem iespēju** apgūt un attīstīt kultūras mantojumu un ar mantojumu saistītas prasmes, kā arī zināšanas un kompetences par vēsturi, starpkultūru dialogu, kritisko domāšanu, plašsaziņas līdzekļu lietotprasmju izmantošanu, radošumu un digitālajām prasmēm.

Projekts sniedz - platformu zināšanu, labās prakses un inovāciju apmaiņai digitālajā kultūrā un izglītībā. Tā ietvaros jaunās tehnoloģijas skolotāju rokās kļūst par lielisku instrumentu kultūras elementu izplatīšanai un zināšanu vizualizēšanai un piedāvā tiešāku un piemērotāku mācību procesu 21. gadsimta studentiem.

Skolēniem, kas piedalījās projektā, tika lūgts sagatavot materiālus "*digitālā pieminekļa celtniecībai*", kas galvenokārt balstās uz multikulturālītāti un tēmu "pateicība": studenti strādāja izraugoties pētījuma pamatu, kā viņu vietējā / nacionālā kultūra ir ietekmējusi citu valstu kultūras, un kā tā ir atspoguļojusies, kā Eiropas kultūra ir savstarpēji saistīta un svarīga nacionālās un Eiropas identitātes attīstībai. Jaunieši parasti sāk skatīties uz savu reģionālo / nacionālo kultūru, pieņemot, ka ikvienam tas ir visvērtīgākais, kā patiesais globālās kultūras centrs. Tikai apmācītu skolotāju vadībā viņi var mainīt šo viedokli un sākt apzināt kopīgās vērtības un kultūras izpratni ar citām valstīm. Tā skolēni sāk pateikties citām kultūrām, kas ir sākumpunkts "Eiropa Square", digitālajam piemineklim, kur jaunieši un skolotāji var tikt multikulturālā telpā, kur komunicēt ar citiem par digitālā kultūras mantojuma tēmu un tā izveidi.





Pirmkārt, digitālā kultūras mantojuma loma ir stāstīšana. CDDC ievieš šo īpašo rīku, lai nodrošinātu digitālās kultūras konceptuālo ietvaru. Digitālo stāstu saturs var atšķirties no vēsturiskā, mākslas, arheoloģiskā, socioloģiskā, mūsdienīgā vai atsauces uz pagātņi. CDDC iepazīstina ar kultūru izglītībā, izmantojot modernas tehnoloģijas, piemēram, paplašināto un virtuālo realitāti, kas ir ierosināts kā digitālās kultūras kolekciju dominējošais digitālā satura veids.

CDDC projekta galvenie rezultāti ir:

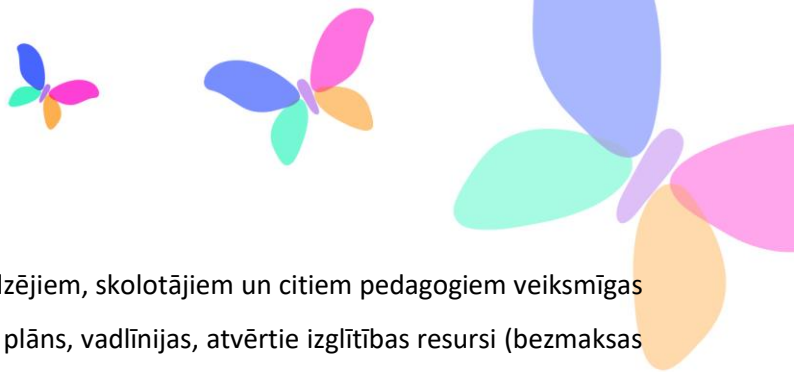
- **Apmācību vajadzību analīzes ziņojums**, ieviešot Crowdreaming metodi, iepazīstinot ar iesaistīto valstu un iesaistīto skolu apmācības vajadzību analīzi un izklāstot darbības sistēmu labās prakses nodošanai tālāk.
- **CDDC mācību programma** (tiešsaistes kursi - MOOC, ieskaitot mācību saturu un skolotāju seminārus ar jauniešiem)
- **"Europa Square"** kā digitālais piemineklis Eiropas transkulturālismam ir ekosistēma, ko veido trīs galvenās cieši mijiedarbojošās sastāvdaļas: (1) Kur sabiedrībai nozīmīgās vērtības tiek saglabātas laikā un iestudētas kā interaktīvi digitālie stāsti, kā arī paplašinātā un virtuālā realitāte, pieredze; (2) Kopiena, kas uztur digitālo pieminekli dzīvu un jēgpilnu, un (3) Tiešsaistes platforma (VR versija), kurā kopienas locekļi tiekas, plāno, strādā un darbojas kopā.
- **Politikas ieteikumi**, kuru pamatā ir apmācību un izmēģinājuma darbību rezultāti, projekta rezultātu tālākai nodošanai un izmantošanai.

CDDC projekta partneri ir sagatavojuši **divus galvenos ziņojumus**. MOOC ziņojuma izstrāde, ieviešana un nodošana, apkopo CDDC mācību programmas novērtēšanas rezultātus un apkopo savus secinājumus par MOOC jauninājumiem un politikas ieteikumiem. Eksperimenta ziņojumā ir izskaidrota izmēģināšanas metodika, ko izmanto, lai paplašinātu seminārus ar jauniešiem. Tajā ir arī novērtēšanas rezultāti no jauniešiem, kuri piedalījās darbnīcās, skolotājiem, kuri vadīja seminārus, un nacionālajiem pasniedzējiem, kuri palīdzēja skolotājiem atvieglot izmēģinājuma posmu viņu partnervalstīs. Abos ziņojumos arī izskaidrota COVID-19 pandēmiju ietekme uz apmācību un pilotēšanas darbībām.

CDDC mācību programma ietver:

- **Mācību programmu skolotājiem**, kas iekļauta tiešsaistes kursā (MOOC), lai skolotājus iepazīstināt ar digitālo kultūras mantojumu un to, kā to mācīt skolēniem, par paplašinātās realitātes (AR) un digitālo rīku izmantošanu digitālā stāsta stāstīšanu un kā to izmantot digitālo pateicības ainu veidošanai klasēs.





- **Apmācību rīkkopa**, kas paredzēta pasniedzējiem, skolotājiem un citiem pedagogiem veiksmīgas mācību iniciatīvas izveidē. Tajā ir mācības plāns, vadlīnijas, atvērtie izglītības resursi (bezmaksas rīki, paraugi un veidnes) un mācību rezultāti, ko izmantot. Tas nodrošina vadlīnijas un resursus, kas palīdz skolotājiem mācīties (izmantojot MOOC) un īstenot Crowddreaming metodiku.

Galvenie projekta rezultāti ir pieejami angļu, horvātu, grieķu, itāļu un latviešu valodā projekta vietnē: <https://crowddreaming.eu/>.

CDDC ietekme skaitļos:

- **CDDC pilna mācību programma** (ieskaitot MOOC skolotājiem un semināri ar jauniešiem), kas tika pasniegta un pārbaudīta četrās projekta valstīs (Horvātijā, Grieķijā, Itālijā un Latvijā);
- CDDC MOOC veiksmīgi pabeidza **137 skolotāji**;
- **1631 jaunieši** (vecumā no 13 līdz 19 gadiem), kas iesaistīti **210 CDDC darbnīcās**;
- **15 pasniedzēji** atbalstīja skolotājus viņu mācībās, kā arī CDDC semināru organizēšanā un īstenošanā;
- **236 digitālas pateicības ainas**, ko veidojuši jaunieši, kurus atbalstīja viņu skolotāji (80 atlasītās ainas ir pieejamas Eiropas Square platformā);
- **Eiropas laukuma digitālais pieminēklis un tiešsaistes kopiena**, kurā projekta beigās iesaistīti vairāk nekā 2000 dalībnieku.

CDDC projekta partneri:

- [ALL DIGITAL](#), Beļģija - projekta koordinators
- [Centre of Technical Culture Rijeka](#), Horvātija
- [Hellenic Open University](#), Grieķija
- [Stati Generali dell'Innovazione](#), Itālija
- [LIKTA](#), Latvija







## 2. EU politikas konteksts kultūrā un izglītībā

*“Izglītība un kultūra ir nākotnes atslēga – gan individuāli, gan visai Eiropas Savienībai. Tas ir veids, kā mēs pārvēršam apstākļus par iespēju, kā mēs spoguļus pārvēršam par logiem un kā mēs dodam saknes tam, ko nozīmē būt” eiropietim”, visā tā daudzveidībā. Kad Eiropas valstu vadītāji šonedēļ tiekas Gēteborgā, mums jāizmanto iespēja un jānodrošina, ka izglītība un kultūra ir darba vietu radīšanas, ekonomiskās izaugsmes, sociālā taisnīguma un galu galā vienotības virzītājspēks”. - Komisijas priekšsēdētājs Junkers, 2017. gada 14. novembris<sup>13</sup>*

Projekta “CDDC” pamatojums izriet no pieņēmuma, ka Komisijas priekšlikumā noteikts 2018. gads par Eiropas kultūras mantojuma gadu, ir uzsvērts, ka kultūras mantojumam, ņemot vērā visu ES dalībvalstu kopienu vēsturi un identitāti, ir izšķiroša nozīme Eiropas atjaunošanā.

Saskaņā ar paziņojumu **“Eiropas identitātes stiprināšana, izmantojot izglītību un kultūru”** (2017)<sup>5</sup>, Eiropas kultūras daudzveidība ir spēks, kas veicina radošumu un inovāciju, un tajā pašā laikā ir kopīga vieta, kas veido Eiropas dzīvesveida atšķirīgo iezīmi. Mūsu kultūras mantojuma un daudzveidības izpratne un saglabāšana ir priekšnoteikumi, lai uzturētu mūsu kultūras kopienu, mūsu kopīgās vērtības un identitāti.

Izglītībai ir izšķiroša nozīme, **izglītojot nākotnes pilsoņus par pieredzi un apzinoties, ko nozīmē būt “eiropiešiem”**: tas ir būtisks temats, ja vēlamies izglītēt jauniešus, lai viņi apzinātos un izprastu kopējo Eiropas vēsturi un vērtības, starpkultūru dialogu, kritisko domāšanu un prāta atvērību, novēršot rasismu, ksenofobiju un radikalizāciju. **Starpkultūru dialogu var definēt kā “atklātu un cieņpilnu viedokļu apmaiņu starp indivīdiem, grupām ar atšķirīgu etnisko, kultūras, reliģisko un lingvistisko izcelsmi un mantojumu, kas balstīts uz savstarpēju sapratni un cieņu”**. Tā darbojas visos līmeņos – sabiedrībā, Eiropas sabiedrībā un starp Eiropu un plašāku pasauli (Baltā grāmata par starpkultūru dialogu, 2008. gads). Starpkultūru dialoga radīto izpratni uzskata par samierināšanās un tolerances līdzekli, kā arī konfliktu novēršanu, integrācijas un sabiedrības saliedētības nodrošināšanu.

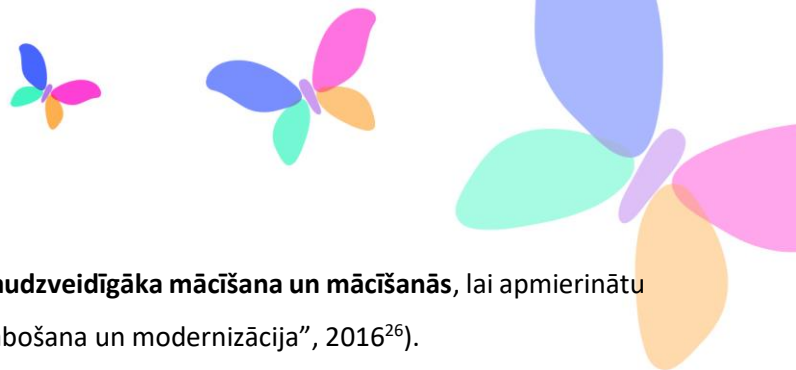
Vienlaikus tiek uzsvērts, ka arī Kultūras mantojuma nozarē nepārtraukta ražošanas līdzekļu digitalizācija piedāvā gan iespējas, gan izaicinājumus, mainoties un mainoties kompetencēm un prasmēm. Tomēr daudzas skolu izglītības sistēmas cīnās, lai reaģētu uz dziļajām un sarežģītajām pārmaiņām, kas notiek mūsu sabiedrībā un ekonomikā. Skolām ir jāpielāgojas mainīgajam kontekstam, kurā tās darbojas, tostarp digitālajam laikmetam un aizvien pieaugošajai daudzveidībai skolēnu vidū. Visiem šiem jautājumiem nepieciešama ne

<sup>3</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017DC0673&from=EN>

<sup>4</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0543&from=EN>

<sup>5</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017DC0673&from=EN>





tikai skolu mācību programmu pielāgošana, bet arī daudzveidīgāka mācīšana un mācīšanās, lai apmierinātu visu izglītojamo vajadzības (paziņojums “Izglītības uzlabošana un modernizācija”, 2016<sup>26</sup>).

Kā Padomes ieteikums “**Kopīgu vērtību, iekļaujošas izglītības un mācīšanas Eiropas dimensijas veicināšana**” (2018)<sup>8</sup> ierosina katrai dalībvalstij rast efektīvu veidu, kā veicināt mācīšanas Eiropas dimensiju, “veicinot izpratni par Eiropas kontekstu un kopējo mantojumu un izpratni par Savienības dalībvalstu daudzveidību”.

Šie ieteikumi atspoguļo Eiropas iedzīvotāju attieksmi un viedokļus par kultūras mantojumu. Saskaņā ar **Eurobarometer 466**<sup>9</sup> tas novērtēja ES iedzīvotāju attieksmi un viedokļus par kultūras mantojumu 9 no 10 cilvēkiem uzskata, ka kultūras mantojums ir jāmāca skolās, jo tas ir par mūsu vēsturi un kultūru, un 3 no 4 eiropiešiem domā, ka ES un tās dalībvalstīm un valsts iestādēm būtu jāpiešķir vairāk līdzekļu Eiropas kultūras mantojuma aizsardzībai (Gesche-Koning, 2018<sup>310</sup>).

Pastāvīgā ideja par digitālo kultūras mantojumu ir tāda, ka tas padarīs līdzdalību un pieejamību pieejamāku un izmantos kā izglītības instrumentu. Digitālie procesi maina to, kā mēs mācāmies mūsdienās, un pārceļ mācību vietu no tradicionālajām jomām, piemēram, klašu telpām uz jebkuru vietu. Digitālo rīku un digitālo mācību metožu integrēšanai ir vajadzīgas jaunas stratēģijas, metodes un novērtēšanas veidi, lai atbalstītu mūžizglītību un nodrošinātu, ka visi iedzīvotāji var aktīvi darboties digitālajā pārveidē. Tie ir atspoguļoti nesenajos ES politikas dokumentos izglītības un kultūras jomā.

Jaunā **Eiropas kultūras programma** (The New European Agenda for culture) (2018)<sup>12</sup>, **Darba plāns kultūrai 2019-2021. gadam** (Work plan for Culture 2019-2021)<sup>13</sup> un novērtējums **ieteikumam par kultūras materiālu pārveidošanu digitālā formātā un pieejamību tiešsaistē un saglabāšanu digitālā formātā** (Recommendation on the digitisation and online accessibility of cultural material and digital preservation) (2011)<sup>13</sup> tas ir pirmais solis ceļā uz jaunu politikas sistēmu, lai kultūras mantojuma iestādes būtu gatavas digitālajam laikmetam, skaidri nosakot mērķi integrēt kultūras politiku un stiprināt starpnozaru sadarbību. Tas arī uzsver progresīvo digitālo tehnoloģiju (piemēram, 3D digitisations) vai jaunu tehnoloģiju, piemēram, virtuālās realitātes vai paplašinātās realitātes, milzīgo potenciālu.

<sup>6</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0941&from=EN>

<sup>7</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0941&from=EN>

<sup>8</sup> [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0607\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0607(01)&from=EN)

<sup>9</sup> [https://data.europa.eu/euodp/en/data/dataset/S2150\\_88\\_1\\_466\\_ENG](https://data.europa.eu/euodp/en/data/dataset/S2150_88_1_466_ENG)

<sup>10</sup> Gesche-Koning N., 2018, Research for CULT Committee – Education in Cultural Heritage, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels

<sup>11</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN>

<sup>12</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN>

<sup>13</sup> [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018XG1221\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018XG1221(01)&from=EN)



Eiropas Komisija 2020. gada septembrī publicēja **Digitālās izglītības rīcības plānu 2021. -2027. gadam** Digital Education Action Plan 2021-2027<sup>14</sup> (DEAP) galvenā uzmanība tika pievērsta divām stratēģiskām prioritātēm:

- 1) veicināt augsti funkcionējošu digitālās izglītības ekosistēmu
- 2) uzlabot digitālās prasmes un prasmes digitālajā laikmetā.

COVID-19 krīze ir pastiprinājusi vajadzību veicināt pareizu izpratni par digitālo pasauli un atbalstīt visu vecumu iedzīvotāju un izglītojamo digitālās kompetences attīstību. Pasākumi saskaņā ar 2. prioritāti ir vērsti gan uz pamatprasmēm, gan uz progresīvām digitālajām prasmēm, lai veicinātu digitālo pilsonību un iekļaušanu. DEAP ir uzsvērts, ka digitālo tehnoloģiju apgūšanai un izmantošanai mācīšanas un mācīšanās nolūkos ir nepieciešama kritiska pieeja un holistiska perspektīva: “Digitālo tehnoloģiju iegulšana mācīšanas un mācīšanās procesos nenozīmē vienkārši pavairot vai transponēt personisku praksi vai tradicionālas pieejas tiešsaistē. Tas ir sarežģīts process, kam nepieciešama stabila digitālā kapacitāte, tostarp organizatorisko pārmaiņu plānošana, pastāvīga uzraudzība un pielāgošanās, kā arī liela uzmanība uz mācībām vērstu pedagoģiju.”

<sup>14</sup> [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en)





### 3. Ieteikumi projekta rezultātu nodošanai

CDDC projektā izstrādātā mācību metodika sasniedza izvirzītos mērķus, un to pozitīvi novērtēja izmēģinājuma dalībnieki (skolotāji un studenti). Tomēr COVID-19 ietekme uz pasākumu īstenošanu bija ievērojama. CDDC projekta mācību procesā ir divi virzieni: viens skolotājiem un viens skolēniem, kas radīja vēl lielākas problēmas projekta partneriem, valstu skolotājiem un pašiem dalībniekiem.

Sākotnējais plāns bija ieviest tiešsaistes apmācību (MOOC) ar skolotājiem un klātienē seminārus ar skolēniem. Galvenais pilotprojekta mērķis bija ar skolēniem izmēģināt Crowddreaming metodiku. COVID-19 pandēmijas dēļ bija jāīsteno mācības gan neklātienē, gan klātienē, kad to ļāva īstenot partnervalstu nacionālie ierobežojumi.

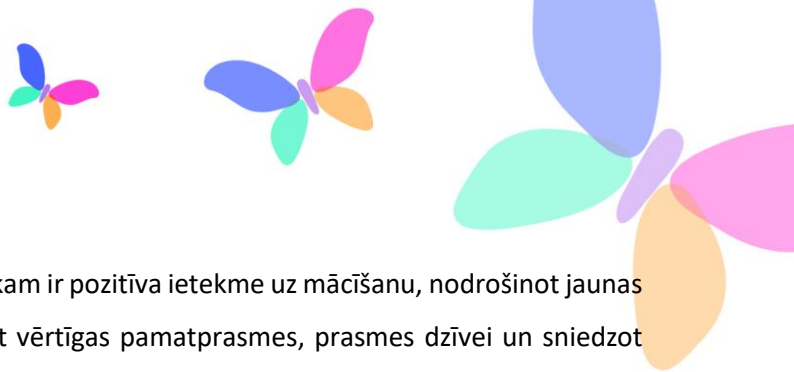
Projekta partneri izstrādāja divus ieteikumus (izglītības sniedzējiem un politikas veidotājiem), lai veicinātu un atbalstītu Crowddreaming metodikas nodošanu un turpmāku pilnveidošanu un projektu rezultātu izmantošanu formālās izglītības nozarēs visā Eiropā. Ieteikumi balstīti uz projekta rezultātiem, plašu pieredzi un speciālistu zināšanām projekta partneru jomā. Abas apmācības metodes (digitālās ainas un to radīšana) ir izrādījušās piemērotas projekta mērķgrupai un ir bijušas efektīvas. Turpmākie ieteikumi ir balstīti uz CDDC ieviešanas rezultātiem četrās projekta valstīs (Horvātija, Grieķija, Itālija un Latvija).

#### 3.1 Ieteikumi izglītības nodrošinātājiem

Tālākie ieteikumi balstīti uz CDDC projekta pieredzi un projekta dalībnieku sniegtajām atsauksmēm no 4 pilotvalstīm un ir adresēti pedagogiem. Šajos ieteikumos īpaši aplūkots jautājums par to, kā stiprināt digitālo kultūras mantojumu kā iekļaujošas izglītības līdzekli, veicināt jauniešu prasmes (ar mantojumu saistītas prasmes, kā arī zināšanas un prasmes vēsturē, par starpkultūru dialogu, kritisko domāšanu, plašsaziņas līdzekļu lietotprasmi, radošumu un digitālajām prasmēm) un veicināt jauniešu Eiropas vērtības. Ieteikumi ir paredzēti skolām un citiem formālās izglītības sniedzējiem skolēniem vecumā no 13 līdz 19 gadiem.

Skolotāju darbs Eiropas skolās notiek pēc vienas un tās pašas misijas, bet tas, kā tas tiek īstenots, ir atkarīgs galvenokārt no valsts tiesību aktiem, skolu dibinātājiem un vadītāju lēmumiem. Formālās izglītības nozares autonomija ir ārkārtīgi svarīga, un ar šādiem ieteikumiem CDDC projekta partneri to kā tādu nemazina.

- **Noteikumu un procedūru vienkāršošana, kas ļauj skolotājiem iesaistīties ārpuskārtas jeb ārpusklases pasākumos** Elastīgāku procedūru nodrošināšana sarežģītības un garuma ziņā ievērojami palielinātu skolotāju motivāciju un gatavību iesaistīties ārpuskārtas pasākumos (jo īpaši projektos, ko



atbalsta tādas ES programmas kā Erasmus +), kam ir pozitīva ietekme uz mācīšanu, nodrošinot jaunas metodoloģijas, dodot skolēniem iespēju iegūt vērtīgas pamatprasmes, prasmes dzīvei un sniedzot ieguldījumu kopējās Eiropas vērtībās.

- **Nodrošināt vienādus nosacījumus (tālmācībai)**

33% no projekta pilotprojekta dalībniekiem bija no lauku rajoniem, un viņi ziņoja par novecojušām un nepietiekamām iekārtām dažās skolās (datori, planšetdatori utt.) un/vai problēmām saistībā ar interneta savienojamību (stabilitāte, platjoslas pakalpojumi utt.).

COVID-19 ir atklājusi dažas būtiskas nepilnības un atšķirības to iekārtu un infrastruktūras kvalitātē, kas ir pieejamas skolotājiem un studentiem ārpus pilsētām. Ir ļoti svarīgi, jo īpaši īstermiņā, iet tālāk par diskusijām par to, kurš ir atbildīgs par šo jomu, un meklēt risinājumus, kas īstermiņā un vidējā termiņā nodrošinās visu skolotāju vienlīdzību tālmācības vadīšanā un īstenošanā, nodrošinot atbilstošu aprīkojumu un interneta pieslēgumu.

- **Ieguldīt skolotāju apmācībā, lai veicinātu jaunu mācību metožu un tehnoloģiju izmantošanu tālmācībai**

Jaunu digitālo prasmju un tehnoloģiju apgūšana ir atbalsts, ko skolēni un skolotāji ir atzinuši projekta pasākumu izvērtēšanā. Tāpat skolotāji stāstīja, ka Crowddreaming metodes apgūšana ļauj viņiem nākotnē plānot jaunas un aizraujošas nodarbības. Tas nebūtu iespējams, ja skolas un skolotāji neizvēlētos ieguldīt cilvēkresursus un finanšu līdzekļus, lai piedalītos CDDC projektā.

Formālās izglītības sniedzējiem ir vēl vairāk jāapzinās skolotāju profesionālās attīstības sadarbības vērtība un pozitīvā ietekme uz mācību un mācību regulāro darbību skolās. Tiešsaistes aktivitātes un tālmācība bieži vien šķiet maldinoši vienkārša. Izmantojot tiešsaistes rīkus (piemēram, Moodle, MS teams, Zoom utt.), lai īstenotu interaktīvas un jēgpilnas mācību darbības, ir nepieciešamas dažādas prasmes un zināšanas nekā klātienē mācīšanā. Svarīgi ir arī apzināties vajadzību iziet papildus vispārējas apmācības un dot skolotājiem iespēju iesaistīties pasākumos, kas viņiem nodrošina īpašas prasmes, kas ir būtiskas kvalitatīvai tālmācībai.

- **Stimulēt un veicināt sadarbību ar ārējiem partneriem**

Galvenais ieguvums, ko noteica skolēni, skolotāji un pasniedzēji, bija spēja sadarboties lielā mērogā. Skolēni strādāja grupās, skolotāji iepazīstināja tos ar muzeju, arhīvu un bibliotēku pārstāvjiem, kas deva iespēju jaunām partnerībām un sadarbībai, pasniedzēji veicināja skolotāju sadarbību un





projektu ietvaru nodrošināja iespēju starptautiskai apmaiņai un skolotāju kopienas veidošanai ārpus valsts izglītības sistēmas.

Skolas, skolotāji un skolēni gūst lielu labumu, ja skolas sadarbojas ar citām organizācijām un iestādēm dažādās nozarēs. Ieguvumi ir plaši: skolu personāla profesionālā attīstība, jaunas projektu partnerības un sadarbība, uzlabotas mācīšanas metodes, kas palīdz apgūt prasmes. Šāda veida sadarbība reti notiek nejauši, tāpēc izglītības sniedzējiem būtu jāstimulē un jāveicina sadarbība, apzinot viņu vajadzības un vēlmes un aktīvi cenšoties sadarboties ar attiecīgām organizācijām.

- **Interesantas tēmas (digitāli instrumenti, paplašināta realitāte, kultūras mantojuma izpēte, Eiropas vērtības, līdzradīšana) un saistošas darbības, kas stimulē motivāciju un iesaistīšanos mācīšanas un mācīšanās pasākumos**

Mūsu vērtējums parādīja, ka projekta tēma (digitālais kultūras mantojums) ir pievilcīga un interesanta gan skolēniem, gan skolotājiem. Šis faktors viņiem palīdzēja saglabāt entuziasmu un motivāciju augstākā līmenī un tādējādi samazināt izdegšanas tempu.

Izglītības sniedzējiem šis faktors būtu jāizmanto visu izglītības procesā iesaistīto personu labā. Galvenais risinājums ir divējāda saziņa starp visām iesaistītajām pusēm (skolu vadību, skolotājiem un skolēniem), kas dod iespēju veikt līdzdalības procesus, veidojot pasākumus skolās, kurus var pielāgot skolēnu un arī skolotāju vajadzībām un interesēm. Tas dos labākus rezultātus ne tikai apmierinātības ziņā, bet arī iegūto prasmju, prasmju tempā un kvalitātē.

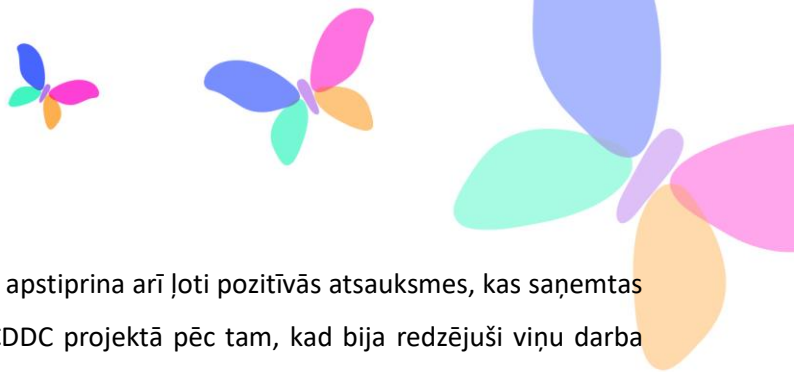
- **Kultūra ir līme, kas savieno cilvēkus no dažādām nācijām un foniem un spēj atvieglot jaunu tehnoloģiju un digitālo pakalpojumu izmantošanu**

Kultūras mantojuma izmantošana par vērtību izglītības un pārveidošanas līdzekli, iespējams, ir viena no senākajām mācīšanas metodēm. Crowddreaming metodoloģija to nav atkārtoti atklājusi. Tā ir tikai nodrošinājusi sistēmu, kas ļauj pedagogiem izmantot šīs zināšanas un izstrādāt instrumentus un metodes, lai tās atbalstītu. Līdzīgi to ir veikušas arī citas iniciatīvas un organizācijas visā Eiropā, bet tas, kas izceļas ar izglītības resursu kvalitāti un daudzveidību, izmantojot (digitālo) kultūru, ir [Europeana's](#) iniciatīva un tās platforma [Europeana Classroom](#).

- **Izmantot virtuālās un paplašinātās realitātes tehnoloģijas un rīkus izglītībā**

Tehnoloģijas ir lielisks progresa katalizators. Digitālu pārveidi izglītībā ir veicinājuši COVID-19 šķēršļi, kas spieda izglītības nozares pieņemt jaunus instrumentus un mācību metodes, lai veicinātu kvalitatīvu izglītību. Tomēr nedaudzas tehnoloģijas ir tik saistošas jauniešiem kā virtuālās un





papildinātās realitātes tehnoloģijas un rīki. To apstiprina arī ļoti pozitīvās atsauksmes, kas saņemtas no skolēniem un skolotājiem, kuri piedalās CDDC projektā pēc tam, kad bija redzējuši viņu darba rezultātus Europa Square digitālajā pieminekļi.

Ir vērts atzīmēt, ka bieži vien izmaksu un nepieciešamo kompetenču ziņā ir augsts sliekšnis, lai izglītības pasākumos izmantotu gan tehnoloģijas, gan citus rīkus. Tas tā nav. Ir pieejami vairāki brīvi piekļuves rīki, lai izglītības jomā izmantotu paplašināto vai virtuālo realitāti, ko pedagogi var izmantot, neapņūstot īpaši specializētas digitālās prasmes un neieguldot ievērojamus finanšu resursus.

### 3.2 Ieteikumi politikas veidotājiem

Šādi ieteikumi īpaši attiecas uz politikas veidotājiem kultūras, izglītības un jaunatnes jomā vietējā, reģionālā, valsts un Eiropas līmenī (atkarībā no viņu kompetences):

- Aktīvi veicināt un atbalstīt **STEAM pieeju**, kas nodrošina starpdisciplināras un piemērotas pieejas mācību programmu, kas ir ļoti svarīga, lai jauniešiem nodrošinātu pamatprasmes un digitālās prasmes, kas ir ļoti svarīgas veiksmīgai dalībai digitāli pārveidotā sabiedrībā.
- **Elastīgāka, starpdisciplināri orientēta mācību programma**, kas aktīvi veicina sadarbību starp skolotājiem no dažādām jomām, kopīgi īstenojot projektu, ne tikai bagātinātu mācību procesu, bet arī mācītu skolēniem sadarbības patieso vērtību, izmantojot praksi un reālās dzīves pieredzi.
- **Formālu laika nišu institucionalizācija, kas paredzētas radošiem ārpuskārtas pasākumiem** un tādiem projektiem kā CDDC, kas integrēti tradicionālajā skolu mācību programmā visām izglītības pakāpēm. Tas lielā mērā veicinātu skolotāju un skolēnu līdzdalību šādos projektos un sniegtu viņiem iespēju darīt visu iespējamo. Šo projektu jēgpilna integrācija ikdienas mācību programmā arī uzlabotu šos projektus gan vecāku, gan skolotāju kolektīvā zemapziņā, sākot no sekundārām aktivitātēm, arī projektus, kas veicina atšķirīgu domāšanu un māca studentiem noderīgas dzīves prasmes viņu nākotnei.
- Labāka **interneta infrastruktūra un aprīkojums** skolās, jo īpaši lauku skolās, ir priekšnoteikums iekļaujošai un kvalitatīvai tālmācībai. Tas ir nepieciešams arī ārpus izglītības nozares, jo digitālām pārmaiņām visos politikas aspektos ir nepieciešama stabila savienojamība un aparatūras infrastruktūra. Tas ir arī svarīgi, lai nodrošinātu vienlīdzību un iekļautību visiem, skolu darbiniekiem un skolēniem.
- Palielināt atbalstu (finanšu un institucionālās) iniciatīvām, pasākumiem un projektiem **izglītības un kultūras jomas sasaistei**.



- **Plaša un visaptveroša pieeja** studentiem un izglītībai. Izglītības politikai un stratēģijām ir jāpāriet no koncentrēšanās uz ierobežojošām un vispārinātām mācību programmām uz studējošo skaitīšanu.
- Turpināt atbalstīt izglītību un apmācību, lai pielāgotos **digitālajai transformācijai**, ietverot iekļaujošāku pieeju digitālo prasmju attīstībai un turpinot stimulēt partnerības starp formālo izglītību, neformālo izglītību un citām ieinteresētajām personām (piemēram, pilsoniskās sabiedrības organizācijām, kultūras organizācijām, muzejiem, arhīviem utt.).
- Nodrošināt lielāku redzamību iniciatīvām, kas izmanto **kopīgu radīšanu un savstarpēju mācīšanos**, lai mācītos un veicinātu kultūras mantojumu, starpkultūru dialogu, kritisko domāšanu, plašsaziņas līdzekļu lietotprasmī, radošumu un digitālās prasmes, piedāvājot vairāk iespēju iepazīstināt ar **labu praksi** un dalīties ar to. Tādā pašā veidā atbalstīt valsts pārvaldes iestāžu pārstāvju līdzdalību šajās iniciatīvās, lai papildus uzsvērtu to atbalstu.
- Atbalstīt pedagogu **pedaģogisko un digitālo prasmju pilnveidošanu** gan formālā, gan neformālā vidē.
- Citējot Digitālās izglītības rīcības plānu 2021-2027 (6. lpp.): “COVID-19 krīzes galvenā mācība ir tāda, ka digitālo izglītību vairs nevajadzētu uzskatīt par salu, kas ir viena un nesaistīta, bet gan par neatņemamu visu izglītības un mācības daļu”.

Abu ieteikumu kopumi atspoguļo secinājumus, kas izklāstīti eksperimentos un MOOC dizaina un izpalatīšanas ziņojumos, kuru pamatā ir skolotāju, studentu un valstu pasniedzēju atsauksmes un novērtējumi. Tas ir svarīgi, jo tas pamato aicinājumu veikt pasākumus un citus ieteikumus par divu gadu procesu un simtiem atsauksmju, kas savāktas projekta laikā. Tāpēc pēdējais ieteikums ir izlasīt politikas ieteikumus kopā ar citiem CDDC projekta rezultātiem.





## 4. Kopsavilkums

Kultūras politikas integrēšana un starpnozaru sadarbības veicināšana ar citām politikas jomām, piemēram, izglītību, ekonomiku un starptautiskajām attiecībām, ir ES un valstu kultūras politikas sistēmu priekšplānā. Izglītības joma nepārtraukti pilnveidojas, lai izstrādātu jaunus un labākus veidus, kā efektīvi nodot zināšanas, prasmes un attieksmi visām paaudzēm.

CDDC projekta devums šajā ziņā ir apstiprinājums šo politikas virzienu pozitīvajai ietekmei ar konkrētiem rezultātiem, analīzi un novērtējumiem, kas apkopoti un atspoguļoti projekta rezultātos, kā arī eksperimentos un MOOC izstrādes un izpildes ziņojumos. Viena no svarīgajām mācībām, kas gūta projektā CDDC, ir tā, ka galvenā darbība, lai kultūras un izglītības politikas pamatprincipus, vērtības un virzienus pārveidotu par pasākumiem un rezultātiem, ir atbalsts.

Sistēmisks atbalsts, kas izpaužas kā finanšu līdzekļi, infrastruktūra, ilgtspēja un lēmumu pieņemšana augstākā līmenī. Individuāls atbalsts, līdzīgi kā tas tiek sniegts skolām, ļaujot tām atvērt savas durvis sadarbībai un eksperimentiem, skolotājiem, atbalstot viņus prasmju pilnveidošanā un inovācijā un skolēniem, mudinot viņus sapņot un uzdrīkstēties.

Jā, tādi ir, tādi projekti kā CDDC, tādas programmas kā Erasmus+ un tādi cilvēki kā skolotāji, skolēni un pasniedzēji no Horvātijas, Grieķijas, Itālijas un Latvijas, kas sanāk kopā, lai radītu reālu un nozīmīgu ietekmi uz indivīdiem un sabiedrību.

