



We are all together to raise awareness of cultural heritage

WAAT Vodič za edukatore





With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+ projekt WAAT

We are all together to raise awareness of cultural heritage

Intelektualni rezultat 1

Datum: **16/02/2022**

Broj projekta: **2020-1-LT01-KA204-077823**

Odgovorni partner: **Multidisciplinary European Research Institute Graz [MERIG]**

Urednici: **Ursula Pretterhofer, Johann Laister [MERIG]**

Autori: **Ruth Martín Moro, Álvaro García Prieto [CEA Olmedo]; Giorgia Marchionni [EGINA]; Vlatka Lemić, Tamara Štefanac [ICARUS]; Ursula Pretterhofer, Johann Laister [MERIG]; Gintaré Gurevičiūtė-Gailė, Uršulė Padagienė, Paulius Gadeikis, Rūta Antanavičiūtė, Gražvydas Šaltupis [PLUNGE]; Bob Crezee, Ilja Nieuwland, Marieke van der Duin [QUIOSQ]**

Ilustracije: **Pauline Baartmans [QUIOSQ]**

Sadržaj

Sažetak	5
1. Baštinski koncepti, vrijednosti i autorska prava – Razmatranja vezana uz izradu kratkih filmova o baštini	7
1.1 Glavne točke	7
1.2 Film kao dio baštinske dinamike	9
1.3 Vrednovanje baštine	10
1.4 Baština i autorstvo	11
1.5 Kategorije baštine	13
1.6 Korištenje metafore	14
1.7 Zaključci	14
2. Smjernice osobama koje sudjeluju u izobrazbi odraslih kako producirati digitalnu priču	16
3.1 Proces snimanja filma	17



2.1.1	Započnite snimanje filma: Napišite scenarij	17
2.1.2	Standardi za videomaterijale.....	18
2.1.3	Knjiga snimanja	19
2.1.4	Savjeti i preporuke za snimanje filmova	19
2.1.5	Snimanje zvuka.....	21
2.1.6	Uređivanje i produkcija	22
2.1.7	Uvjeti korištenja	25
2.2	Sažetak: Autorstvo baštine i dokumentarna tipologija.....	29
2.3	Sažetak: Ključne točke izrade promotivnog videomaterijala.....	31
2.4	Projektna platforma.....	34
2.4.1	Uvod u projektnu platformu	34
2.4.2	Registracija i učitavanje videomaterijala na WAAT digitalnu platformu	35
3.	Upute o tome kako koristiti digitalne priče u obrazovnim aktivnostima i kako planirati nastavu.	37
3.1	Primjeri digitalnih filmova o kulturnoj baštini koji se koriste u obrazovanju.....	37
3.2	Nastavni program	38
1	Naslov	38
2	Obrazloženje	38
3	Uvod	39
4	Ciljevi	39
5	Sadržaj	39
6	Metodologija	40
7	Satnica	40
8	Zadaci	41
9	Zaključci	43
	Prilog A - Iskustva podučavanja	44
1	Lokalne aktivnosti	44
2	Uključenost dionika	44
3	Opća isksustva	46
4	Zaključci	46
6.	Prilog B – Primjeri dobre prakse	48
	Uvod	48
	CEA Olmedo, Španjolska: Poučavanje i učenje uz živu baštinu	48



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EGInA, Italija: Poticanje obrazovanja za globalno građanstvo korištenjem digitalnog pripovijedanja – BRIGHTS Project.....	49
EGInA, Italija: Digitalna dobrodošlica za građane trećih zemalja.....	50
ICARUS Hrvatska, Hrvatska: Prilog – Popularizacija muzejskih aktivnosti	51
ICARUS Hrvatska, Hrvatska: Nematerijalna kulturna baština na području Slavonije.....	51
MERIG, Austria: Alena i njezina priča o živoj baštini	52
MERIG, Austrija: Meet Naomi – Snaga neformalnog učenja.....	52
Plungė Public Library, Litva: Poticanje obrazovanja za globalno građanstvo korištenjem digitalnog pripovijedanja – Plungė Smart Park	53
QUIOSQ, Nizozemska: Planetarij Eise Eisinga u Fanekeru	54
QUIOSQ, Nizozemska: Od okupiranih do kontaminiranih – stogodišnji pogled na svjetsku klizu	56

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



Sažetak

Cilj projekta WAAT je razvoj modernog dinamičnog sustava razumijevanja i promoviranja kulturne baštine kroz digitalne priče. Temeljeno na sadržajima kulturne baštine, WAAT pokazuje način na koji samostalno izrađeni kratkometražni filmovi mogu biti primjenjeni u obrazovanju odraslih. Istodobno, oblikujući platformu za pohranjivanje digitalnih video baštinskih sadržaja, WAAT pridonosi diseminaciji baštine u njezinu najširem smislu. Osim konstruktivističkog razumijevanja baštine, nakana nam je ponuditi jednostavan pristup produkciji digitalnih videopriča, bez potrebe za posjedovanjem specifičnog znanja iz područja izrade filmova i posebne opreme. Uz pomoć ovog WAAT Priručnika za edukatore, kamera vašeg mobilnog telefona ili tableta te osnovna znanja bit će vam dovoljna za produciranje kratkih digitalnih obrazovnih videopriča i njihovo postavljanje na WAAT-ovu digitalnu platformu.

Kako biste odredili vrstu svoga kratkog filma, morat ćete odabratи jednu od sljedećih četiriju kategorija: materijalna, nematerijalna, digitalna ili prirodna baština. *Nepokretna baština* uključuje zgrade i povijesna mjesta, spomenike, itd., koji se smatraju vrijednim očuvati za budućnost. Uključuju objekte značajne za arheologiju, arhitekturu, znanost ili tehnologiju određene kulture. S druge strane, prema UNESCO-voj definiciji *nematerijalna kulturna baština* podrazumijeva prakse, pojave, izraze, znanja ili vještine koji su dio kulturne baštine određenog područja, kao što su folklor, običaji, vjerovanja, tradicije, znanja i jezik. *Digitalna baština* podrazumijeva korištenje digitalnih medija u službi razumijevanja i očuvanja kulturne i prirodne baštine. Na koncu, *prirodna baština* se odnosi na ukupnost elemenata bioraznolikosti, uključujući floru i faunu, ekosustave i geološke strukture.

Dinamičan konstruktivistički koncept kulturne baštine

Ovo poglavlje ukratko predstavlja konstruktivističko razumijevanje baštine i povezuje ga s izradom filmova kao medija za očuvanje baštine, a istodobno kao dijela oblikovanja baštine. Također, u ovom ćete poglavlju naučiti više o vrednovanju baštine i upoznati se s pitanjima autorstva koja su posebno značajna za našu otvorenu platformu kratkih filmova.

Producija digitalnih video priča i WAAT-ova digitalna platforma

Ovo poglavlje upućuje osobe koje sudjeluju u izobrazbi odraslih u načine na koje je moguće producirati digitalne priče, korak-po-korak je predstavljen postupak snimanja filmova te WAAT-ova projektna platforma. Prvi dio uključuje smjernice i savjete koji se tiču pisanja scenarija, potrebne opreme, postupka snimanja filma, snimanja zvuka, uređivanja i produkcije. Također, ovdje ćete doznati više o tome što valja uzeti u obzir vezano uz privatnost, zaštitu podataka, autorska prava i označivanja video uradaka licencama. Nakon općenita opisa WAAT projekta obrazložene su četiri vrste pristupa snimanju dokumentarnih filmova (ego-dokumentarni, promatrački, suradnički i izlagački pristup) te su kratko predstavljene ključne točke stvaranja promocijskih filmova koje se smatraju važnima za snimanje filma o baštini. U drugom je dijelu predstavljena WAAT-ova digitalna platforma i opisan način njezina korištenja.

Uporaba digitalnih priča u obrazovanju odraslih



U idućem su poglavlju navedene informacije i upute o tome kako koristiti digitalne priče u obrazovnim aktivnostima, donose se primjeri uspješnog uključivanja digitalnih priča te se predstavlja cjelovit nastavni program koji uključuje različite aspekte korištenja digitalnih video priča.

Prilozi

U Prilozima ćete pronaći primjere dobre prakse uporabe digitalnih videopriča u izobrazbi i praktične primjere dobrih kratkih priča o kulturnoj baštini.

Slika 1. Cjelokupni proces i struktura vodiča



WAAT (We are all together to raise awareness of cultural heritage/ Zajedno podižemo svijest o kulturnoj baštini) europski je suradnički projekt sufinanciran sredstvima Erasmus+ programa. Projektni konzorcij čine koordinator Plunges rajono savivaldybes viesoji biblioteka (Litva) i partneri ICARUS Hrvatska (Hrvatska), Quiosq (Nizozemska), EGInA (European Grants International Academy) SRL (Italija), MERIG - Multidisciplinary European Research Institute Graz (Austrija) i Centro de Educación de Adultos de Olmedo (Španjolska).



1. Baštinski koncepti, vrijednosti i autorska prava – Razmatranja vezana uz izradu kratkih filmova o baštini

U ovom se poglavlju pojašnjavaju ključni koncepti koje valja imati na umu pri produciranju i dijeljenju kratkih filmova koji će biti korišteni u izobrazbi u području kulturne baštine. Producija video materijala koji će biti podijeljeni na WAAT-ovojoj platformi pridonijet će razmjeni europskih baštinskih vrijednosti i promovirat će suradnju u području baštine na održiv način koji osigurava pristup baštini, brinući pritom o kreativnim pristupima i uzajamnom poštovanju. Za ovaj je projekt ključno razumijevanje baštine kao dinamičnog odnosa identifikacije i pripadanja. Takvo razumijevanje baštine nadilazi ideje baštine kao zbirki statičnih objekata koji putuju kroz vrijeme te umjesto toga ističe neprestanu interpretaciju baštine, uključujući sve njezine izraze, na primjer putem filma. U tom pogledu, mi svi *izvodimo* baštinu, a ovaj vam tekst može pomoći u tome da bolje razumijete tu ulogu, njezine mogućnosti i odgovornosti.

1.1 Glavne točke

Od posebne je važnost za ovaj projekt i njegove proizvode način na koji se odnosimo prema konceptima baštine, oblikovanju baštine, baštinskim vrijednostima i autorstvu kada je riječ o produkciji kratkih filmova. U ovom kratkom poglavlju bit će predstavljeni ti koncepti.

Raspravljamo *širenje koncepta* baštine od statičkog i orientiranog na objekt, prema onome koji je (također) dinamičan i društvene prirode. Kada se odmaknemo od razumijevanja baštine kao objekta koji nosi informaciju, moramo se usredotočiti na njezine *vrijednosti i procese vrednovanja* – kojima pridonosimo stvaranjem filma o baštini. Pojam autorstva pomoći će sagledavanju različitih perspektiva na WAAT-ovojoj platformi. Važna perspektiva u načinu na koji ćemo raditi jest odabir i povezivanje sadržajnih kategorija; što su one i kako ih rabimo na našoj platformi u cilju postizanja maksimalne razmjene sadržaja. Osim identifikacije onih tema koje su važne za rad s platformom za video materijale, moramo razmotriti i pristupe izradi filma. Zbog toga ćemo raspraviti različite tipologije dokumentarnog filma, ali i korištenje metafora kojima se povjesne informacije postavljaju u odnos s problemima suvremenog društva.



Slika 2. Baštinski koncept: povijesni pregled



Što je baština i zašto je važna?

Gotovo sve specifičnosti baštine proizašle su iz pojma objekta, dokumenata ili građevina kao nositelja kulturne, najčešće povijesne, informacije. Rane baštinske profesije prioritizirale su zaštitu takvih materijalnih objekata baštine kako bi se te informacije mogle prenijeti idućim naraštajima. Prema takvom razumijevanju baštine ti povijesni informacijski objekti su neproblematični i čitljivi: djeluju kao nositelji fizičkih „dokaza“ prošlih procesa, ili „izvori“ prošlih događaja koji mogu (i moraju) biti otkriveni kroz medije kao što su izložbe, tekst ili vizualni materijalni, kako bi publiku mogao educirati njihov sadržaj, domišljatost ili ljepota. Dugo je vremena takvo posredovanje baštine bilo viđeno kao sekundarni proces, predstavljajući tek prijenos monolitne povijesne informacije nedefiniranoj publici. Vjerovalo se da intrizična vrijednost povijesnog objekta ovisi o materijalnom stanju objekta te se rukovanje s baštinom usredotočilo na osjetljivost materijalnog objekta i na neprestanu brigu o njegovu fizičkom stanju.

Takav način promatranja baštine, koji je nastao u 19. stoljeću i još je uvijek utjecajan, snažno se usredotočuje na sam čin prijenosa materijalnih objekata naraštajima koji dolaze. Od kraja 20. stoljeća naovamo, teoretičari baštine i stručnjaci u tome području svoju pozornost pomiču na drugu stranu baštinske medalje, odnosno na čin nasljeđivanja, prihvaćanja i interpretiranja prošlosti, i to ne samo od strane stručnjaka, nego od društva u cjelini. U današnje vrijeme rad s baštinom ne obuhvaća samo stabilizaciju materijalnih objekata, nego u jednakoj mjeri i olakšavanje procesa identifikacije s



prošlošću. Mnogi od nas odabiru srednju struju između „materije i uma“, dok su neki teoretičari ekstremni u svojim pozicijama. Na primjer, australska antropologinja i baštinska stručnjakinja Laurajane Smith (2011) tvrdi da je „sva baština nematerijalna“ te ju definira kao misaoni konstrukt.

Ukratko: prevladavajuća tendencija u području teorije baštine pomaknula se s „objekta“ na „ljude“, s „prošlosti“ na „sadašnjost“ i s „informacije“ na „vrijednost“. Umjesto sagledavanja baštine kao skupa povijesnih informacijskih objekata, sve joj više prilazimo kao stalnoj kulturnoj dinamici koja ima privremene (i izmjenjujuće) ishode u sadašnjosti. Ključna razlika između takvih stavova može se objasniti kao razlika između esencijalističkog i konstruktivističkog stava prema nasljeđu. Prema esencijalističkom razumijevanju baštine, baštinski objekt promatramo kao nositelja povijesne informacije koja je vezana uz materijalni objekt, ili mu je „intrizična“, dok konstruktivistički koncept predlaže kontinuiranu izgradnju (i dekonstrukciju) baštinskih vrijednosti od strane ljudi u sadašnjem trenutku.

Prema konstruktivistima, baština je dinamična, kompleksna i kontradiktorna, s obzirom na to da različite grupe ljudi oblikuju i predstavljaju svoje baštinske konstrukcije kada pokušavaju *svoju* verziju baštine predstaviti i sačuvati kao onu koja je najizvornija i najistinitija. Iz takva sagledavanja baštine proizlazi stav da baština nije spašena od prošlosti, nego se predstavlja u sadašnjosti i nužno postaje poprište rasprave, pa čak i razdora. Konstruktivističko sagledavanje baštine podrazumijeva da ljudi nisu vezani uz baštinu samo na temelju znanja, nego i na temelju njihova osobnog ili kolektivnog sjećanja, osjećaja, nostalgijskih ili osjećaja identiteta i pripadnosti (ili odvajanja!). Zanimljivo je zapažanje da na vrednovanje baštine i na raspravu o baštini ne utječu samo pozitivni osjećaji, već i izuzetno jake negativne emocije.

Kao rezultat te paradigmatske promjene, znanstveno i profesionalno zanimanje za baštinu proširilo se od istraživanja njezina sadržaja na proučavanje suvremene uloge baštine u društvu. Ne odbacujući praksu informacija o baštini koja je vitalna u mnogim kontekstima (kao što su arhivi i istraživačke zbirke), smatramo da se javna razmjena, odnosno konstruktivistički pristup baštini, najbolje uklapa u složeno društvo koje teži raznolikosti i društvenoj uključenosti. Baštinu odabiremo shvatiti kao dinamičan odnos s prošlošću i jednima s drugima, koji oblikujemo polustabilnim „objektima“ i širokim spektrom izraza sadržaja i vrijednosti.

1.2 Film kao dio baštinske dinamike

Prihvaćanje takvog pretežito sociološkog i dinamičnijeg stava prema baštini u ovom projektu produciranja i razmjene filmova o baštini, dovelo je do mnogobrojnih implikacija koje vrijedi raspraviti. Prije svega, važno je razumjeti status filma u baštinskoj dinamici, s obzirom na to da taj status ovisi o našem razumijevanju baštine.

Možemo raspravljati o tome da baština koju promatramo kao statičnu i robustnu nije pod utjecajem njezina posredovanja. Gledamo li s te strane, medij (kao što je film) samo prenosi informaciju o baštini, dok je njegova uloga neutralna i ne utječe na baštinu kao takvu. S druge strane, kada



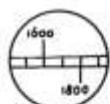
prihvatimo interpretaciju i vrednovanje od strane suvremenog društva kao dio oblikovanja baštine, naši kratkometražni filmovi predstavljaju više od pukih „pristupnih točaka“ baštini. Ti filmovi postaju dijelovi procesa oblikovanja baštine i kao takvi se premeću u integralni dio procesa njezina stvaranja, a ne samo prenošenja. Možemo zaključiti da u svjetlu konstruktivističkog razumijevanja baštine, naši filmovi predstavljaju intrizični dio baštine kao takve.

1.3 Vrednovanje baštine

Nadalje, razumijevanje naše platformu za okupljanje filmova kao oblikujućeg i kreativnog čimbenika u okruženju baštinske dinamike, potiče nas da promislimo o načinima na koje sudionici mogu interpretirati i vrednovati baštinu. Važno je shvatiti da se baštinske vrijednosti uvijek odabiru i prosuđuju, najčešće implicitno. U baštinskoj struci, osobito u području materijalne baštine i muzeja (iako i u drugim sektorima, kao što su interijeri i okoliš), razvijeni su alati za analizu i tumačenje baštinskih vrijednosti. To se obično čini na način da se predlaže istraživanje određenog objekta baštine, koji se zatim ocjenjuje u skladu sa skupom unaprijed zacrtanih kriterija vrednovanja baštine. U posljednjih dvadeset godina takva istraživanja u području vrednovanja baštine proširena su od povijesnih, arhivističkih i materijalnih istraživanja prema onim koja uzimaju u obzir to kako baština djeluje u društvu, identificiraju i propituju baštinske zajednice i mapiraju relevantne mreže. Kriteriji vrednovanja proširili su se od povijesnih, estetskih i znanstvenih prema društvenim vrijednostima, kao što su emocionalne i duhovne vrijednosti, te one vrijednosti koje se odnose na identitet i sjećanje. Na našoj filmskoj platformi nastojat ćemo uzeti u obzir cijeli raspon navedenih baštinskih vrijednosti te potaknuti sudionike na promišljanje o lokalnim ili osobnim vrijednostima koje možda nisu u skladu s postojećim instrumentima vrednovanja.

KRITERIJI PROCJENE ZNAČAJA

PRIMARNI KRITERIJI



Povijesni značaj



Umetnički ili estetski značaj



Znanstveni ili istraživački značaj



Društveni ili duhovni značaj

KOMPARATIVNI KRITERIJI



Provenijencija, podrijetlo



Rijetkost ili reprezentativnost



Stanje ili cjelovitost



Interpretativne mogućnosti i dokazna vrijednost



Slika 3. Vrijednosni kriteriji iz australskog alata za procjenu zbirk Significance 2.0

Zanimljivo je to da su, kao rezultat toga razvoja (no istodobno pod utjecajem teorijskih spoznaja o nematerijalnoj baštini), autori kao danski lingvist Rob Belemans propitivali sustavno istraživanje baštinskih vrijednosti. Na koncu, s obzirom na to da se baštinu sve više i više doživljava kao važnu za određene grupe ljudi (a ne za ostale), opći kriteriji njezina vrednovanja pokazuju se problematičnim. Različite skupine ljudi odnose se prema „svojoj“ prošlosti i kulturi na različite načine, ponekad kontradiktorno, dodajući joj vrijednosti i naglaske u skladu sa svojim potrebama i identitetom. Vjerovatnije je da su baštinske vrijednosti lokalne i uvjetovane pojedinim skupinama.

To odgovara kritici obrazaca vrednovanja baštine Laurajane Smith, koja povezuje određene (povijesne i estetske) vrijednosti s nacionalnim ponosom i velikim narativima o nacionalnoj državi. Ona sugerira da odabir tih općih vrijednosti nad „mekšim“ i raznolikijim društvenim vrijednostima daje prednost većini u odnosu na manje društvene grupe čiji se glas ne čuje. Identificirala je neujednačene načine vrednovanja baštine koji određenim društvenim grupama pružaju povlašten status na temelju njihova identiteta, dok druge grupe ostaju u sjeni. Bazelmans (2006) i Smith (2011) pokazuju da vrednovanje baštine može biti problematično s obzirom na to da ga još uvijek često provode određeni predstavnici društva, najčešće pripadnici povlaštenih društvenih skupina, dok drugi ostaju u sjeni. S našom platformom za prikupljanje filmova, nadamo se da ćemo skromno pridonijeti demokratičnjem načinu vrednovanja baštine.

1.4 Baština i autorstvo

Danas baštinski sektor priznaje isprepletenost baštinskih objekata i suvremenog društva, što baštinu čini složenom i višeznačnom. Ipak, stručnjaci u ovom sektoru moraju odlučiti o važnosti, vrednovanju i odlukama koje moraju biti donesene kako bi se baština prikazivala u suvremenom društvu.

Isto vrijedi i za nas pri razvoju platforme za kratkometražne filmove o baštini. Kako možemo olakšati različite izraze pozicije različitih gledišta koje želimo pružiti, a istodobno jamčiti kvalitetu, istinitost i poštovanje? Transparentan način rješavanja toga problema kroz ovaj projekt može biti kroz isticanje *autorstva*. Vidjeli smo da se baština ne može sagledati odvojeno od društva iz kojega je proizašla. Iz tog razloga, važno je iskazati pojam identiteta i potrebe s time povezanih skupina. Transparentnost „autora baštinskih sadržaja“ ne izražava samo društvenu dinamiku baštine, nego otvara prostor različitim vrijednostima i motrištim. Rasvjetljavanjem autora i njegovih ili njezinih motiva, prihvaćamo to da je predstavljanje baštine po definiciji lokalno i društveno, te da to vrijedi čak i za one baštinske zajednice koje se sastoje od renomiranih znanstvenika koji pripadaju razvijenim međunarodnim mrežama!



DOKUMENTARNE VRSTE

EGO-DOKUMENTARNI FILM



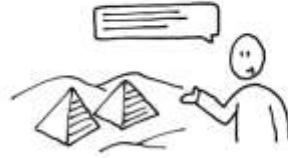
PROMATRAČKI PRISTUP



SUDIONIČKI PRISTUP



IZLAGAČKI PRISTUP



Slika 4. Baštinski koncept: dokumentarni oblici

Budući da smo jasni o pitanjima vlastitog identiteta, ciljeva i motrišta, umjesto da utvrđujemo prošlost, mi dijelimo „samo“ našu verziju prošlosti, uvijek se radoznalo postavljajući prema različitim vrijednostima, identitetima i stavovima. Na taj način, baština je više od zbirke tvrdnji, stvari, spomenika ili lokacija: to je vrsta kontakta i poziv na odgovor. Različiti načini na koje se to može učiniti prikazuju se kroz primjere nekih dokumentarnih podžanrova u kojima je motrište autora različito (za više detalja vidi 3.2):

- ego-dokumentarni film je većinom autobiografski i organiziran oko osobe koja film stvara
- promatrački pristup odnosi se na dokumentarni film u kojem autor filma prikazuje nešto bez da to komentira, ali je i dalje prisutan kao promatrač
- suradnički pristup odnosi se na dokumentarni film u kojem autor filma stupa u interakciju s predmetom o kojem se u filmu raspravlja
- izlagački pristup odnosi se na dokumentarni film u kojem autor filma objašnjava nešto iz pozicije autoriteta, no u film nije uključen niti je u njemu vidljiv



1.5 Kategorije baštine

Još jedna implikacija dinamičnog i društvenog razumijevanja baštine koje moramo biti svjesni u okvirima WAAT projekta jest kategorizacija baštine, iz čega proizlazi i kategorizacija naših filmova. Povjesno gledano, diskurs o baštini razvijao se od početaka (i uz) domena zbirki, kao što su arheologija, arhivističke studije, zaštita spomenika i muzeologija. U kasnom 20. i početkom 21. stoljeća te baštinske domene bile su redefinirane i proširene, kako kroz specifične domene zbirki (pokretna baština, interijeri, industrijska baština, itd.), ali također kroz „nove“ šire kategorije kao što su nematerijalna baština, okoliš i prirodna baština.

U ovom trenutku, baština se sastoji od velikog broja različitih kategorija i specifičnosti koje iz njih proizlaze. Važno je uzeti u obzir to da su te kategorije povjesno određene, stvarale su se oko fizičkih objekata, lokaliteta ili dokumenata, ali istodobno i oko povijesnih događaja (razdoblja nacionalnog prosperiteta ili trauma) te u odnosu na specifične funkcije u društvu, kao što je primjerice odnos prema (administrativnim) procesima o čemu skrbe državni arhivi. Mnoge od tih kategorija baštine imaju vlastite skupove znanja, stručnjake, ustanove i motrišta na baštinu.



Slika 5. Baštinski koncept: kategorije baštine

Zajedničko im je to što zaključuju na temelju prirode i ontologije „svoje“ baštine (zbirki i disciplina), a ne na temelju potreba ili identiteta društvenih grupa. Izuzetak od toga može predstavljati nedavna i rastuća kategorija *nematerijalne baštine*, kao i ekomuzej, koji baštinu shvaćaju u odnosu na njezinu



društvenu i dinamičnu prirodu, kao nešto što je uvjek oblikovano i prenošeno putem njezina predstavljanja. U društvenom i dinamičnom pristupu baštini, isplatilo bi se organizirati i kategorizirati baštinu u skladu s dijeljenim ljudskim iskustvima ili temama, umjesto u skladu s postojećim ustanovama ili disciplinama. Korisnici mogu odabrati više kategorija za svoje filmove, a mi možemo odlučiti proširiti kategorije tijekom toga procesa. U konačnici, kategorije se ne moraju međusobno isključivati.

1.6 Korištenje metafore

Za inspiraciju, ne samo za odabir kategorija na platformi, nego i za potrebe produkcije vlastitih kratkometražnih filmova, WAAT projekt crpi inspiraciju iz načina na koji danski etnolog i muzeolog Gerard Rooijakkers (1999) upotrebljava metaforu. Rooijakkers je usko vezan uz muzej 't Oude Slot u Veldhovenu na jugu Nizozemske, a razvio je mnoge projekte u području baštine temeljene na konceptu *kulturne biografije*. Riječ je o antropološkom konceptu koji cilja na društveni život iza naizgled beživotnih objekata, pretvarajući takav objekt u „biografski“ objekt koji je sposoban ispričati ljudske pripovijesti. U tom projektu, Rooijakkers spaja prošlost i sadašnjost odabirom metafora koje se vežu uz povjesni sadržaj, mjesta i objekte, istodobno korespondirajući sa suvremenim društvom i sadašnjim iskustvima. Budući da takve metafore moraju povezati različite svjetove i iskustva, one ne mogu biti predoslovne ili stroge, nego moraju biti dovoljno otvorene za to da obuhvate takve veze. S druge strane, one ne mogu biti pretjerano nejasne ili neodređene. Na primjer, za određenu seosku regiju Brabant na jugu Nizozemske, Rooijakkers odabire metaforu „gostoljubivost“, koja je tipična za identitet navedene regije u današnje vrijeme, a istodobno je u odnosu na povjesni sadržaj na koji se referira. Rooijakkersove metafore često premošćuju povjesne činjenice uz pomoć ljudskih iskustava i nastoje biti poetske, a time prepoznatljive i specifične.

1.7 Zaključci

Kompleksnost pojma baštine bolje je razumljiva kada se promatra kao stalna kalibracija vrijednosti u obliku mnogobrojnih razmišljanja o baštini od strane svakoga tko se povezuje s njom, nego kao statičan skup objekata o kojima brinu stručnjaci. Promatrajući ju kroz prizmu iskaza „o baštini se brine svatko kome je stalo“, jasno je da su čuvari baštine raznoliki, kao što su raznolike njihove procjene. Takav način promatranja baštine čini dinamičnom i pluriformnom, a pristup baštini demokratskim.

U esencijalističkom pogledu na baštini, stručnjaci koji imaju najviše znanja su, logično, ovlašteni za to da diseminiraju baštinu kao statičnu *informaciju* o prošlosti. Posredovanje tih bitnih informacija o baštini u tom je slučaju uvjek podređena samoj baštini i obično ima status dokumentacije ili obrazovanja. S druge strane, konstruktivističko shvaćanje baštine čini baštinu dinamičnom i suvremenom, dajući prednost mnogim „pričama o baštini“ u odnosu na „objekte baštine“. Kao rezultat toga, interpretacija baštine postaje dio same baštine, a pri tome prihvaćamo to da su te interpretacije subjektivne, čak i kontradiktorne. Slijedom te ideje, baštinske prakse, kao što je naša filmska platforma, nastoje biti otvorene prema različitim motrištima i raspravama.

Kada promatramo našu filmsku platformu kao dio trajnih pregovora o društvenoj baštini, važno je sagledati motrište autora filma. Ne šrimo nedvosmislene „istine“ o baštini, nego interpretacije, vrijednosti koje su važne za određene skupine. Potvrđujući svoju autorsku ulogu i motrište te sudjelujući u široj raspravi, pozivamo druge da učine isto i da na taj način pridonesu reciprocitetu



baštine čiji dio želimo biti. Autori filmova imaju mnogo mogućnosti za isticanje (ili sakrivanje) svoje uloge kao autora, a mi želimo pozvati sudionike projekta da razmisle o tim mogućnostima i da s njima eksperimentiraju.

Još je jedna posljedica našeg razumijevanja baštine način na koji kategoriziramo baštinu, kao i filmove koje ćemo okupljati na našoj platformi. Dinamično i društveno razumijevanje baštine poziva na kategorizaciju koja se povezuje s dijeljenim iskustvima suvremenog društva, a ne objektno orijentiranim strukturama koje su osmislili stručnjaci i ustanove a koje proizlaze iz samih predmeta. Moglo bi biti inspirativno istražiti uporabu metafore Gerarda Rooijakkera kao načina povezivanja prošlosti sa sadašnjošću i činjenica s pričom. Naposljetku, društvo se neprestano izražava i širi u svojoj baštini, umjesto da pohranjuje nepromjenjivu prošlost u nedefiniranu budućnost.

Izvori

- Bazelmans, J.G.A., 2006. Value and values in archaeology and archaeological heritage management. A revolution in the archaeological system, in *Berichtenvan de Rijksdienst voor het Oudheidkundig Bodemonderzoek* (Proceedings of the National Service for Archaeological Heritage in the Netherlands) 46,13–26.
- Rana, J., Willemsen, M., Dibbits, H. 2017. 'Moved by the Tears of Others, Emotion Networking in the Heritage Sphere.' *International Journal of Heritage Studies* 1–12.
- Rooijakkers, G. 1999. 'Identity Factory Southeast: Towards a flexible cultural leisure infrastructure.' *Esielmanä Jyväskylässä* 1–5.
- Rooijakkers, G. 1999. 'Hetleven van alledag benoemen.' *Boekmanahier* 41 275–90.
- Russell, R., Winkworth, K. 2009. *Significance 2.0: A Guide to Assessing the Significance of Collections*. Collections Council of Australia Ltd.
- Smith, L. 2006. *Uses of Heritage*. New York: Routledge.
- Smith, L. 2011. *All Heritage is Intangible: Critical Heritage Studies and Museums*. Amsterdam: Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten.
- Versloot, A. 2013. *Op de museale weegschaal: collectiewaardering in zes stappen*. Amersfoort: Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed.



2. Smjernice osobama koje sudjeluju u izobrazbi odraslih kako producirati digitalnu priču

Prema Wikipediji, „digitalno pričanje priča odnosi se na kratke oblike digitalnog filma koji omogućuje običnim ljudima dijeljenje aspekata svoje životne priče“. Kombinacija pisane i izgovorene riječi, fotografije, ilustracija, video isječaka i zvuka dodaje novu dimenziju dijeljenu priča ili otkrivanju informacija. Za našu WAAT-ovu platformu odredili smo da je duljina digitalne priče od tri do pet minuta.

U dalnjem tekstu pronaći ćete informacije o procesu snimanja filma, uz mnoštvo uputa, primjera, savjeta i trikova te uvod u platformu WAAT projekta.

PROCES SNIMANJA FILMA



Slika 6. Proces snimanja: od scenarija do filma



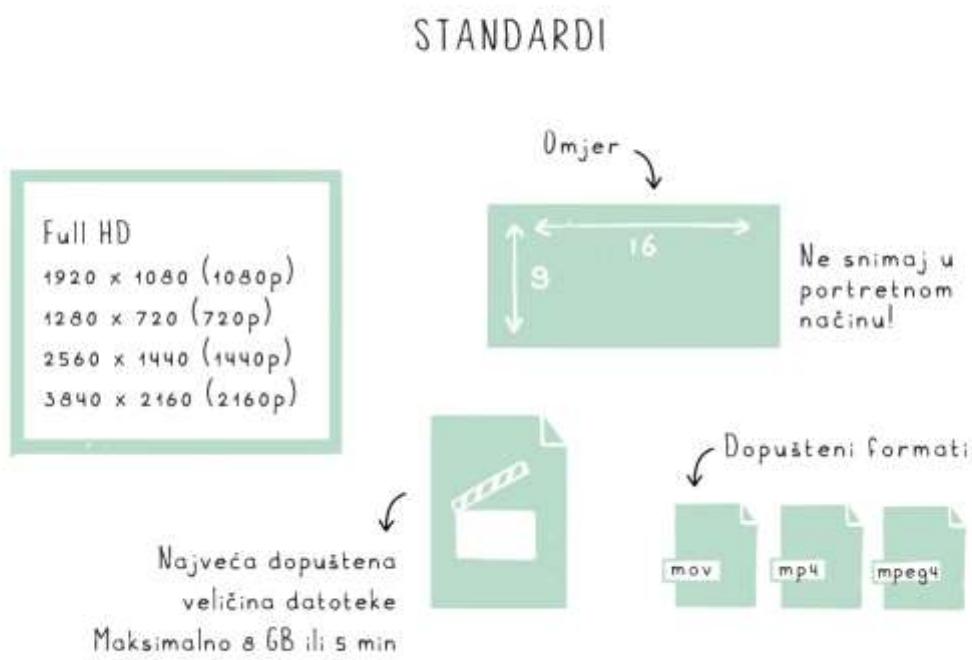
2.1 Proces snimanja filma

2.1.1 Započnite snimanje filma: Napišite scenarij

Nakon odluke o tome što želite prikazati i tko ili što će biti glavni lik vaše digitalne videopriče, razradite svoju ideju i jasno iskažite željene rezultate u pisanom scenariju.

Scenarij može uključiti sljedeća stajališta:

- temu ili predmet vaše digitalne videopriče, ciljeve koje želite postići
- iskažite jasno što, kada i gdje planirate snimati
- detaljan opis videopriče, uključujući naraciju i/ili dijaloge
- zvukove koje planirate iskoristiti i u koje svrhe
- planirano trajanje
- razradu scenografije
- rekvizite koje želite koristiti (predmeti koji se koriste za filmske scene, npr. svijeća, stolac, fotografija, itd.)



Slika 7. Proces snimanja: standardi za videomaterijale



2.1.2 Standardi za videomaterijale

Kamere većine mobilnih telefona mogu snimiti film u visokoj rezoluciji (HD) (1920/1080 pixela). Za objavljivanje videomaterijala na različitim medijima promislite o duljini svoga filma. Naše digitalne kratke priče, u trajanju od tri do pet minuta, ne mogu bez potrebne prilagodbe biti objavljivane na Instagramu ili Twitteru. *Mogu* biti objavljene na različitim mrežnim stranicama, uključujući našu platformu i na YouTubeu. Imajte na umu to da YouTube koristi videomaterijale u HD rezoluciji i u kodek H.264 ili MPEG-4 (Advanced Video Coding - AVC), koji se koristi za komprimiranje videodatoteka (automatska prilagodba na YouTubeu). Svaka društvena mreža ima svoje specifikacije te će digitalne priče s naše platforme biti potreбno prilagoditi odabranom mediju.

Temeljna pravila za snimanje filma uz pomoć bilo koje vrste kamere:

- Film u punoj HD rezoluciji 1920 x 1080 (1080p). Ostale rezolucije su također prikladne: 1280 x 720 (720p), 2560 x 1440 (1440p) i 3840 x 2160 (2160p).
- Omjer je 16:9 (automatsko dodavanje *pillarboxinga* ako je omjer 4:3).
- Najveća moguća veličina datoteke je 8 GB ili 15 min, što god je manje.
- Prihvatljivi video formati uključuju: .MOV, .MPEG4 and .MP4.

Savjeti:

1. Ne snimajte u portretnom načinu! Rotirajte svoj telefon i držite ga u vodoravnom položaju.
2. Napišite scenarij.
3. Napišite knjigu snimanja.
4. Koristite stalak za kameru (jednostavnii stalci ili oni prilagođeni pametnim telefonima).
5. Ne koristite digitalni zoom (to će umanjiti kvalitetu videomaterijala; bolje je prići bliži predmetu snimanja).
6. Osigurajte dobro osvjetljenje (najdostupniji izvor svjetlosti je sunce).
7. Držite bateriju kamere/pametnog telefona napunjena.
8. Obratite pozornost na ravnotežu bijelog i crnoga, nastojite da videomaterijal ne bude presvjetao ili pretaman.
9. Provjerite postavke za snimanje filmova na svom mobilnom telefonu. Najčešće je potrebno prilagoditi rezoluciju na 1920 x 1080 piksela (1080p) na 25 slika u sekundi (fps).
10. Ukoliko kamera ili mobilni telefon imaju optičku stabilizaciju slike, snimka će biti stabilizirana, snimat će se bez neželjenih vibracija i trzaja. Stoga možda nećete morati koristiti dodatnu opremu za stabilizaciju kao što je rig stabilizator za kameru ili gimbal.

Razmislite o kadriranju, o kompoziciji i raspoređivanju objekata ili osoba ispred vaše kamere. To je i način na koji svoje gledatelje usmjeravate na to da vide ono što namjeravate pokazati. Kao i na slikama, kompozicija ima važnu ulogu. Na primjer, stavljanje predmeta u središte može stvoriti trenutak napetosti, dok njegovo smještanje u jednu trećinu okvira stvara prirodniji učinak.



2.1.3 Knjiga snimanja

U svojoj knjizi snimanja trebali biste popisati i opisati sve scene koje planirate snimiti (pomislite na strip kao jednostavnu smjernicu).

Opis svake scene treba sadržavati sljedeće informacije: gdje ćete smjestiti određeni predmet (a) i / ili naratora, gdje će biti pozicionirana kamera u odnosu na scenu koju planirate snimiti, hoće li se i kako kamera pomicati, kako ćete uokviriti određenu scenu (na primjer, hoćete li koristiti total, blizu, krupni plan), koji kut snimanja ćete koristiti za snimanje određene scene. Sve upute za snimanje filma moraju biti jasne i jednostavne za praćenje.



Slika 8. Snimanje: savjeti i trikovi

2.1.4 Savjeti i preporuke za snimanje filmova

Snimatelj/ica će trebati upute koje su napisane u scenariju.

Ukoliko vaš mobilni telefon ima optički stabilizator slike, neće vam biti potreban vanjski stabilizator. Ako ga pak nema, promislite o ulaganju u elektronički optički stabilizator, inače će trzaji na snimci biti previše očiti i bit će ih teško izbjegći. Dobro će vam doći i ako se želite kretati i oko objekta



snimanja, a ne samo naprijed-natrag. Jedno od najstarijih pravila pri snimanju filmova, tzv. pravilo 180 stupnjeva, naučilo nas je da ne zbumujemo gledatelja iznenadnim izmjenama položaja lika s lijeva na desno u slijedu kadrova. Upotrebom stabilizatora, možete se kretati iza leđa jednog od likova i tako na prirodniji način mijenjati njihove pozicije.

Sljedeće opće pravilo je izbjegavanje svjetla usmjerenog na pozadinu subjekta (snimanje u svjetlo).

Evo još nekoliko savjeta za dobro komponiran snimak:

- Snimaj jednostavne kadrove, bez dinamičnih pokreta oko subjekta ili objekta koji snimate. Na taj će način gledatelj znati na što obratiti pozornost.
- Ako snimate grupu ljudi, pojedinci će biti na različitim razmacima od kamere. Nije potrebno da cijela grupa bude na istom razmaku od kamere.
- Izbjegavajte snimanje subjekata iza kojih je bijela podloga jer takvi snimci nisu zanimljivi i često se doimaju plošnjima. Smjestite subjekte najmanje nekoliko metara od pozadine kako bi se dobila dubina polja iza njih.
- Scenu koju snimate možete učiniti zanimljivijom, na primjer, stavljujući postere ili slike na zid, tako što ćete na stol staviti poseban stolnjak ili vazu, paljenjem sobne svjetiljke ili postavljanjem sobnog bilja u kadar.
- Osobe koje snimate moraju biti pravilno smještene u odnosu na kadar. Njihova lica ne smiju biti prenisko ili previsoko u kompoziciji.
- Ako na snimci imate vidljivu liniju horizonta ili koju drugu dugačku vodoravnu liniju, pokušajte osobu koju snimate postaviti na način da se ta vodoravna linija ne preklapa s glavom ili vratom navedene osobe.
- Pokušajte izbjegići svijetle boje u pozadini kadrova, kako bi pozornost gledatelja ostala na osobi koju snimate.
- Možete kontekstualizirati kadar. Na primjer, dopustite da gledatelj vidi osobu koja govori o nekoj temi, a u blizini te osobe i neki predmet ili određenu lokaciju koja je s govornikom povezana. Npr. kustos u muzeju može govoriti ispred predmeta o kojemu govorí¹.

Snimanje mora biti prilagođen određenoj situaciji i prethodno definiranim ciljevima (u skladu s vašom ciljanom publikom):

Primjer 1: Materijalna nepokretna baština u krajobraznom okruženju/prirodna baština (npr. dvorac)

Počnite snimanje širokim kadrovima (nazivaju se i dugi kadrovi) i polako sužavajte do krupnog kadra – dvorac se nalazi u sredini desne trećine kompozicije. Uzmite u obzir osvjetljenje – idealno bi bilo da je dan oblačan, sa suncem iznad oblaka, kako bi prirodna difuzna svjetlost stvarala jasan, ali mek snimak; ako nema jakog svjetla, poput onoga podnevnog, senzori kamere ne reagiraju. Provjerite vrijednosti ekspozicije u postavkama aplikacije u kojoj snimate i po potrebi ih prilagodite. Nakon

¹ Savjeti su preuzeti iz publikacije "Video", koju su napisali Igor Crnković i Marin Luković (2013; izdavač: Grafička škola u Zagrebu).



snimanja srednjeg kadra, možda ćete se poželjeti približiti i snimiti neke pojedinosti izbliza, prikazujući detalje kao što su tekstura zidova ili neke specifične „privilegirane“ kadrove koji su neuobičajeni ili im nestručnjaci nemaju pristup, na način da snimate kamerom iz niskog kuta.

Primjer 2: Materijalna pokretna baština smještena u unutarnjem prostoru (npr. 3D mujejski predmet)

Kada se snima u unutarnjem prostoru, uvjerite se da ste osigurali dodatne izvore svjetlosti, led-ovsvjetljenje s difuzorom. Koristite bijelu rasvjetu namještenu na 50 Hz i osvijetlite objekt iz čim je više strana moguće, koristeći i difuzno svjetlo. Možete koristiti difuzijsku tkaninu postavljenu na reflektore ili reflektore usmjerene prema bijelim plahtama smještenim sa strana objekta, kako bi se svjetlost reflektirala na njega. Izbjegavajte sjene jer na taj način na predmetu neće biti vidljivi detalji; možete percipirati sjenu kao dio objekta, iako to zapravo nije slučaj. Smjestite objekt na tkaninu različite boje (bijeli objekti mogu dobro izgledati na sivom jastučiću), ali pazite na to da bude neutralna kako bi objekt dobio punu pozornost.

Razmislite o tome kako želite snimiti pomicanje objekta, ili na primjer prikazati način njegova korištenja. Ako imate stabilizator, možete se kretati oko objekta, ako nemate, postavite objekt na rotirajuću podlogu, ako je moguće, kako biste ga prikazali sa svih strana.

Primjer 3: Nematerijalna baština (npr. narodne pjesme)

Nematerijalna baština uključit će snimanje nositelja njihova sadržaja, najčešće osobe kao izvođača. Ta je osoba središnja točka snimanja, kao i njegovi/njezini ključni dijelovi, ovisno o namjeri; ako se prikazuje ples (pokret), prikazivanje samo pjesme (zvuk), jezika (zvuk i izraz lica i geste). Namještanje odgovarajućeg osvjetljenja i ovdje je izazovno.

2.1.5 Snimanje zvuka

Evo nekoliko savjeta vezanih uz kvalitetno snimanje zvuka:

- Ako snimate zvuk u zatvorenom prostoru, zatvorite sva vrata i prozore, kako ne biste snimili nepoželjne zvukove iz pozadine
- Mikrofon koji je ugrađen u kameru također snima pozadinske zvukove. Zbog toga pozorno slušajte i pokušajte utišati ili neutralizirati te zvukove.
- Najbolje je snimiti određeni zanimljivi zvuk na način da mu se kamera ili snimač zvuka postave vrlo blizu – na primjer, zvuk otvaranja vratiju koja škripe ili zvuk predenja ili mijaukanja mačke. Tijekom montaže filmova, takvi zvukovi mogu biti iskorišteni za zanimljive efekte ili stvaranje željene atmosfere.
- Kada snimate zvuk, najbolje je koristiti kvalitetne slušalice jer na taj način možete na licu mjesta kontrolirati zvuk, odnosno ispravljati ili prilagođavati postavke zvuka snimke
- Također, ako snimate osobu koja govori ili bilo koji drugi izvor zvuka, možete koristiti dva mobilna telefona ukoliko želite snimiti zvuk bolje kvalitete. Jedan telefon koristite za snimanje



videa i zvuka (telefon 1). Ovaj će zvuk biti slabije kvalitete jer mobilni telefon nije dovoljno blizu osobi koju snimate. Postavite drugi mobitel vrlo blizu osobi koju snimate te će zvuk snimljen ovim telefonom biti puno bolje kvalitete (telefon 2). Kasnije, tijekom montaže filma, trebate obrisati zvuk sa snimke snimljene telefonom 1, i dodati joj kvalitetniji zvuk snimljen telefonom 2. Kada snimate zvuk telefonom 2 morate pronaći odgovarajući položaj za taj telefon. Ako ga stavite u džep jakne pripovjedača, mogli biste dobiti neželjenu buku na snimci jer, ako pripovjedač gestikulira, tada bi pokreti tijela mogli utjecati na kvalitetu zvuka. Stoga je najbolje telefon 2 staviti u blizinu pripovjedača, ali ne u njegov džep, već na zid, stol, stolac, ogradu ili čak na pod ukoliko nema alternative.

- Umjesto mobilnog telefona možete koristiti i diktafon za snimanje kvalitetnije zvuka („zvuk telefona 2“) jer bi diktafon mogao biti otporniji na buku koju stvara kretanje tijela pripovjedača te ga je moguće postaviti i u pripovjedačev džep. Prednost je i to što su diktafoni vrlo pristupačni.

Ako je moguće, koristite vanjski prijenosni snimač zvuka s mikrofonskim ulazom (audio ulazom) i odvojivi mikrofon „bubicu“. Za našu je svrhu napredna verzija korištenje prijenosnog snimača zvuka s dva do četiri kanala koja omogućuju snimanje dviju do četiriju osoba ili zvukova istodobno.

2.1.6 Uređivanje i produkcija

Prenesite sve snimke, i audio i video datoteke, u zasebne mape na svome računalu. Započnite pregledom svih snimljenih video materijala. Uvezite ih u odabrani softver za uređivanje i sinkronizirajte sa snimljenim zvukom.

Preporučujemo softver za uređivanje VideoPad Video Editor. Ima sve funkcionalnosti za kvalitetnu montažu filmova, ima besplatnu verziju za nekomercijalnu uporabu, vrlo je pouzdan, a njegovo je korisničko sučelje vrlo slično drugim kvalitetnim softverima za montažu filmova, pa vještine i tehnike stečene uporabom ovog softvera lako možete prenijeti na neki drugi softver za montažu filmova. Početna stranica VideoPad Video Editora je: <https://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>.

Kako biste naučili koristiti određeni softver za uređivanje, preporuča se gledanje video uputa na webu, u kojima je objašnjeno i pokazano korištenje određenog softvera. Na primjer, ako želite koristiti VideoPad Editor, tada ćete na YouTubeu pronaći mnogo video uputa za osnovno i napredno korištenje toga softvera pri uređivanju video materijala. Stoga je dobar način savladavanja određenog softvera gledanje video uputa i istodobno izvođenje praktičnih vježbi.

Besplatni softveri za uređivanje:

Windows:

- VideoPad Editor - <https://www.nchsoftware.com/videopad/kb/free.html> - besplatan za nekomercijalnu uporabu
- Canva - <https://www.canva.com/create/videos/>
- Moovly - <https://www.moovly.com/> - besplatan, ali uz ograničenje na 20 besplatnih filmova
- Kapwing - <https://www.kapwing.com/video-editor>
- WondershareFilmora - <https://filmora.wondershare.net/>



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Movavi - <https://www.movavi.com/>
- Openshot - <https://www.openshot.org/>
- Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>

MacOS:

- VideoPad Editor - <https://www.nchsoftware.com/videopad/kb/free.html> - besplatan za nekomercijalnu uporabu
- iMovie (integrirano s MacOS)
- DavinciResolve: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>
- Openshot - <https://www.openshot.org/>



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Za male/jednostavne projekte s tek nekoliko klipova, preporučamo da preuzmete aplikaciju za uređivanje video materijala na svoj mobilni telefon. Ovdje je sažetak najboljih besplatnih aplikacija za uređivanje video materijala, kao i onih koji se plaćaju:

Prikladno za Android	Prikladno za IOS
 'QUICK'	 'QUICK'
'Imovie' 	 'Imovie'
'Inshot' 	 'Inshot'
	 'PowerDirector'
	 'Kinemaster'
	 'Magisto'
	



2.1.7 Uvjeti korištenja

Ovo je poglavlje podijeljeno u četiri kategorije:

1. Opća pravila o zaštiti podataka u odnosu na privatne i osobne podatke osoba prikazanih na video materijalu
2. Autorska prava vezana uz određeni objekt baštine i vlasništvo nad njime
3. Autorska prava koja se odnose na autore filmova i s njima povezane autore

Označavanje video materijala licencama kojima će se definirati njegova buduća ponovna uporaba

AUTORSKA PRAVA KOJA VALJA IMATI NA UMU



Slika 9. Proces snimanja filmova: autorska prava

1. Osobna privatnost i propisi vezani uz privolu o osobnim podacima

Europski zakonodavni okvir koji regulira korištenje osobnih podataka u svrhe arhiviranja i povijesnih istraživanja je Uredba (EU) 2016/679 Opća uredba o zaštiti podataka: <https://www.zakon.hr/download.htm?id=1021>



Osobe koje će biti prikazane u našim filmovima moraju dati pisani pristanak da sudjeluju sporazumno i mora se jasno definirati za koje osobne podatke dopuštaju da se objave o njima. Ime i prezime smatraju se osobnim podacima kao i svaki drugi podatak koji može identificirati osobu.

Ako u svojoj ustanovi imate osobu zaduženu za GDPR (Opća uredba o zaštiti podataka), provjerite sljedeći predloženi obrazac za informirani pristanak kako bi se mogao prilagoditi specifičnim potrebama ustanove. Morat ćete ga prevesti na onaj jezik koji ćete koristiti u komunikaciji sa svojim sudionicima.

Predloženi elementi obrasca za informirani pristanak:

- Voditelj obrade osobnih podataka: Službeni naziv vaše ustanove
- Kontakt e-mail: vaš službeni e-mail ili e-mail službenika GDPR-a, ako ga vaša ustanova ima
- Osobni podaci koje prikupljamo: vaše ime i prezime, broj telefona, itd. (ovdje je potrebno navesti posebne potrebe)

Svrha prikupljanja vaših osobnih podataka je za korištenje u obrazovnom i promotivnom video materijalu koji xxx (naziv ustanove) priprema u sklopu projekta WAAT.

Potpisivanjem obrasca za pristanak slažete se:

- da prikupljamo, obrađujemo i čuvamo sljedeće podatke: vaše ime i prezime, kontakt e-mail, broj telefona i adresu.
- da vas možemo kontaktirati putem navedene kontakt e-mail adrese i/ili telefonskog broja.
- da vaše ime i prezime objavimo u našem obrazovnom i promotivnom video materijalu.

Potpisivanjem ove suglasnosti, možete:

- podnijeti zahtjev za ispravkom, kako bismo ispravili pogrešne podatke ili izvršili druge potrebne izmjene.
- podnijeti zahtjev za brisanje vaših podataka, te tada nećemo objavljivati vaše podatke ni gradu koju ste donirali
- se žaliti na način na koji obrađujemo vaše osobne podatke koje ste s nama podijelili.

Naše odgovornosti:

- Vaše osobne podatke nećemo iznajmljivati trećim stranama, osim ako to ne nalažu važeći zakoni. Jedini podatak koji ćemo objaviti je vaše ime i prezime, i to ako voditelj projekta i autor filma odluče da je to nužno za kvalitetu filma
- Štitimo vaše podatke od neovlaštenog pristupa i manipulacije bilo koje vrste.
- Vaše osobne podatke čuvat ćemo najmanje pet godina (zbog procedura koje moramo poštivati pri provođenju projekta financiranog od strane EU).

Osobni podaci koje prikupljamo i obrađujemo:

Ime i prezime	
---------------	--



Datum rođenja	
Adresa za kontakt	
E-mail za kontakt	
Telefonski broj za kontakt	

Davatelj podataka: Ime i prezime (otisnuto)

Potpis: Potpisano od strane davatelja podataka

Datum i mjesto

Opunomoćenik ustanove: Ime i prezime (otisnuto)

Potpis: Potpisano od strane pravnog opunomoćenika

Datum i mjesto

1. Pitanja autorskih prava vezana uz određeni objekt baštine i vlasništvo nad njime

Neke europske zemlje imaju zakonsku regulativu kojom se reguliraju prava vlasnika kulturnih dobara (vidi popise zaštićenih kulturnih dobara) u pogledu njihovih prava na novčanu ili drugi oblik naknade u slučajevima kada se taj objekt koristi ili objavljuje u javnom prostoru. Raspravite s vlasnicima predmeta baštine koji želite snimiti njihova moguća očekivanja. U većini slučajeva, s obzirom na to da je riječ o obrazovnom, kreativnom i promotivnom videomaterijalu koji će biti javno dostupan u svrhu promoviranja svijesti o važnosti kulturne baštine (npr. „nekomercijalna uporaba“), bit će dovoljno zahvaliti vlasniku na kraju videopriče ili u popratnim metapodacima te mu na taj način odati počast.

Predloženi elementi obrasca za informirani pristanak:

- Potvrđujem da sam vlasnik objekta (naslov) i da sam suglasan s time da se navedeni objekt uključi u film (naslov) koji priređuje ustanova (naziv ustanove) kao dio aktivnosti koje se provode u sklopu projekta WAAT (We are all together to raise awareness of cultural heritage). Svestan sam toga da ovaj film nije snimljen u komercijalne svrhe i ne tražim nikakvu financijsku naknadu.
- (Navedite druge ugovore – u slučaju da vlasnik želi da mu ime bude navedeno na kraju filma ili u metapodacima).
- Potpis vlasnika
- Potpis ustanove
- Datum, mjesto
- Opunomoćenik ustanove: Ime i prezime (tiskano)
- Potpis: Potpis zakonskog opunomoćenika
- Datum i mjesto



2. Pitanja autorskih prava vezana uz autora filma

Ako vaš zaposlenik koji radi na ovom projektu u svom radnom ugovoru nema obvezu snimanja takvih filmova kao dio svojih uobičajenih aktivnosti, ili ako vaša ustanova nema propisano to da sav audiovizualni materijal koji se izradi tijekom radnog vremena pripada ustanovi, tada ćete morati napraviti dodatnu suglasnost koja se tiče prijenosa autorskih prava na ustanovu. U toj ćete suglasnosti morati navesti to da je snimanje dio aktivnosti koje se provode u sklopu projekta WAAT te da se autorima neće platiti dodatne financijske naknade, osim onih koje su unaprijed dogovorene i navedene u njihovim projektnim ugovorima.

To ne znači da se autora filma ne treba navoditi – autorstvo je moralno pravo i neprenosivo je. U filmu ili u popratnim deskriptivnim metapodacima moraju biti navedena imena autora.

Isto tako, autori moraju biti suglasni da je moguć jasan prijenos određenih prava s njih na ustanovu, i to prava na reprodukciju (pravo izrade kopija), pravo na izradu preradbi ili izvedenih djela, pravo na izvođenje i javno prikazivanje, pravo na distribuciju primjeraka djela javnosti.

3. Označivanje videomaterijala licencama kojima će biti definirana njegova buduća ponovna uporaba

U našem je interesu, a i odlika je profesionalnog pristupa i najbolje prakse, označiti filmove u skladu s licencama koje im želimo dodijeliti. Postoji mogućnost odabira između šest različitih vrsta Creative Commons licenci koje se mogu dodijeliti. Više informacija pronađite ovdje: <https://creativecommons.org/about/cclicenses/>

Za potrebe WAAT-ove projektne platforme koju izrađujemo te naših filmova, predlažemo sljedeću licencu:

CC BY-NC-ND: Ova licenca dopušta korisnicima kopiranje i distribuciju materijala u bilo kojem mediju ili formatu samo u neprilagođenom obliku, samo u nekomercijalne svrhe i samo pod uvjetom da je naveden autor.

CC BY-NC-ND uključuje sljedeće elemente:

- BY  – Mora se nавести autor
- NC  – Dopušteno samo korištenje u nekomercijalne svrhe
- ND  – Nisu dopuštene nikakve preradbe ili prilagodbe djela



2.2 Sažetak: Autorstvo baštine i dokumentarna tipologija

Za projekt WAAT koji se bavi produkcijom i dijeljenjem kratkih filmova o baštini, ključan je pojam baštine kao dinamičnog odnosa identifikacije i pripadnosti. Takvo shvaćanje baštine nadilazi ideju baštine kao zbirke statičnih objekata koji putuju kroz vrijeme, ističući radije stalnu recepciju i interpretaciju baštine od strane suvremenog društva. Kada ju promatramo na taj način, baština je društveni proces, a ne (i) zbirka objekata.

Taj proces uključuje odabir i vrednovanje baštine, kao i svih njezinih medijalnih izraza. Uključuje baštinu koju ljudi i ustanove neprestano izvode na određeni način. Takve grupe osoba i ustanova su pravi autori baštine. Takav pojam autorstva ključan je za iskazivanje različitosti baštine: različiti autori na baštinu gledaju na različit način, a zajedno izražavaju bogatstvo i složenost interpretacije povijesti.

Kada se mediji koriste u svrhu promišljanja o baštini, tada se takve produkcije doživljavaju kao dio izvedbe baštine. Stoga je u ovom projektu važno razumjeti i primijeniti koncept autorstva u području baštine. Snimajući baštinske filmove, možemo učiti od vizualne antropologije i kinematografije, gdje se uloga autora temeljito propituje i primjenjuje na različite načine.

U sljedećem odlomku razmatraju se četiri dokumentarna oblika koji stvaratelja predstavljaju na različite načine: ego-dokumentarni film, film snimljen promatračkim pristupom, film snimljen sudioničkim pristupom i izлагаčki pristup stvaranju filma. Ti su načini odabrani jer se čine najrelevantnijim za snimanje filmova o baštini. Oni mogu proširiti mogućnosti autora filmova o baštini, a kroz to su pozvani i na to da promišljaju o predstavljanju ili pak o sakrivanju vlastitih perspektiva i pogleda na baštinu. Za potpuniji popis dokumentarističke tipologije pogledajte: Bill Nichols *Introduction to Documentary*.²

Vrste dokumentarnih filmova (uži izbor):

- **Ego-dokumentarni film:**

Ego-dokumentarni film je subjektivni dokumentarni oblik koji se bavi temom od autorovog osobnog interesa. On ili ona je ključna figura u priči i uvijek vodi narativ. Često je riječ o zadiranju u privatne (obiteljske) stvari, istraživanju vlastitog identiteta ili suvremenih društvenih pitanja. Gledatelja u priču uvlače osobna povezanost, emocija ili aktivizam stvaratelja filma. Autor filma se u filmu prikazuje ili je prisutan putem vlastitog glasa. Primjeri filmova snimljenih ovim načinom su: *The Origin of Trouble* (Tessa Pope, 2016) i *Notes towards an African Orestes* (Pier Paolo Pasolini, 1976).

- **Film snimljen promatračkim pristupom:**

Ovi tzv. „muha na zidu“ filmovi autora filma drže izvan kadra, a dokumentiraju se samo njihova zapažanja. Obično se izostavljaju komentari te se suzdržava od korištenja glasa. Autor filma se u scenama čini nevidljivim i čini se da je sveden na odabir subjekata i kuteva. Primjeri ovog tipa filma su klasični Berlin: *Die Symphonieder Großstadt* („Berlin, Symphony

² Bill Nichols, *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001



of the Great City“, Walter Ruttmann, 1926) is De Kinderen van Juf Kiet („Ms. Kiet’s Children“; Peter Lataster & Petra Lataster-Tisch, 2017) koji prikazuje način na koji učiteljica verbalnim i neverbalnim načinima komunicira sa svojim učenicima, često s djecom nedavnih imigranata.

- **Film snimljen sudioničkim pristupom:**

Termin *sudionički pristup* (poznat i kao interaktivan dokumentarni film) skovao je teoretičar dokumentarnog filma, Bill Nichols, a odnosi se na vrstu dokumentarnog filma u kojem autor utječe na događaje koji su snimljeni. Autor filma odstupa od vlastitih zapažanja i pitanja koja se mogu predstaviti kao prave i važne „istine“, te bilježi interakcije koje proizlaze iz tih zapažanja i pitanja. Primjer takve vrste filma je *Vilshult* (Tom Roest, 2018), film o autorovu istraživanju sveprisutne dekorativne fotografije koju prodaje IKEA, kao i mnogi dokumentarni filmovi Michaela Moorea koji su sudioničke prirode, kao što je *Bowling for Columbine* (2001).

- **Izлагаčki pristup:**

Izлагаčki pristup je vrsta filma koju će većina ljudi tradicionalno povezati s riječju „dокументarni“. Također je poznat i kao „film Božjega glasa“, film snimljen izлагаčkim pristupom bilježi temu argumentiranom logikom, iznoseći objektivne činjenice i zapažanja. Strukturu filma obično određuje uvjerljiva pripovijest, s dodanim umjetnim elementima, kao što su zvučni efekti ili glazba. Narator obično govori izravno gledatelju. Primjer filma snimljenog ovim načinom je BBC-jeva serija *Plavi planet* (i većina drugih dokumentarnih filmova o prirodi).

Tradisionalni način dokumentiranja baštine očito bi se pri snimanju filmova oslanjao na izлагаčki pristup, dokumentirajući pri tome baštinu kao stabilnu i nedvosmislenu, ali druge mogućnosti strukturiranja filmova mogu potaknuti autora na eksperimentiranje sa subjektivnijim načinima pričanja priča o baštini. Transparentnost autora i njegovih motiva mogla bi biti prednost, a baštinu bi mogla učiniti otvorenijom za rasprave i prihvatanje raznih perspektiva.

Posljednja napomena: važno je razlikovati autora filma i autora baštine – baštinskih zajednica – iako se to dvoje često podudara.

Izvori

Bill Nichols, *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001

Poveznice na gore spomenute filmove:

- *Berlin: Die Symphonie der Großstadt* (Walter Ruttmann, 1927):
<https://www.youtube.com/watch?v=LdFasmBJYFg&t=1668s>
- *Blue Planet* (Alastair Fothergill & David Attenborough, 2001):
https://www.youtube.com/watch?v=s4aQqx_Zo00 (fragmeneti)



- Bowling for Columbine (Michael Moore, 2001):
<https://www.youtube.com/watch?v=SDI-atwBzf0> (promo video)
- *De Kinderen van Juf Kiet* (Peter Lataster& Petra Lataster-Tisch, 2017):
<https://www.youtube.com/watch?v=dB0SQbodTig> (promo video)
- Notes Towards an African Orestes (Pier Paolo Pasolini, 1976):
<https://www.youtube.com/watch?v=xs7JaIhxnbw&list=PLHe0rBwDmYVMIfuKiReFBWSgT34G98l4X>
- *The Origin of Trouble* (Tessa Pope, 2016):
<https://www.youtube.com/watch?v=MxjaNgm47SA> (trailer)
- *Vilshult* (Tom Roest, 2018): <https://www.youtube.com/watch?v=pD0EPtBGuOU&t=1s>

2.3 Sažetak: Ključne točke izrade promotivnog videomaterijala

Primarna i temeljna svrha promotivnog videomaterijala je promovirati određeni proizvod, uslugu ili događaj.

Naš cilj (u WAAT projektu) je pretočiti različite koncepte kulturne baštine u video materijal, a to ujedno potpada i pod smjernice za izradu promotivnih videomaterijala.

Prilikom izrade promotivnih videomaterijala, jedna od glavnih stvari na koje moramo obratiti pozornost jest ciljana publika.

Stoga svoj proizvod moramo uokviriti na način da riješimo taj problem. Pritom se suočavamo s izazovom konceptualizacije većine našeg sadržaja kao proizvoda. Većina naših usluga je nematerijalna, drugim riječima – trgujemo znanjem / informacijama ili emocijama.

Prije nego što počnemo stvarati promotivni videomaterijal, moramo identificirati ključne točke na koje želimo privući pozornost gledatelja/klijenata. Za definiranje tih točaka potrebno je poznavati **značajke i prednosti „proizvoda“**, kao i to na koji način jedno na drugo utječu.



OBRATI POZORNOST NA



CILJANA PUBLIKA

Koji je problem koji žele
rješiti?

KOJA JE NAŠA PORUKA?

Što želimo da naša publika
nauči?



ZLATNA PRAVILA

- kratko i slatko
- više uglova
- ispričaj priču

- obrati pozornost na kvalitetu
- pripremi se za snimanje
- nemoj pretjerano razmišljati o svemu
- opusti se i uživaj dok radiš svoj film!

Slika 10. Zlatna pravila promotivnih videomaterijala

U slučaju WAAT-a, te su značajke prilično jasne:

- **Stanje** (stanje, netaknutost, autentičnost materijala, integritet materijala)
- **Kohерентност** (potpunost, jedinstvo, kohezija, konceptualni integritet, konceptualna autentičnost, kontekstualna autentičnost)
- **Provenijencija** (dokumentacija, životna priča, biografija, izvor, rodovnik)
- **Rijetkost i reprezentativnost** (jedinstvenost, vrijednost kao primjera, prototip, tip uzorka)

Koristi za gledatelja možemo definirati kao:

Znanje, informacija, radost, percepcija kulturnog identiteta, samo-otkrivanje u kulturnom kontekstu, suveniri, izleti, itd.

Najteže je odrediti kako to prenijeti u videoformat. Stoga promotivni videomaterijali spadaju u dodatne kategorije, kao što su videomaterijali o proizvodu, uvodni videomaterijali, videomaterijali za lansiranje proizvoda, videomaterijali o događajima, videomaterijali s objašnjnjima, videooglaši, videomaterijali o zapošljavanju, videomaterijali na temu čestih pitanja i videomaterijali s preporukama.

Kao primjer možemo koristiti Narodnu knjižnicu okruga Plungé.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Značajke su:

- Ostavština grofova Zubova
- Najstarija zgrada u Plungėu
- Reprezentativna fasada
- Objekt kulturne baštine

Koristi su: privatni i grupni izleti, mogućnost kupnje suvenira, mogućnost preuzimanja knjiga.

Isticanjem tih točaka u videomaterijalu osiguravamo to da gledatelj/klijent ne dobije samo lijepe vizualne informacije, već i da se zainteresira, u ovom slučaju za dolazak u knjižnicu koja se nalazi u objektu kulturne baštine i da možda istodobno vrati knjigu koju je davno posudio. Stoga su **značajke i koristi** sastavni aspekti izrade promotivnog videomaterijala.

Također se predlaže obratiti pozornost na „zlatna“ pravila promotivnog videomaterijala:

1. Kratko i slatko.
2. Više kutova.
3. Ispričaj priču.
4. Kvaliteta.
5. Napravite knjigu snimanja.
6. Obratite pozornost na akustiku i osvjetljenje.
7. Ako radite videomaterijal s pitanjima i odgovorima, priredite pitanja unaprijed.
8. Posjetite mjesto koje želite snimati.

Izvori

Russell, R., Winkworth, K. 2009. Significance 2.0: A Guide to Assessing the Significance of Collections. Collections Council of Australia Ltd.

<https://www.youtube.com/watch?v=L6FfJNSOjAU>

<https://promo.com/blog/what-is-a-promotional-video>



2.4 Projektna platforma

2.4.1 Uvod u projektnu platformu

www.waatproject.eu

Digitalne platforme u današnje vrijeme razvijaju nove načine slaganja i pružanja pristupa informacijama te oblikuju trendove u korisničkom iskustvu digitalnih usluga. Digitalizacija je promijenila naš svijet i kulturno okruženje. Informacije su dostupne putem interneta, a mi nosimo svijet u svojim džepovima. Digitalni pristup znanju putem interneta moguć je u širokom rasponu oblika.

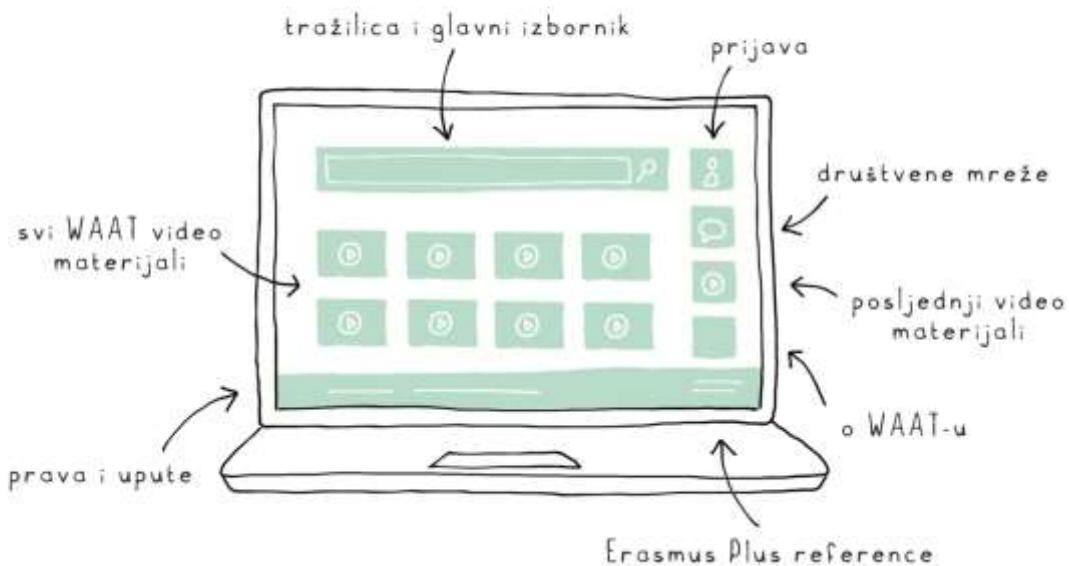
Glavna svrha platforme je da funkcioniра kao alat za učitavanje videomaterijala i da djeluje kao platforma znanja. Digitalna platforma orijentirana je na to da funkcioniра u službi stručnjaka, profesionalaca i praktičara koji dolaze iz područja baštine, kao i u službi onih koji obrazuju odrasle te odraslih koji su dijelom toga procesa izobrazbe, nevladinih organizacija i raznih zajednica u svrhu snimanja videomaterijala i predstavljanja kulturne baštine. Dobro je prilagođena mobilnim uređajima, a ima i aktivnu virtualnu kartu koji pokazuje gdje su u Europi snimljene priče.

Ciljevi digitalne platforme:

1. Olakšati proces učenja odraslim učenicima.
2. Podići svijest o kulturnoj baštini.
3. Poboljšati IKT vještine za odrasle, kao što su: stvaranje osobnih računa, učitavanje digitalnih priča i postavljanje GPS lokacije.
4. Promicati kulturnu baštinu i WAAT projekt.



GLAVNI DIJELOVI PLATFORME



Slika 11. Projektna platforma: struktura mrežne stranice

2.4.2 Registracija i učitavanje videomaterijala na WAAT digitalnu platformu

Morate se registrirati na WAAT-ovoj digitalnoj platformi da biste mogli učitavati vlastiti sadržaj. Vrlo je jednostavno registrirati se i svaki put nakon toga se prijaviti. Sve što vam je potrebno jest važeća e-mail adresa.

Koraci prilikom registracije:

1. U gornjem desnom kutu nalazi se gumb „Prijava“. Kliknite na njega.
2. Možete se pridružiti postojećim članovima, ali prvo se morate registrirati. Ispod prozora ćete pronaći poveznicu „Registracija“. Kliknite na nju.
3. Zatim se trebate odlučiti za korisničko ime i upisati svoju e-mail adresu. Nakon što kliknete na gumb „Registracija“, primit ćete e-mail. Kliknite na poveznicu koju ste dobili.
4. Veza vas vodi nazad na WAAT-ovu platformu gdje trebate postaviti lozinku. Kliknite gumb „Spremi lozinku“.
5. Pojavljuje se prozor s vezom „prijava“. Morate unijeti svoje korisničko ime ili e-mail i lozinku. Također, možete odabratи opciju „zapamti me“ da biste ostali prijavljeni.



Nakon što se registrirate i prijavite na platformu, možete **učitati videomaterijale**.

Koraci za učitavanje videomaterijala:

1. Odaberite „Učitaj video“ na traci izbornika.
2. Odaberite kratki i prikladan naslov svoga priloga.
3. Opišite svoj prilog (molimo da navedete kratke i konkretnе informacije o objektu/videomaterijalu i navedite GPS koordinate lokacije na kojoj je videomaterijal snimljen ili iz koje zemlje, grada, regije ili mjesta dolazi baština). Za opis upotrijebite najviše 200 znakova.
4. Umetnите poveznicu svoga videomaterijala s YouTube-a, Vimeoa. Također, videomaterijal možete prenijeti izravno sa svoga računala.
5. Odaberite i prenesite minijaturu koja pravilno predstavlja vaš prilog.
6. Zapišite prikladne oznake koje najbolje predstavljaju vaš prilog (npr. baština, materijalna, putovanje, Litva)
7. Odaberite pravu kategoriju za svoju prijavu (materijalna, nematerijalna, prirodna, digitalna).
8. Pritisnite „gumb za slanje“ i ako ste prebačeni na prikaz vaše prijave, tada je proces bio uspješan. Primit ćete e-mailom poruku koja potvrđuje da je vaš videomaterijal uspješno učitan na platformu.
9. Ako videomaterijal ne zadovoljava sve upute i standarde, administratori platforme će vas kontaktirati.

REGISTRACIJA I POSTAVLJANJE MATERIJALA



Slika 12. Projektna platforma: registracija i učitavanje



3. Upute o tome kako koristiti digitalne priče u obrazovnim aktivnostima i kako planirati nastavu

Obrazovni videomaterijali postajali su sve popularniji jer ih mnoge ustanove koriste kao alat za poboljšanje učenja. Prema Herrerosu (1987), korištenje videomaterijala u nastavi pomaže učenicima da pohrane značajna znanja kao slike, zvukove i riječi, što potiče učenje. Osim toga, Bravo (2000) navodi da korištenje obrazovnih videomaterijala poboljšava proces poučavanja i učenja. Stoga će u ovom Priručniku biti opisano kako koristiti videomaterijal za učenje o kulturnoj baštini, te će biti koristan alat za one koji žele steći ugodno iskustvo učenja i razviti proces učenja.

3.1 Primjeri digitalnih filmova o kulturnoj baštini koji se koriste u obrazovanju

Mnogo je škola koje obrađuju teme vezane uz kulturnu baštinu putem videomaterijala. Učenici snimaju videomaterijale kako bi učili o baštini i to pokazali drugima koristeći društvene mreže ili druge kanale. Korištenje videomaterijala ima svoju prednost u odnosu na tradicionalno učenje jer u nekoliko minuta možete uočiti ono za što bi u podučavanju čitanjem trebalo puno više vremena. Osim toga, učenici su motivirani za rad u sklopu različitih predmeta kada koriste IKT jer su navikli svakodnevno igrati videoigre. Pogledajmo nekoliko primjera videozapisa koji se koriste za edukaciju:

1. Na sljedećoj poveznici: <https://www.elchaplon.com/el-ceip-mararia-divulga-en-cuatro-videos-el-patrimonio-cultural-de-femes> prikazana su četiri filma snimljena u školi. Snimljeni su na temu kulturne baštine koja se nalazi u okolini škole.
2. Na ovoj poveznici: <https://www.colegiosanagustin.net/descubriendo-el-valladolid-de-los-austrias/> škola „Colegio San Agustín“ govori o putovanju učenika u svrhu upoznavanja „Habsburškog Valladolida“.
3. „Consejería de Educación de Castilla y León“ koja je zadužena za izobrazbu u regiji Castilla y León u Španjolskoj, organizira školsko natjecanje pod nazivom „Monumento a la vista“, u kojem učenici sudjeluju slanjem videomaterijala na temu spomenika u Castilla y León. Natječaj je namijenjen učenicima od 11 do 15 godina:
<https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/concursos-premios/monumento-vista>.
4. Učenici Centra za osnovno obrazovanje La Charca posjećuju duh dvorca *Miranda* koji im predstavlja povijest dvorca i okolice. Učenici su snimili posjet kako bi ga predstavili ostalim učenicima. U filmu je predstavljena legenda o duhu te je na taj način predstavljena nematerijalna kulturna baština. Osim toga, film prikazuje različita mjesta dvorca i okolice koji su registrirani kao materijalna kulturna baština:
https://www.youtube.com/watch?v=Pwx_aIQBgYk.



5. U ovom filmu: <https://iessantamarialareal.com/el-video-de-2o-de-eso-finalista-en-el-concurso-monumento-a-la-vista/> učenici Srednjoškolskog centra Santa María la Real iz Aguilar de Campooa govore o povijesti i o najvažnijim činjenicama iz povijesti samostana koji je španjolski nacionalni spomenik kulture. Namijenjen je studentima koji pohađaju dvojezične studije, a prikazuje materijalnu kulturnu baštinu.
6. U ovom filmu: <https://profesionaldeabajo.wordpress.com/popurri/turismo/rutas-turisticas/el-valladolid-de-los-austrias/> vodič predstavlja Habsburški Valladolid kroz nekoliko videozapisa. Može ga koristiti bilo tko u svrhu podučavanja na ovu temu, ali i bilo koja osoba koja bi željela naučiti više o toj temi. Riječ je o materijalnoj kulturnoj baštini, a urednik je José F. de Abajo.
7. José Fernando de Abajo R. opisuje modernu španjolsku povijest: Valladolid, 16. i 17. stoljeće, a namijenjeno je kulturnim centrima ili onim turistima koji žele upoznati materijalnu kulturnu baštinu: <https://www.youtube.com/watch?v=FBfUU5RmJPA>. Predstavljen je Valladolid tijekom 16. i 17. stoljeća, kada su unuci katoličkih monarha širili svoju ostavštinu u najvećim španjolskim i europskim regijama Castilla y León.
8. Film <https://www.youtube.com/watch?v=jK-RisXiqSM> govori o cijelokupnoj indijskoj kulturnoj baštini. Namijenjen je studentima, i to ne samo Indijcima, nego i studentima koji dolaze iz drugih zemalja. U filmu su objašnjeni tradicija, jezik, odijevanje, religije, itd.
9. Film https://www.youtube.com/watch?v=_VI5wJbwQe8 snimio je Qatar Museums, a prikazan je način na koji nastavnici objašnjavaju katarsku kulturnu baštinu svojim učenicima. Riječ je o praktičnom primjeru za učitelje na temu poučavanja kulturne baštine općenito..

3.2 Nastavni program

1 Naslov

The House of Habsburg inValladolid

2 Obrazloženje

Španjolska je bila carstvo za vrijeme vladavine kuće Habsburg u Španjolskoj, a Valladolid je bio jedan od najvažnijih gradova u Španjolskoj te je od 1601. do 1606. bio glavni grad. Zbog toga je riječ o kulturnoj baštini o kojoj se podučavaju španjolski studenti, osobito u regiji Castilla y León.



3 Uvod

Nastavni je program osmišljen na način da učenici mogu aktivno sudjelovati i učiti o kulturnoj baštini grada Valladolida. Svaki učenik postaje „kulturni istraživač“ kako bi se aktivno uključio u kreativni program.

4 Ciljevi

1. Opći ciljevi

(Poglavlje IX, članak 66, španjolskog Zakona o obrazovanju 3/2020 od 29.12.2020.)

- Razvijati sposobnosti pojedinaca u područjima komunikacije i međuljudskih odnosa.
- Razvijati sposobnosti sudjelovanja u društvenom, kulturnom, političkom i gospodarskom životu i provoditi svoje pravo na život u demokratskom društvu.

2. Ciljevi nastavnog programa

- Razumjeti povjesno razdoblje.
 - Čitati karte i predstavljati povjesne činjenice.
 - Prepoznati i razlikovati civilnu vjersku arhitekturu.
 - Upoznati različite kraljeve Kuće Habsburga u Valladolidu.
 - Upoznati kulturnu baštinu 16. stoljeća.
 - Saznati više o razdoblju kada je Valladolid bio glavni grad Španjolske i o svim s time povezanim promjenama.
 - Promicati suradnički rad.
 - Vrednovati i poštivati kulturnu baštinu Valladolida.

5 Sadržaj

1. Što treba postići

- Povjesno i kronološko razdoblje
- Kuća Habsburga u Španjolskoj
- Kraljevi Kuće Habsburga u Valladolidu
- Kulturna baština Kuće Habsburga u Valladolidu
- Valladolid kao glavni grad Španjolske

3. Kako ostvariti ciljani nastavni sadržaj

- Identificirati različite kraljeve Kuće Habsburga u Španjolskoj
- Identificirati različite kraljeve Kuće Habsburga u Valladolidu.
 - Smjestiti najreprezentativnije zgrade Kuće Habsburga na karti
 - Identificirati razdoblje kada je Valladolid bio glavni grad Španjolske.



4. Stavovi koji se razvijaju kroz savladavanje nastavnih sadržaja

- Osvijestiti potrebu očuvanja kulturne baštine.
 - Pozitivan stav prema istraživanju i novim oblicima učenja.
 - Vrednovati grupni i suradnički rad.
 - Uživati u kulturnim izletima.
 - Poštivati povijesnu i kulturnu važnost Valladolida.

6 Metodologija

U radu s učenicima bit će primijenjena aktivna, dinamična i suradnička metodologija. Temelj učenja bit će konstruktivizam te će se provoditi smisleno učenje koje polazi od prethodno steklenih znanja učenika. To znači da će učenici pokazivati svoje interese i potrebe te će na taj način učenje biti povezivano s njima. Kako bi se to postiglo, osmišljavat će se aktivne i zanimljive aktivnosti koje će im pomoći u razumijevanju gradiva.

Metodološka načela:

Aktivne metodologije postavljaju učenike u središte procesa učenja te ih čine središtem podučavanja, a ne samo pasivnim primateljima informacija.

Konstruktivizam i emocionalna izobrazba vodilja su nastavnog procesa u svrhu razvoja višestruke inteligencije učenika. Ljudi izgrađuju vlastito razumijevanje i znanje o svijetu kroz doživljavanje stvari i razmišljanje o tim iskustvima (Bereiter, 1994). Učitelj brine o tome da razumije prethodno steklena znanja učenika te nastavne aktivnosti usmjerava na način da ih obuhvati i na njima gradi daljnje aktivnosti (Oliver, 2000).

Središnja ideja konstruktivizma je da je ljudsko učenje složeno te da učenici nova znanja grade na temelju prethodno naučenog (Bada, 2015). Iz toga razloga, uporabom tzv. *oluje ideja* za početak, nastavnik će provjeriti prethodna znanja učenika.

Sve planirane aktivnosti i sadržaji bit će objašnjeni na početku izvedbe nastavnih sadržaja. Tada će se, uz ostalo, provoditi i aktivnosti zagrijavanja, uvođenja u temu, propitivanja i smirivanja. Učenici će biti podijeljeni u grupe ovisno o vrstama aktivnosti, što će pridonijeti razvoju njihovih socijalnih kompetencija.

7 Satnica

Tri tjedna, 12 sati podijeljeno na sljedeći način:

- Sesija 1 i 2: 2 sata
- Sesija 3: 3 sata
- Sesija 5: 2 sata
- Sesija 6: 3 sata



8 Zadaci

SESIJA 1

Aktivnosti usmjerene na prethodno stečena znanja:

- Oluja ideja. Tko su Habsburgovci? Koliko su dugo bili kraljevi Španjolske? Koliko ih je vladalo Španjolskom?

Aktivnosti usmjerene na zagrijavanje:

- Uz uporabu pametne ploče bit će predstavljeni svi kraljevi Kuće Habsburg.

Uvodne aktivnosti:

- Učenici će potražiti informacije o imenima i datumima rođenja svih Habsburgovaca u Španjolskoj
- Nakon toga, pogledat će film <https://youtu.be/J0iQZ9MXnOE> u kojem su objašnjene sve informacije o toj dinastiji.
- Nakon toga, bit će im objašnjeno da moraju izraditi film o Habsburgovcima u Valladolidu, ali da prije toga moraju napisati scenarij koji uključuje sljedeće dijelove:
 - Tema ili predmet vaše kratke digitalne priče i ciljevi koje želite postići.
 - Navedite što, kada i gdje planirate snimati.
 - Detaljan opis priče, uključujući sve naracije i/ili dijaloge.
 - Zvukove koje planirate koristiti i u koju svrhu.
 - Planirano trajanje.
 - Scenografija.
 - Rekviziti koje trebate koristiti.
 - Pribor za snimanje koji bi vam mogao zatrebatи.

SESIJA 2

Aktivnosti usmjerene na prethodna znanja:

- Učenicima će biti postavljena pitanja o prethodnom satu kako bismo se prisjetili gradiva naučenog prethodnog dana.
- Oluja ideja: Koji kraljevi Kuće Habsburga su bili rođeni u Valladolidu? Koliko ih je živjelo u Valladolidu? Gdje je bio kršten Filip II.? Postoje li u Španjolskoj spomenici koji se odnose na to razdoblje? Postoje li u Valladolidu spomenici koji se odnose na to razdoblje?

Uvodne aktivnosti:

- Pogledat će se film o španjolskoj umjetnosti za vrijeme vladavine Habsburgovaca: https://youtu.be/M_oLpzSAjhM
- Pogledat će se film na temu priče o Habsburgovcima u Valladolidu: <https://youtu.be/FBfUU5RmJPA>.



- Učitelj će predstaviti različite vrste kulturne baštine: materijalnu, nematerijalnu, digitalnu i prirodnu.
- Nakon gledanja filma, učenici će nastaviti raditi na scenariju za film koji moraju snimiti.

SESIJA 3

Aktivnosti za zagrijavanje:

- Pogledat ćemo film o umjetnosti u Valladolidu za vrijeme vladavine Habsburgovaca:
https://drive.google.com/file/d/1dnRs-39Q_gAZiFb-FhNWC6Vz7_rTdSxA/view?usp=sharing

Uvodne aktivnosti:

- U grupama će snimiti film u trajanju od tri do pet minuta na temu najvažnije umjetnosti Valladolida toga razdoblja. Imat će vremena za obilazak Valladolida kako bi snimili film o umjetnosti u tome gradu.
- Prethodno će ih nastavnik obavijestiti o standardima za izradu filmova i dati im neke savjete, poput:
 - Ne snimajte u portretnom načinu(!).
 - Napišite scenarij.
 - Koristite stalak za kameru (jednostavni stalci ili oni koji su prilagođeni za pametne telefone).
 - Nemojte koristiti digitalni zoom (to će umanjiti kvalitetu filma; radije se približite predmetu).
 - Osigurajte dobro osvjetljenje (najpristupačniji izvor svjetlosti je sunce).
 - Napunite kamere / baterije pametnog telefona.
 - Obratite pozornost na ravnotežu bijelog i crnoga, nastojite da videomaterijal ne bude presvijetao ili pretaman
 - Provjerite postavke za snimanje filmova na svom mobilnom telefonu. Najčešće je potrebno prilagoditi rezoluciju na 1080 piksela (1080p) na 30 slika u sekundi (fps).
 - Ukoliko vaša kamera ili mobilni telefon imaju optičku stabilizaciju slike, snimka će biti stabilizirana, snimat će se bez neželjenih vibracija i trzaja. Stoga možda nećete morati koristiti dodatnu opremu za stabilizaciju kao što je Rig stabilizator ili gimbal.
 - Orientacija je važna - rotirajte svoj telefon i držite ga u vodoravnom položaju.

SESIJA 4

Aktivnosti usmjerenе na prethodno usvojeno gradivo:

- Što smo do sada naučili? Studenti nekoliko minuta odgovaraju na to pitanje.
- Oluja ideja: Možete li imenovati neke umjetničke predmeta Valladolida toga razdoblja?



Aktivnosti za zagrijavanje:

- Je li bilo zabavno snimati film? Jeste li imali kakvih poteškoća? Jeste li što naučili provodeći te aktivnosti?
- Učenike će se podučiti montaži i produciranju videomaterijala. U tu će svrhu koristiti informatičku učionicu. Budući da je riječ o kratkom filmu, imat će dovoljno vremena za njegovo uređivanje.

SESIJA 5

Završni projektni zadaci:

- Učenici će svoje filmove pokazati ostalim sudionicima.

9 Zaključci

Takva didaktička jedinica može se koristiti s bilo kojom vrstom učenika, od tinejdžera do odraslih.

Glavni je cilj poduka na temu kulturne baštine Valladolida. Uz to, polaznici će naučiti koristiti digitalne materijale te snimati filmove.



Slika 13. Brzi vodić



Prilog A -WAAT iskustva podučavanja

Kulturnu baštinu, u svojoj ljepoti, treba smatrati ne samo svjedokom prošlosti i naše civilizacije, već i živim elementom koji se obraća širokom krugu publike, te korisnim alatom za dijeljenje i podučavanje koncepata i vrijednosti. Uključivanje dionika je bitno, a zahvaljujući lokalnim aktivnostima WAAT projekta, partnerstvo je imalo priliku pristupiti širokom rasponu ciljnih skupina povezanih sa svijetom baštine. Sastanci su omogućili testiranje smjernica koje su predmet ovog priručnika, ali i razumijevanje stvarnih potreba dionika/odgajatelja odraslih/AKM ustanova ili stručnjaka za baštinu.

1 Lokalne aktivnosti

Počevši od veljače 2021., svaki je partner organizirao mjesečne sastanke na lokalnoj razini, ukupno njih osam, kako bi testirali WAAT smjernice i opremili sudionike vještinama za stvaranje kratkih digitalnih priča s kulturnom baštinom kao središnjom temom. Zbog situacije s pandemijom Covid-19 koja je u tijeku, mnogi su sastanci bili održani online. Takve okolnosti omogućile je partnerima iskušavanje metoda podučavanja na daljinu koje su se pokazale korisnima i učinkovitim.

Lokalne aktivnosti bile su sljedeće:

- Sastanak 1: Uvod u projekt, okupljanje timova.
- Sastanak 2: Upoznavanje s aktivnostima u sklopu ostvarivanja temeljnih ciljeva projekta.
- Sastanak 3: Rasprava o temeljnim konceptima, prijedlozi, elementi dizajna, itd.
- Sastanak 4: Organizacija snimanja, rasprava o scenarijima, mjestima, objektima, datumima, itd.
- Sastanak 5 i 6: Snimanje digitalnih priča.
- Sastanak 7 i 8: Uređivanje i učitavanje filmova na digitalnu platformu.

Na kraju svakog sastanka, partneri su izradili sažeto izvješće o stečenim iskustvima. Prikupljanjem povratnih informacija od sudionika bilo je moguće procijeniti razinu kvalitete aktivnosti te sve prednosti/slabosti.

2 Uključenost dionika

Svaki WAAT partner uključivao je sljedeće kategorije ciljanih skupina:

- osobe koje sudjeluju u izobrazbi odraslih
- djelatnike AKM ustanova
- slobodne umjetnike iz sektora kulturne baštine
- mlade zaposlenike iz sektora kulturne baštine
- učenike
- ustanove i organizacije koje rade na području kulturne baštine



- odrasle učenike (sveučilišta za treću životnu dob, polaznici centara za obrazovanje odraslih i raznih nevladinih organizacija, organizacije)

Ukupno je u aktivnosti bilo uključeno više od 150 dionika. Svaki je partner odabrao dionike ovisno o prirodi svoje organizacije i o svojoj specifičnoj situaciji. Organizacije aktivne u sektoru kulturne baštine uključile su svoje korisnike i posjetitelje. Druge organizacije obraćale su se ustanovama za obrazovanje odraslih, itd. Prvi sastanak je bio važan za sve partnere WAAT projekta, ne samo zato što su mogli predstaviti WAAT projekt, već i kako bi razumjeli potrebe stručnjaka koji rade različite poslove u području baštine i umjetnosti ili su s time u bliskom kontaktu. Lokalne aktivnosti bile su vrlo važne za WAAT jer su tijekom njih sudionici dijelili svoja iskustva i znanja. Nadalje, povratne informacije su pokazale da su ti sastanci bili bitni kako bi sudionici shvatili da ne treba nužno imati specifično znanje u području filmske produkcije ili posebnu opremu za proizvodnju visokokvalitetnih kratkih videa. Primjenom WAAT Vodiča za edukatore, pomoću kamere mobilnog telefona ili tableta doista je moguće izraditi kratke visokokvalitetne obrazovne digitalne videomaterijale i učitati ih na WAAT digitalnu platformu.

Kako bi osigurali visoku razinu sudjelovanja, partneri su organizirali zanimljive i interaktivne aktivnosti na lokalnim razinama na temu kulturne baštine. Za online sesije i koordinaciju rada na daljinu, korišteno je nekoliko alata za suradnju, kao što su:

- Basecamp: aplikacija za upravljanje projektima dostupna na internetu i na mobitelu. Zahvaljujući njezinoj jednostavnosti, koriste ju milijuni profesionalaca diljem svijeta. To je rješenje za upravljanje projektima i alat za timski rad, <https://basecamp.com/>
- Miro Board: interaktivna mrežna platforma za izradu ploča koja timovima koji rade na daljinu omogućuje učinkovitu suradnju. Idealan je za oluju ideja i mentalne uma, pojednostavljivanje rada aktivnih timova, upravljanje recenzijama projekata itd., <https://miro.com/>
- Google Drive: usluga pohrane u oblaku koja omogućuje prijenos datoteka na mreži i njihovo dijeljenje s drugima, https://www.google.com/intl/it_it/drive/
- Zoom: usluga online sastanaka i videokonferencija, <https://zoom.us/>

Susreti su bili važni i zbog odabira vrste kulturne baštine koju treba snimati u više navrata (materijalna, nematerijalna, digitalna i prirodna baština). Preferencije sudionika omogućile su otkrivanje uloge kulturne baštine u njihovom profesionalnom i društvenom životu. Zanimljivo je bilo promatrati koliko su tradicije snažno ukorijenjene u svijest ljudi, kao i koliko je važno prenijeti teritorijalno znanje i (često nematerijalne) posebnosti. Proizvedeni videomaterijali kreću se od kulinarskih tradicija do prekrasnih krajolika, do povjesnih rekonstrukcija i obrta. Sudionici su bili poticani da odaberu aspekt baštine koji na neki način karakterizira njihovo geografsko područje i čini ga jedinstvenim. Zbog različitog kulturnog porijekla sudionika, mogla bi se provoditi vrijedna međukulturalna razmjena. Zahvaljujući WAAT-ovoj platformi svi, a ne samo sudionici projekta, mogu uživati u videomaterijalima, učiti od njih i biti potaknuti na stvaranje novih kako bi nastavili obogaćivati i širiti platformu. Svakako, zahvaljujući lokalnim susretima, sudionici su naučili da je kulturna baština vrijedan alat za razmjenu dojmova i iskustava. O tome svjedoče prikupljene povratne informacije:



„Zainteresiran sam za projekt jer se nadam i siguran sam da će naučiti o učinkovitim načinima i metodama kako bih najbolje iskoristio prednosti svoga lokalnog područja. Svi imamo priliku učiti od ljudi koji su stručnjaci u području kulturne baštine.“

„Važnost emocionalne povezanosti s objektom. Informacija o objektu je važna, ali isto tako je važno i ono što čovjek doživljava, osjećaj koji gaji o objektu.“

„Mislim da je ono što projekt WAAT čini jedinstvenim to što su vodeća tema priče ljudi i njihova povezanost s baštinom. Kakva je povezanost osobe s predmetom baštine – zašto misle dase te priče zaslužuju ispričati? Svačija priča – njihova vlastita povezanost s predmetom baštine je jedinstvena, stoga zaslužuje da bude objavljena na ovakvoj platformi.“

„Za mene je najvažniji aspekt da postoji mogućnost učenja na lokalnim skupovima i da će se stečeno znanje moći primijeniti u praksi. A ako nešto zaboravim, mogu se sjetiti bilo kada čitajući Priručnik.“

„Dostupan za sve zainteresirane. Nisu potrebne posebne vještine ili složena oprema!“

3 Opća iskustva

Iskustva stečena tijekom lokalnih susreta bila su duboka, svi su puno naučili. Razina sudjelovanja općenito je bila konstantna. Međutim, došlo je do blagog smanjenja sudjelovanja, zbog nastavka aktivnosti u sektoru kulture nakon prvog zatvaranja uzrokovano pandemijom Covid-19. Aktivnosti nisu bile posvećene samo osposobljavanju, već i dijeljenju i razmjeni znanja. Zahvaljujući tim sastancima, bili su oblikovani radni timovi i mreža na lokalnoj i europskoj razini. Kao rezultat obavljenog posla razrađeni su digitalni video zapisi koji su dostupni na WAAT-ovoj platformi: <https://waatproject.eu/>. Opet, zahvaljujući lokalnim izvješćima, komentarima i ocjenama sudionika, mogli smo detaljno zabilježiti stečena iskustva. Svakako, jedan od najvažnijih rezultata je utjecaj koji je projekt imao i ima na sudionike. Sadržaj nije oblikovan samo za širu publiku, već i za entuzijaste/stručnjake u području baštine. Nadalje, Priručnik je inspirirao sudionike da promatraju i razmatraju baštinu na drugačiji način, s dinamičke točke gledišta, a ne iz statične. Kada je u pitanju baština, fokus bi trebao biti na okolnostima koje određuju objekt, a ne samo na činjenicama. Sudionici su istaknuli da im je iskustvo pomoglo da unaprijede svoje vještine snimanja i da se upoznaju s objektima baštine. WAAT im je ne samo proširio znanje o kulturnoj baštini općenito, već im je dao i priliku da daju konkretan i praktičan doprinos produkciji baštinskih videomaterijala.

4 Zaključci

Održane lokalne aktivnosti pokazale su da postoji stvarna potreba za boljim razumijevanjem uloge koju baština ima i koju treba imati u društvu. Njezino korištenje kao medija za obrazovanje ljudi i za prenošenje vještina još je nedovoljno razvijena. Putem WAAT-ovih smjernica moglo bi se razviti vještine kao što su generiranje ideja, prikupljanje i usustavljanje informacija, snimanje, uređivanje videomaterijala i njihovo učitavanje na platformu. Sudionici su razrađeni materijal ocijenili jasnim, cjelovitim, zanimljivim i vrijednim, a WAAT-ovu platformu jednostavnom za korištenje, participativnom i privlačnom. To je, u kombinaciji s radom partnera tijekom online i izravnih aktivnosti, potaknulo kod sudionika želju da se aktivnije uključe i daju značajan doprinos promociji



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



baštine i WAAT-a. Sudionici su pokazali veliko zanimanje za teme i rezultate projekta. Motivirani su za stvaranje materijala koji će se koristiti u području obrazovanja. Element koji se ističe među ostalima je njihov interes za korištenje videomaterijala kako za otkrivanje baštine, tako i za njezinu promociju i buduću uporabu. Ovi rezultati idu u prilog budućnosti projekta i njegovoj održivosti, posebice stoga što su dionici izjavili da će stečene vještine zasigurno primijeniti u svojim svakodnevnim radnim aktivnostima i prenijeti ih na svoje učenike. Kombinaciju kulturna baština-obrazovanje treba sve više promicati i širiti na svako društveno okruženje.

Projektni partneri se nadaju da će ovaj Priručnik i WAAT-ova platforma postaviti temelje za nastavak produbljivanja tema o kojima se raspravlja i podizanje svijesti o važnosti europske kulturne baštine.



Prilog B – Primjeri dobre prakse

Uvod

U sljedećih deset primjera dobre prakse prikazano je kako se digitalno pripovijedanje uspješno primjenjuje u obrazovanju i/ili na području kulturne baštine u Austriji, Hrvatskoj, Italiji, Litvi, Nizozemskoj, Španjolskoj i diljem Europe.

Primjeri najbolje prakse prikazani su prema njihovim naslovima, sektorima, autorima, lokacijama, godinama izdavanja, jezicima, trajanju videomaterijala, kratkom opisu i poveznicama/referencama. Razvrstani su prema partnerskim organizacijama koje su razradile slučajeve dobre prakse.

Sadržaji ovih primjera vrlo su raznoliki i pružaju mnoštvo pristupa tome kako primijeniti digitalno pripovijedanje za prezentaciju kulturne baštine (materijalne i nematerijalne) te u formalnom i neformalnom obrazovanju. Daljnje teme koje se obrađuju su društvena uključenost, znanstvena baština i ekologija. Korišteni mediji kreću se od pojedinačnih videozapisa do vođenih obilazaka i online platformi.

CEA Olmedo, Španjolska: Poučavanje i učenje uz živu baštinu

Sektor	Kulturna baština, srednjoškolsko obrazovanje
Autori, lokacija	Colegio Eduardo Pondal, Darbo, Španjolska
Godina objavlјivanja	2018
Jezici	Španjolski, s engleskim titlovima
Trajanje	4:50 min
Kratki opis	Ovaj video objašnjava tradiciju sela Cangas. Video se temelji na tipičnom liku karnevala "O Merdeiro". Jedna učenica uz pomoć učitelja radi osvrt na nematerijalnu kulturnu baštinu svoga sela. Ovaj je film napravljen uz pomoć UNESCO-a i Europske komisije.
Poveznice/reference	https://www.youtube.com/watch?v=R27bWHxuXa0



EGIna, Italija: Poticanje obrazovanja za globalno građanstvo korištenjem digitalnog pripovijedanja – BRIGHTS Project

Sektor	Društvena uključenost, formalno i neformalno obrazovanje
Autori, lokacija	Partnerstvo se sastoji od 7 organizacija koje predstavljaju 4 zemlje EU (Belgija, Hrvatska, Grčka i Italija): ALL DIGITAL, Maks vzw, Centro Studi Foligno (CSF), Università degli Studi Guglielmo Marconi (USGM), Hellenic Open University, DAISSy Research Group, Centar tehničke kulture Rijeka (CTC Rijeka), Hellenic Professionals Informatics Society (HePIS)
Godina objavljivanja	2016
Jezici	Engleski, talijanski, hrvatski i grčki
Trajanje	2:00 min
Kratki opis	<p>Projekt ima za cilj promicanje obrazovanja za globalno građanstvo (GCE) u formalnom i neformalnom obrazovnom kontekstu uz pomoć tehnika digitalnog pripovijedanja (DS), što dovodi do društveno uključivih politika i praksi obrazovanja i osposobljavanja u Europi. Također je razvijena europska internetska zajednica GCE koja može održavati rezultate projekta i pojačati njihov utjecaj.</p> <p>Nastavni plan i program tečaja BRIGHTS, namijenjen pružanju informacija o kombiniranom tečaju "Promišljanja o obrazovanju za globalno građanstvo putem digitalnog pripovijedanja", izrađen je na početku projekta na svim jezicima projekta. U prvoj pilot fazi, više od 1200 srednjoškolskih učitelja i osoba koje sudjeluju u izobrazbi mladih iz zemalja sudionica projekta uključili su se u radionice BRIGHTS MOOC "Promišljanja o obrazovanju za globalno građanstvo putem digitalnog pripovijedanja" te ih je 500 završilo tečajeve. U drugoj pilot fazi, više od 100 uspješnih nastavnika i osoba koje rade s mladima prošli su radionice licem u lice. Nakon toga primjenjivali su BRIGHTS metodologiju kod mladih (u dobi od 13 do 19 godina) u školama i u neformalnim obrazovnim kontekstima ugroženih područja. Više od 1200 mladih osnaženo je u suzbijanju radikalizacije i društvene isključenosti te razvilo digitalne, društvene, građanske i interkulturnalne kompetencije kroz stvaranje digitalnih priča (proizvedene su 473 digitalne priče!). Također su izradili BRIGHTS Informativni alat za obrazovanje za globalno građanstvo za kreatore politike.</p> <p>Digitalne priče fokusiraju se na teme obrazovanja za globalno građanstvo, kao što su održivi razvoj i stil života, socijalna uključenost i kulturna raznolikost, ravnopravnost spolova, mir i ljudska prava, aktivno građanstvo i demokracija.</p>
Poveznice/reference	https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvGFqzmJGKEyZ9jQtXcLdsF (Belgija) https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvGB9-Qu8U-



	<p>mLLJBhhLj2HX6 (Hrvatska) https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvHl2ves4AuMhI6HkPqWZP8c (Grčka) http://www.brights-project.eu/en/</p>
--	---

EGIna, Italija: Digitalna dobrodošlica za građane trećih zemalja

Sektor	Društvena uključenost (migranti i izbjeglice)
Autori, lokacija	Partnerstvo se sastoji od 7 ustanova koje predstavljaju 4 zemlje EU (Belgija, Hrvatska, Grčka, Italija): ALL DIGITAL, Media Actie Kuregem Stad, IASIS, Stiftung Digitale Chancen, Fondazione Mondo Digitale, Colectic (bivši Associacio per a Joves Teb), Centro Studi Citta di Foligno Associazione
Godina objavljenja	2019
Jezici	Engleski
Trajanje	1:30 min - 2:00 min
Kratki opis	<p>Cilj projekta "WELCOME Programme" je razmjena najboljih praksi između organizacija specijaliziranih za digitalno uključivanje skupina u nepovoljnem položaju te razviti i pilotirati inovativnu metodologiju za društveno uključivanje državljana trećih zemalja u obrazovne i u društvene aktivnosti, kulturni život, volontiranje i digitalne stvaralačke aktivnosti.</p> <p>U tu svrhu razvijen je program kreativnih IT radionica, uključujući metodologiju i materijale za obuku, temeljene na najboljim praksama partnera i šire. Nakon toga, edukatori iz partnerskih organizacija obučeni su za korištenje programa i njegovih sadržaja u pilot projektima. Ovi edukatori vode dva kruga pilota.</p> <p>Tijekom pilotiranja u programu su sudjelovali državljeni trećih zemalja u dobi od 16 do 30 godina koji su kroz kreativne IT radionice unaprijedili svoje informatičke vještine, jezik i meke vještine. Mladi sudionici stvarali su digitalne priče kako bi se osvrnuli na iskustvo programa. Navikli su ih:</p> <ul style="list-style-type: none">• Doprijeti do ukupno 1000 svojih vršnjaka kako bi ih motivirali na volontiranje ili na sudjelovanje u obrazovnim, društvenim i kulturnim aktivnostima i• Doprijeti do ukupno 500 ključnih dionika u obrazovnim, društvenim i kulturnim organizacijama kako bi se podigla svijest o potrebi da se aktivnosti učine inkluzivnijim za državljenje trećih zemalja. <p>Digital Welcome je razvio program obuke koji kombinira različite informatičke vještine prilagođene potrebama migranata i izbjeglica. Program je namijenjen mladim izbjeglicama ili tražiteljima azila koji žele unaprijediti svoje jezične i digitalne vještine.</p>



	<p>Obuka traje 60 sati i uključuje 4 modula:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uvod u kodiranje• Digitalno pripovijedanje• Digitalno novinarstvo• Meke vještine i komunikacija <p>Sudionici također uče kako animirati sudionike radionica na te teme. Na kraju tečaja organiziraju informatičke radionice za lokalno stanovništvo ili za druge izbjeglice.</p>
Poveznice/reference	<p>https://www.youtube.com/channel/UC_QwcaoJv6Rhq7Gm_7q0lg/videos</p> <p>https://digitalwelcome.eu/</p>

ICARUS Hrvatska, Hrvatska: Prilog – Popularizacija muzejskih aktivnosti

Sektor	muzeji, lokalna povijest
Autori, lokacija	Tina Širec Džodan i Dunja Martić Štefan, Arheološki muzej Istre, Hrvatska
Godina objavljivanja	2020 - 2021
Jezici	Hrvatski
Trajanje	2:00 min do 7:00 min
Kratki opis	Serijski kratkih filmova koji su priredila dva muzejska kustosa koja su nastala na tjednoj bazi i prate sve muzejske aktivnosti u svrhu predstavljanja rada muzeja najširoj publici. Različite teme pružaju pogled na izložbe i aktivnosti iza kulisa. Filmovi su dostupni na Facebook stranici muzeja, na Instagramu i na You Tube kanalu.
Poveznice/reference	<p>https://www.facebook.com/watch/411544288891071/295585731447184</p>

ICARUS Hrvatska, Hrvatska: Nematerijalna kulturna baština na području Slavonije

Sektor	Nematerijalna baština, srednjoškolsko obrazovanje
Autori, lokacija	Učenici i profesori Tehničke škole Slavonski Brod (srednja škola), Slavonski Brod, Hrvatska
Godina objavljivanja	2020. – 2021.
Jezici	Hrvatski
Trajanje	7:45 min



Kratki opis	U sklopu školskog projekta Goo Be Cool, u tjednu posvećenom kulturi učenici trećih razreda predstavili su nematerijalnu kulturnu baštinu Slavonije. Cilj aktivnosti bio je upoznavanje s lokalnom raznolikošću i bogatstvom Slavonije kroz predstavljanje njenih kulturnih dobara poput bećara, pjevanja svatovskih pjesama, sviranja tambure i izrade tradicionalnih ženskih frizura. Aktivnost su osmisile profesorice Vjeka Skutari i Ena Javor.
Poveznice/reference	https://www.youtube.com/watch?v=iFkWE3_ocjo

MERIG, Austrija: Alena i njezina priča o živoj baštini

Sektor	Nematerijalna kulturna baština
Autori, lokacija	UNESCO-ov Forum mlađih 2017., Malezija
Godina objavljivanja	2018.
Jezici	Engleski, s titlovima na francuskom jeziku
Trajanje	2:06 min
Kratki opis	U suradnji sa sudionicima desetog UNESCO-ovog Foruma mlađih (25. - 26. listopada 2017.), Konvencija UNESCO-a o zaštiti nematerijalne kulturne baštine iz 2003. godine izradila je audio-vizualne priče kako bi se istaknula važna uloga mlađih u očuvanju svoga živog nasljeđa. U ovom slučaju dobre prakse, ispričana je osobna priča Alene iz Malezije. Ona je glazbenica, vizualna umjetnica i pedagoginja. Ujedno, ona je jedna od prvih i jedina žena koja je izvodila i podučavala sapé, tradicionalni instrument za lutnju s Bornea koji je nekoć bio tabu za žene, čak im ga je bilo zabranjeno i dodirnuti. Polazeći od svojih kelabitskih korijena, Alena svoje priče dijeli s publikom diljem svijeta i nadahnjuje mlade da očuvaju nematerijalnu kulturnu baštinu.
Poveznice/reference	https://www.youtube.com/watch?v=PbMEnXGDdPA

MERIG, Austrija: Upoznajte Naomi – Snaga neformalnog učenja

Sektor	Neformalni oblici učenja
Autori, lokacija	SySTEM 2020 (koordinator: Science Gallery Dublin), u suradnji s Ars Electronica, Austrija, snimljeno u Austriji
Godina objavljivanja	2021.



Jezici	Engleski, s titlovima na njemačkom jeziku
Trajanje	4:34 min
Kratki opis	Digitalno pripovijedanje koristi se kako bi se istaknula moć koju organizacije za neformalno učenje mogu imati u odnosu na interes osobe za znanstveno učenje. Već nekoliko godina SySTEM 2020 istražuje širok raspon mogućnosti i iskustava prirodoslovnog obrazovanja koji se odvijaju izvan formalnog školskog sustava diljem Europe, u cilju preoblikovanja učenja u području prirodoslovlja izvan učionice. "Upoznajte Naomi" posljednji je film koji je snimljen u okviru SySTEM 2020, u kojem se svijet istražuje kroz leću mladog učenika koji se bori za povezivanje sa znanošću. Naomi počinje shvaćati da je znanost svuda oko nje. Video je osmišljen na privlačan način korištenjem izrezanih fotografija, animacije, jezika prilagođenog mladima i profesionalnih vizuala.
Poveznice/reference	https://system2020.education/meet-naomi/

Plungė Public Library, Litva: Poticanje obrazovanja za globalno građanstvo korištenjem digitalnog pripovijedanja – Plungė Smart Park

Sektor	Neformalna izobrazba, ekologija, kulturna baština
Autori, lokacija	Plungė Public Library, Litva
Godina objavljivanja	2016.
Jezici	Litvanski, engleski
Trajanje	Različito
Kratki opis	Zgrada Narodne knjižnice okruga Plungė državna je zaštićena kulturna baština s obnovljenim satom iz sredine 19. stoljeća, smještena u gradskom parku. Dio je ansambla vojvode Mykolasa Oginiskog. Knjižnica pruža izvrsne, brze i korisne tradicionalne usluge za sve uzraste i potiče cjeloživotnu ljubav prema čitanju i učenju. No, lokacija obvezuje ustanovu na pružanje inovativnih usluga vezanih uz turizam i drugo te je stoga 2015. godine knjižnica implementirala projekt Plungė Smart Park. Tijekom projekta razvijen je virtualni edukativno-kognitivni program te web stranica koja je primjenjiva i za mobilne uređaje i tablete. Program uključuje tri virtualna obilaska parka: faunu, floru i kulturne objekte. U virtualni program uključeno je 87 objekata, od kojih većina ranije nije nigdje bila označena. QR kodovi su smješteni po cijelom parku, na različitim objektima koji su dio obilazaka. Osmišljen je i integrirani virtualni obilazak parka. Program sadrži i informacije o jedinstvenim i izumrlim objektima parka Plungė. Na inovativan način mještane i druge osobe se upoznaje s područjem te se predstavljaju objekti koji su godinama postojali oko ove



	<p>lokacije.</p> <p>Uočivši da je Projekt relevantan i da su za njega zainteresirane različite dobne skupine, odlučili smo razviti pametni park Plungė, kao i modernizirati i unaprijediti knjižnične aktivnosti. Nakon što smo istražili potrebe posjetitelja knjižnice, program smo proširili virtualnim obilascima, s dvama različitim hologramima, VR-om i uređajima za slušanje biljne glazbe, koji su atraktivni kako za mještane, tako i za turiste.</p> <p>Projekt je nominiran za:</p> <ol style="list-style-type: none">1. „Najuspješniji turistički proizvod u 2016. godini“ u Državnim odjelima za turizam pri Ministarstvu gospodarstva2. Godišnje nagrade i nagrade CSS programa “Web dizajn dana”.3. EIFL (2017.) Nagrada za inovacije javnih knjižnica.
Poveznice/reference	<p>Plungė Smart Park program: https://plungesparkas.lt/en</p> <p>Hologram: https://www.youtube.com/watch?v=8WEWl9zWOb4</p> <p>Hologram II: https://www.youtube.com/watch?v=_n6oGoGErSI</p> <p>VR orangery: https://www.youtube.com/watch?v=Wy7s0LeaXbQ&t=46s</p> <p>Music ofplants: https://www.youtube.com/watch?v=Gj_aa03F9BA</p>

QUIOSQ, Nizozemska: Planetarij Eise Eisinga u Franekeru

Sektor	Znanstvena baština, vođena tura
Autori, lokacija	Planetarij Eise Eisinga, Nizozemska
Godina objavlјivanja	2014.
Jezici	Danski
Trajanje	8:25 min
Kratki opis	Ovaj video nas vodi kroz planetarij Eise Eisinga. Ovješen sa stropa dnevnog boravka prekrasne kanalske kuće u Franekeru, najstariji je još uvijek radni planetarij na svijetu. Taj pokretni model Sunčevog sustava izgradio je između 1774. i 1781. frizijski češljari vune Eise Eisinga. Osim Planetarija, planetarij nudi prekrasnu zbirku astronomskih instrumenata i suvremenu izložbu o našem Sunčevom sustavu i o svemiru. Ostali stalni dijelovi muzeja uključuju Eisingin nekadašnji pogon za češljanje vune i opsežnu zbirku povjesnih astronomskih instrumenata. Zastupljena je i moderna astronomija. U prostoriji za projekcije neprestano se prikazuju dokumentarni filmovi. Doživite kako je Eisinga živio u povjesnoj kući i digitalno pregledajte Eisingine prekrasne matematičke i astronomске rukopise! Interaktivni stalni postav “De Ruimte” (Svemir) otvoren je za javnost od 2016. godine.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Poveznice/referenc e	https://www.youtube.com/watch?v=CFd2qAfBYYo&ab_channel=FreezingHots
-------------------------	---



QUIOSQ, Nizozemska: Od okupiranih do kontaminiranih – stogodišnji pogled na svjetsku krizu

Sektor	Online platforma, digitalna baština, multimedijalni projekt
Autori, lokacija	Flamansko-nizozemska kuća kulture i debate de Buren, Belgija/Nizozemska
Godina objavljivanja	2020.
Jezici	Danski
Trajanje	Različito
Kratki opis	Kao reakcija na prve mjere protiv širenja korone u Belgiji, flamansko-nizozemska kuća kulture i debate deBuren postavila je internetsku platformu na kojoj su se okupljale reakcije umjetnika na paket „Bezette Stad“ Paula van Ostaijena i situaciju oko korona krize. Digitalni grad prikladno je nazvan „De Besmette Stad“ i izrastao je u projekt koji se još uvijek razvija, što otežava predviđanje utjecaja koji će imati na svoje zaposlenike, umjetnike, publiku i budućnost, ali ga ujedno čini uzbudljivim. Mnogo je proizvoda proizašlo iz te inicijative. Jedna od njih je šetnja Antwerpenom uz mjesta o kojima je Paul van Ostaijen pisao, u početku korištena kako bi dodatno inspirirali umjetnike koji su radili na svojoj verziji nekih od van Ostaijenovih djela, ali kasnije je postala dostupna svima. deBuren je izvijestio da su učitelji iz svih tipova škola to zahvalno iskoristili u svojoj nastavi i iskazao svoje zadovoljstvo zbog šire dostupnosti materijala koji su proizašli iz toga projekta.
Poveznice/reference	https://deburen.eu/besmette-stad

<https://waatproject.eu>

Projektkoordinator

Plunge Public Library (Litauen)

<https://www.plunge.rvb.lt>

Projektpartner

Multidisziplinäres Institut für Europa-Forschung Graz (Österreich)

<https://merig.eu>

ICARUS Hrvatska (Kroatien)

<https://www.icarushrvatska.hr>

EGInA SRL (Italien)

<https://www.egina.eu>

Quiosq (Niederlande)

<https://quiosq.eu>

Centro de Educación de Adultos de Olmedo (Spanien)

<http://cepaolmedo.centros.educa.jcyl.es>



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.