



Crowddreaming – Mladi stvaraju digitalnu kulturu

# Preporuke za donositelje odluka





CDDC Crowddreaming – mladi stvaraju digitalnu kulturu

Preporuke za donositelje odluka

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

**Broj ugovora: 2018-3186**

Erasmus + KA3 Social Inclusion

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

Partneri:

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



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

Potporna Europske komisije proizvodnji ove publikacije ne predstavlja potporu sadržaju koji odražava samo stavove autora i Komisija ne može biti odgovorna za uporabu sadržanih informacija.



Kratice projekta	CDDC
Naziv projekta	Crowddreaming - mladi stvaraju digitalnu kulturu
Radni paket	WP6 "Dissemination and Exploitation"
Naslov dokumenta	Preporuke za donositelje odluka
Diseminacijska razina	Javno
Verzija	Finalna verzija
Datum	16.03.2021.
Ključne riječi	Preporuke za donositelje odluka, Crowddreaming, učitelji, učenici
Autor	ALL DIGITAL
Broj projekta	604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Broj ugovora	2018-3186
Web stranica	<a href="https://Crowddreaming.eu/">https://Crowddreaming.eu/</a>





## Sadržaj

1. Opis projekta .....	1
2. Kontekst EU politika iz područja kulture i obrazovanja .....	4
3. Preporuke za prenošenje rezultata projekta .....	7
3.1 Preporuke za pružatelje obrazovanja .....	7
3.2 Preporuke za donositelje odluka .....	10
4. Zaključak .....	12





## 1. Opis projekta

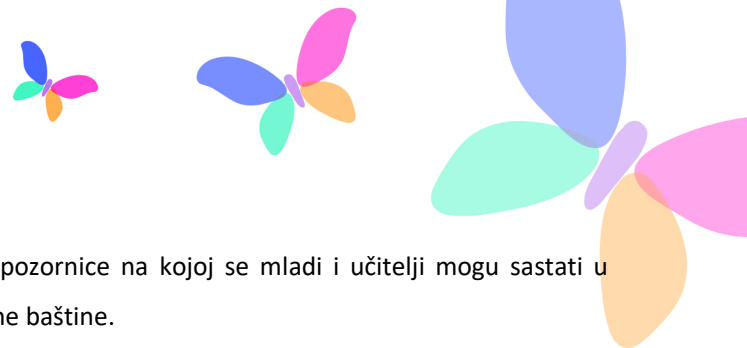
Projekt Crowddreaming - mladi stvaraju digitalnu kulturu (Crowddreaming) financira se iz programa Erasmus+ Europske unije u okviru Poziva Ključna aktivnost 3 Socijalna uključenost i zajedničke vrijednosti: doprinos u području obrazovanja i osposobljavanja. Ukupno trajanje projekta bilo je 28 mjeseci: od siječnja 2019. do travnja 2021. Projekt je koordinirala organizacija ALL DIGITAL (Belgija) u suradnji s četiri partnera iz četiri zemlja (Grčke, Hrvatske, Italije i Latvije). Cilj projekta bio je dijeljenje i diseminiranje metodologije Crowddreaming na europskoj razini. Radi se o talijanskoj dobroj praksi u području valorizacije digitalne kulturne baštine kao sredstva za inkluzivno obrazovanje i promicanje europskih vrijednosti među mladima.

Europska godina kulturne baštine (2018.) bila je bez presedana proslava naše zajedničke kulturne baštine i vrijednosti, kao i široka mobilizacija aktera baštine širom Europe. Inicijativa je angažirala 12,8 milijuna građana u više od 13 000 događaja. Kulturna baština neprocjenjiv je resurs koji nam omogućava promišljanje povijesti i kritičko bavljenje njome, pomažući prepoznati ne samo različita sjećanja, već i zajedničke niti koje nas sve vežu, promovirajući na taj način različitost, dijalog, koheziju, solidarnost i međusobno razumijevanje kao i znanja o našoj materijalnoj, nematerijalnoj, prirodnoj i digitalnoj baštini. Kao takva, ona također ima važnu ulogu u svim oblicima obrazovanja – formalnom i neformalnom - i doprinosi razvoju ključnih kompetencija među mladima i promicanju europskih vrijednosti među njima.

U tom kontekstu projekt Crowddreaming **pruža učiteljima** potrebno znanje, kompetencije i vještine o digitalnoj kulturnoj baštini i **osnažuje mlade** u stjecanju i razvoju kulturne baštine i vještina povezanih s baštinom, kao i znanja i kompetencije iz zajedničke povijesti, međukulturnog dijaloga, kritičkog razmišljanja, medijske pismenosti, kreativnosti i digitalnih vještina.

Konkretno, projekt je stvorio platformu za razmjenu znanja, dobrih praksi i inovacija u digitalnoj kulturi i obrazovanju. U svom okviru, nove tehnologije postaju izvrstan alat u rukama učitelja za širenje kulturnih elemenata i vizualizaciju znanja te nude izravniji i prikladniji proces učenja za učenike 21. stoljeća.

Učenici koji sudjeluju u projektu zamoljeni su da proizvedu materijale za izgradnju digitalnog spomenika, koji se uglavnom temelji na multikulturalnosti i na temi „zahvalnosti“: učenici su istraživali kako su njihove lokalne/nacionalne kulture utjecale ili imaju utjecaj na njih, kako je njihova kultura bila pod utjecajem kultura drugih zemalja. Istraživanjem su zaključili kako su europske kulture međusobno povezane i važne za razvoj nacionalnih i europskih identiteta. Mladi obično polaze sa stajališta usmjerenog na vlastitu regionalnu/nacionalnu kulturu, pretpostavljajući da je ona najvrjednija. Samo ako ih vode obučeni učitelji, oni mogu promijeniti ovo stajalište i početi identificirati zajedničke vrijednosti i kulturno razumijevanje s drugim zemljama. Na ovaj način učenici počinju zahvaljivati drugim kulturama, što je početna točka za



izgradnju „Europskog trga“, digitalnog spomenika i pozornice na kojoj se mladi i učitelji mogu sastati u multikulturnom laboratoriju na temu digitalne kulturne baštine.

Uloga digitalne kulturne baštine je prvenstveno pripovijedanje. Crowddreaming predstavlja ovaj specifični alat za pružanje konceptualnog okvira digitalne kulture. Sadržaj digitalnih priča može se razlikovati od povijesnih, umjetničkih, arheoloških, socioloških i modernih. Crowddreaming uvodi kulturu u obrazovanje korištenjem vrhunskih tehnologija poput proširene i virtualne stvarnosti koja je predložena kao dominantna vrsta digitalnih sadržaja za zbirke digitalne kulture.

Ključni rezultati Crowddreaming projekta su:

- **Izveštaj o analizi potreba i priručnik za učenje Crowddreaming metodologije** koji predstavlja analizu potreba za učenjem ovakve metodologije u školama sudionicama projekta. Ovaj dokument ocrta operativni okvir za prijenos dobre prakse iz Italije.
- **Crowddreaming program učenja** (Masivni Otvoreni Online Tečaj - MOOT koji uključuje sadržaj edukacije i opis provedbe radionica s učenicima).
- **"Europski trg"** je digitalni spomenik europskom transkulturalizmu. Ekosustav je sastavljen od tri glavne komponente koje su međusobno usko isprepletene: (1) Muzeoteatar, gdje se vrijednosti relevantne za zajednicu čuvaju u bezvremenskom okruženju. Predstavljene su u obliku interaktivne digitalne priče kreirane pomoću proširene i virtualne stvarnosti; (2) Zajednica koja održava digitalni spomenik živim i smislenim i (3) mrežna platforma (VR verzija) na kojoj se članovi zajednice sastaju, planiraju i rade zajedno.
- **Preporuke za donositelje odluka** temeljene na rezultatima edukacije i pilotskih aktivnosti, za daljnju prenosivost i poboljšanje rezultata projekta.

Dva su **ključna izvješća** izradili projektni partneri. **Dizajn, provedba i isporuka MOOT-a** je izvješće koje sažima rezultate evaluacije Crowddreaming programa učenja i daje prijedloge za nadogradnju MOOT-a i preporuke za donositelje odluka. **Izveštaj o provedbi radionica** objašnjava metodologiju pilotiranja koja se koristi za provedbu radionica s učenicima. Sadrži i rezultate evaluacije učenika koji su sudjelovali u radionicama, učitelja koji su vodili radionice i nacionalnih tutora koji su olakšali fazu pilotiranja u svojim partnerskim zemljama. Oba izvješća također objašnjavaju utjecaj pandemije COVID-19 na učenje i pilotske aktivnosti.



Crowddreaming program učenja sastoji se od:

- **Kurikuluma za učitelje** koji je sastavni dio MOOT-a i namijenjen je predstavljanju metode Crowddreaming učenicima – koja pomaže stvaranju digitalne kulturne baštine uz korištenje tehnologiju proširene (AR) i virtualne (VR) stvarnosti;
- **Priručnika za učenje** koji je osmišljen kako bi pomogao učiteljima i ostalim nastavnicima u stvaranju uspješne edukacije. Sadrži plan učenja, smjernice, otvorene obrazovne resurse (besplatni alati, primjeri i predlošci) i ishode učenja. Pruža smjernice i resurse koji podučavaju učitelje u učenju (putem MOOT.a) i primjeni metodologije Crowddreaming.

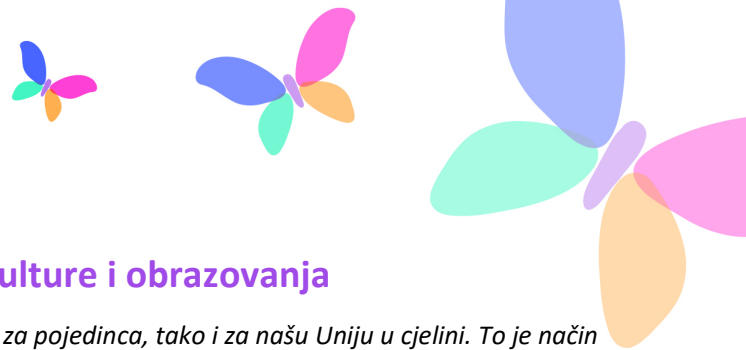
Ključni **rezultati projekta** dostupni su na **engleskom, hrvatskom, grčkom, talijanskom i latvijskom jeziku** na stranici projekta: <https://Crowddreaming.eu/>.

Utjecaj Crowddreaming projekta u brojkama:

- **Crowddreaming cjeloviti program učenja** (uključuje MOOT za učitelje i radionice s učenicima) proveden je i testiran u četiri partnerske zemlje (Grčkoj, Hrvatskoj, Italiji i Latviji);
- **137 učitelja** uspješno je završilo Crowddreaming MOOT;
- **1631 učenika** (13-19 godina) uključeno je u **210 Crowddreaming radionica**;
- **15 nacionalnih tutora** podržavalo je učitelje u njihovoj edukaciji i organiziranju i provedbi Crowddreaming radionica;
- Učenici su proizveli **236 digitalnih scena zahvalnosti** uz podršku njihovih učitelja (80 odabranih scena dostupno je na platformi Europski trg);
- **Europski trg digitalni spomenik** i online zajednica koja uključuje više od 2000 sudionika na kraju projekta.

Partneri u Crowddreaming projektu:

- [ALL DIGITAL](#), Belgija – koordinator projekta
- [Centar tehničke kulture Rijeka](#), Hrvatska
- [Hellenic Open University](#), Grčka
- [LIKTA](#), Latvija
- [Stati Generali dell’Innovazione](#), Italija



## 2. Kontekst EU politika iz područja kulture i obrazovanja

*"Obrazovanje i kultura ključni su za budućnost - kako za pojedinca, tako i za našu Uniju u cjelini. To je način pretvaranja okolnosti u priliku, kako pretvaramo ogledala u prozore i kako puštamo korijenje u to što znači biti „Europljanin“, u svojoj raznolikosti. Kada se ovog tjedna europski lideri sastanu u Göteborgu, moramo iskoristiti priliku i osigurati da su obrazovanje i kultura pokretači stvaranja radnih mjesta, gospodarskog rasta, socijalne pravičnosti i na kraju jedinstva". - Predsjednik Juncker, 14. studenog 2017.<sup>1</sup>*

Obrazloženje projekta Crowddreaming polazi od pretpostavke da prijedlog Europske Komisije<sup>2</sup> za proglašenje 2018. godine Europskom godinom kulturne baštine naglašava kako kulturna baština, s obzirom na povijest i identitet koji dijele sve zajednice država članica EU, ima presudnu važnost za Europu.

Prema dokumentu „**Jačanje europskog identiteta kroz obrazovanje i kulturu**“ (2017.)<sup>3</sup>, europska kulturna raznolikost snaga je koja potiče kreativnost i inovacije, a istodobno je i zajedničko tlo koje čini prepoznatljivo obilježje europskog načina života. Razumijevanje i očuvanje naše kulturne baštine i raznolikosti preduvjeti su za održavanje naše kulturne zajednice, naših zajedničkih vrijednosti i identiteta.

Obrazovanje igra presudnu ulogu u **educiranju budućih građana da iskuse i budu svjesni što to znači biti „Europljanin“**: ovo je temeljna tema ako želimo obrazovati mlade ljude da budu svjesni i razumiju zajedničku europsku povijest i vrijednosti, međukulturni dijalog, kritičko razmišljanje i otvorenost uma, sprečavajući rasizam, ksenofobiju i radikalizaciju. Interkulturni dijalog može se definirati kao „otvorena razmjena mišljenja između pojedinaca, skupina različitog etničkog, kulturnog, vjerskog i jezičnog porijekla i nasljeđa koja se temelji na međusobnom razumijevanju i poštivanju. Djeluje na svim razinama - unutar društava, između europskih društava i između Europe i šireg svijeta“ (Bijela knjiga o interkulturnom dijalogu 2008.<sup>4</sup>). Svijest i razumijevanje koje donosi interkulturni dijalog smatraju se sredstvima pomirenja i tolerancije, kao i sprječavanjem sukoba te osiguravanjem integracije i kohezije društva.

Istodobno, naglašava se da među sektorima kulturne baštine, kontinuirana digitalizacija sredstava za proizvodnju nudi i mogućnosti i izazove, uz primjenu kompetencija i vještina. Ipak, mnogi se školski obrazovni sustavi bore odgovoriti na duboke i složene promjene kroz koje prolaze naša društva i gospodarstva. Potrebno je da se škole prilagode promjenjivom kontekstu u kojem djeluju, uključujući digitalnu eru i sve veću raznolikost među učenicima. Sva ova pitanja zahtijevaju ne samo **prilagodbu školskih programa, već i**

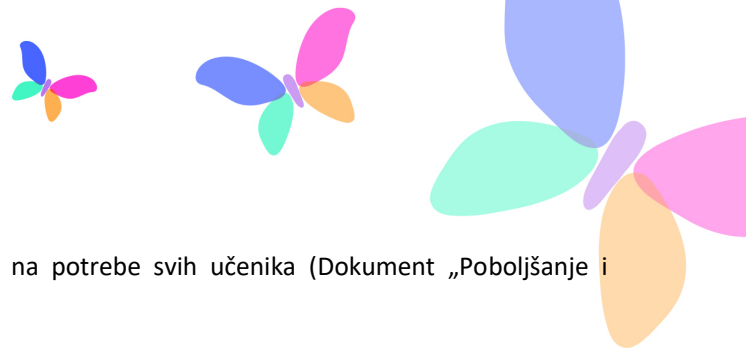
<sup>1</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017DC0673&from=EN>

<sup>2</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0543&from=EN>

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

<sup>4</sup> [https://search.coe.int/cm/Pages/result\\_details.aspx?ObjectID=09000016805d37c2](https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016805d37c2)





**raznolikiju nastavu i učenje** kako bi se odgovorilo na potrebe svih učenika (Dokument „Poboljšanje i modernizacija obrazovanja“, 2016.<sup>5</sup>).

Kao što sugerira preporuka Vijeća o „**Promicanju zajedničkih vrijednosti, inkluzivnog obrazovanja i europske dimenzije poučavanja**“ (2018.)<sup>6</sup>, svaka bi država članica trebala pronaći učinkovit način za promicanje europske dimenzije poučavanja „poticanjem razumijevanja europskog konteksta, zajedničko nasljeđe i svijest o raznolikosti država članica Unije“.

Ove preporuke odražavaju stavove i mišljenja europskih građana o kulturnoj baštini. Prema **Eurobarometru 466**<sup>7</sup> koji je procijenio stavove i mišljenja ljudi u EU-u o kulturnoj baštini, 9 od 10 ljudi smatra da bi se kulturnu baštinu trebalo podučavati u školama jer se radi o našoj povijesti i našoj kulturi, a tri od četiri Europljana misle da bi EU i njene države članice i javne vlasti trebale dodijeliti više sredstava za zaštitu europske kulturne baštine (Gesche-Koning, 2018.<sup>8</sup>).

Ideja digitalne kulturne baštine jest da će učiniti sudjelovanje dostupnijim te da se koristi kao alat za obrazovanje. Digitalni procesi mijenjaju način na koji danas učimo i preusmjeravaju mjesto učenja s tradicionalnih područja poput učionica na bilo koje mjesto. Integracija digitalnih alata i digitalnih metoda učenja zahtijeva nove strategije, metode i načine ocjenjivanja koji podržavaju cjeloživotno učenje i osiguravaju da svi građani mogu biti proaktivni u digitalnoj transformaciji. To je vidljivo i u nedavnim političkim dokumentima EU-a na polju obrazovanja i kulture.

**Nova europska agenda za kulturu** (2018.)<sup>9</sup>, **Plan rada za kulturu 2019.-2021.**<sup>10</sup> i **Preporuke o digitalizaciji i mrežnoj dostupnosti kulturnog materijala i digitalnog očuvanja (2011.)**<sup>11</sup>, dokumenti su koji predstavljaju prvi korak prema novom političkom okviru za stvaranje institucionalizirane kulturne baštine spremne za digitalno doba. Oni jasno postavljaju ambiciju za **integracijom kulturne politike i jačanjem međusektorske suradnje**. Potonji također naglašava ogroman potencijal naprednih digitalnih tehnologija (npr. 3D digitalizacija) ili novih tehnologija poput virtualne ili proširene stvarnosti.

<sup>5</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0941&from=EN>

<sup>6</sup> [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0607\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0607(01)&from=EN)

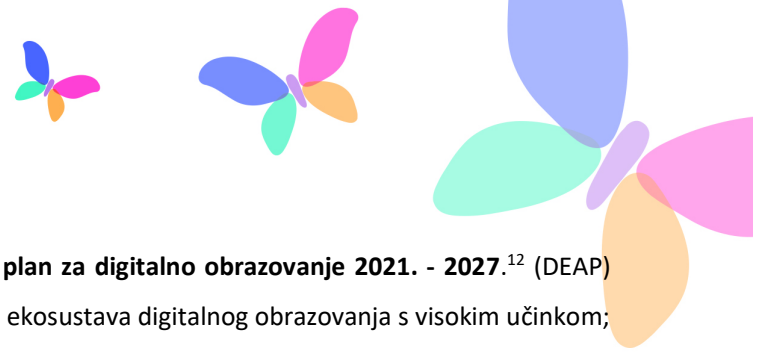
<sup>7</sup> [https://data.europa.eu/euodp/en/data/dataset/S2150\\_88\\_1\\_466\\_ENG](https://data.europa.eu/euodp/en/data/dataset/S2150_88_1_466_ENG)

<sup>8</sup> Gesche-Koning N., 2018, Research for CULT Committee – Education in Cultural Heritage, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels

<sup>9</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN>

<sup>10</sup> [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018XG1221\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018XG1221(01)&from=EN)

<sup>11</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32011H0711>



U rujnu 2020. Europska komisija objavila je **Akcijni plan za digitalno obrazovanje 2021. - 2027.**<sup>12</sup> (DEAP) usredotočen na dva strateška prioriteta: (1) poticanje ekosustava digitalnog obrazovanja s visokim učinkom; i (2) poboljšavanje digitalnih vještina i kompetencija za digitalno doba. COVID-19 pandemija pojačala je potrebu za promicanjem razumijevanja digitalnog svijeta i poticanjem razvoja digitalne kompetencije građana i učenika svih dobnih skupina. Aktivnosti u okviru prioriteta 2 promatraju i osnovne i napredne digitalne vještine s ciljem promicanja digitalnog građanstva i uključivanja. DEAP naglašava kako primjena i uporaba digitalnih tehnologija za učenje zahtijeva kritički pristup i holističku perspektivu: „Ugrađivanje digitalnih tehnologija u procese učenja ne znači jednostavno preslikavanje ili prenošenje prakse licem u lice ili tradicionalnih pristupa na mreži. To je složen proces koji zahtijeva snažne digitalne kapacitete, uključujući planiranje organizacijskih promjena, kontinuirano praćenje i prilagodbu te snažan fokus na pedagogiju usmjerenu na učenje“.

---

<sup>12</sup> [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en)



### 3. Preporuke za prenošenje rezultata projekta

Metodologija obuke proširivanja i razvoja dobre prakse u projektu Crowddreaming postigla je postavljene ciljeve i pozitivno je ocijenjena od strane pilot sudionika (učitelja i učenika). Ipak, utjecaj COVID-19 na provedbu aktivnosti bio je značajan. Tijek edukacije projekta Crowddreaming ima dva dijela, jedan za nastavnike i jedan za učenike, što je rezultiralo još većim izazovima za projektne partnere, nacionalne tutore i same sudionike.

Prvotni je plan bio provesti online tečaj s učiteljima i licem u lice radionice sa učenicima. Glavni cilj pilotiranja licem u lice bio je testirati metodologiju Crowddreaming s učenicima. Zbog pandemije COVID-19, provedba radionica licem u lice nije bila moguća u svim školama.

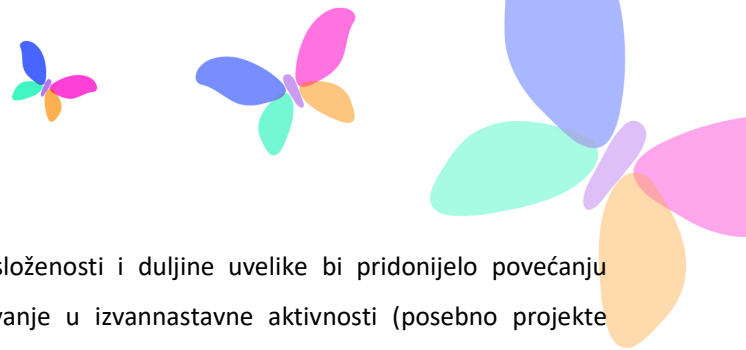
Projektni partneri osmislili su **dva seta preporuka** (za pružatelje obrazovanja i donositelje odluka) za promicanje i potporu prijenosu u daljnjem širenju metodologije Crowddreaminga i iskorištavanju rezultata projekata u službenim obrazovnim sektorima širom Europe. Preporuke se temelje na rezultatima projekta i velikom iskustvu i stručnosti projektnih partnera. Obje metodologije treninga (MOOT i zajedničko stvaranje digitalnih scena) pokazale su se primjerenima i učinkovite za ciljnu skupinu projekta. Sljedeće se preporuke temelje na rezultatima provedbe Crowddreaminga u četiri projektne zemlje (Grčka, Hrvatska, Italija i Latvija).

#### 3.1 Preporuke za pružatelje obrazovanja

Sljedeće preporuke se temelje na iskustvu provedbe projekta Crowddreaming i povratnim informacijama koje su dali sudionici projekta iz četiri partnerske zemlje i upućene su nastavnicima. Ove se preporuke posebno odnose na to kako valorizirati digitalnu kulturnu baštinu kao sredstvo za inkluzivno obrazovanje, pri tom osnažujući vještine mladih (vještine povezane s nasljeđem, kao i znanja i kompetencije iz zajedničke povijesti, međukulturni dijalog, kritičko razmišljanje, medijsku pismenost, kreativnost i digitalne vještine) i promičući europske vrijednosti među mladima. Preporuke su usmjerene na škole i druge pružatelje formalnog obrazovanja učenicima u dobi između 13 i 19 godina.

Rad učitelja u školama širom Europe slijedi istu misiju, ali način na koji se provodi ovisi uglavnom o nacionalnom zakonodavstvu, školskim pravilnicima i odlukama ravnatelja. Autonomija sektora formalnog obrazovanja od iznimne je važnosti i sa sljedećim preporukama Crowddreaming projektni partneri ne umanjuju tu važnost.

- **Pojednostavljivanje pravila i postupaka koji omogućavaju učiteljima da se uključe u izvannastavne aktivnosti**



Pružanje fleksibilnijih postupaka u smislu složenosti i duljine uvelike bi pridonijelo povećanju motivacije i spremnosti učitelja za uključivanje u izvannastavne aktivnosti (posebno projekte podržane programima EU-a poput Erasmus+) koji pozitivno utječu na nastavu pružanjem novih metodologija, te omogućuju učenicima stjecanje vrijednih ključnih kompetencija i vještina za život.

- **Osigurati jednake uvjete za učenje (na daljinu)**

33% sudionika u aktivnostima pilotiranja projekta Crowddreaming bilo je iz ruralnih područja i izvijestili su da imaju zastarjelu i nezadovoljavajuću opremu u školama (računala, tableti itd.) i/ili probleme s internetskom vezom (stabilnost, širokopojasna mreža itd.).

COVID-19 otkrio je neke kritične propuste i razlike u kvaliteti opreme i infrastrukture dostupne učiteljima i učenicima u neurbanim područjima. Kritično je tražiti rješenja koja će kratkoročno i srednjoročno osigurati jednakost svih učitelja u provođenju i provedbi učenja na daljinu pružanjem odgovarajuće opreme i internetska povezanost.

- **Ulaganje u obrazovanje učitelja kako bi se potaknula upotreba novih nastavnih metodologija i tehnologija za učenje na daljinu**

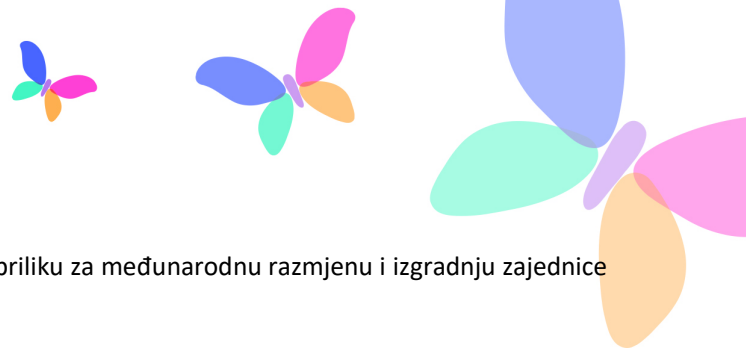
Učenje novih digitalnih vještina i tehnologija snaga je koju su učenici i učitelji prepoznali u evaluaciji projektnih aktivnosti. Također, učitelji su izvijestili da im učenje metode Crowddreaming omogućuje planiranje novih i uzbudljivih predavanja. To ne bi bilo moguće da se škole i učitelji nisu odlučili uložiti ljudske i financijske resurse kako bi sudjelovali u projektu Crowddreaming.

Pružatelji formalnog obrazovanja moraju dalje prepoznati vrijednost ove suradnje za profesionalni razvoj učitelja i pozitivne učinke na redovite aktivnosti učenja u školama. Mrežne aktivnosti i učenje na daljinu često se čine zavaravajuće jednostavnima. Korištenje mrežnih alata (npr. Moodle, MS Teams, Zoom itd.) za provođenje interaktivnih nastavnih aktivnosti zahtijeva drugačije vještine i znanja od nastave u školi. Također je neophodno prepoznati potrebu za širenjem znanja i omogućiti učiteljima da se upišu u aktivnosti koje im pružaju specifične kompetencije ključne za kvalitetno učenje na daljinu.

- **Poticanje suradnje s vanjskim dionicima**

Glavna prednost projekta koju su identificirali učenici, učitelji i nacionalni tutori bila je sposobnost suradnje. Učenici su radili u skupinama, učitelji su ih upoznali s predstavnicima muzeja, arhiva i knjižnica što je omogućilo nova partnerstva, nacionalni tutori su olakšali provedbu aktivnosti u





suradnji s učiteljima, a projektni okvir pružio priliku za međunarodnu razmjenu i izgradnju zajednice učitelja izvan nacionalnih obrazovnih okvira.

Škole, učitelji i učenici imaju veliku korist kada surađuju s drugim organizacijama i institucijama iz različitih sektora. Prednosti su raznolike: profesionalni razvoj školskog osoblja, nova projektna partnerstva i suradnje, poboljšane metode poučavanja koje doprinose vještinama i kompetencijama učenja. Ova vrsta suradnje rijetko se događa slučajno, stoga bi pružatelji obrazovanja trebali poticati suradnju utvrđivanjem potreba i želja učitelja i učenika te aktivno nastojati udružiti se s odgovarajućim organizacijama.

- **Zanimljive teme (digitalni alati, proširena stvarnost, istraživanje kulturne baštine, europske vrijednosti, zajedničko stvaranje) i zabavne aktivnosti potiču motivaciju i angažman za učenje**

Evaluacija je pokazala da je tema projekta (digitalna kulturna baština) zanimljiva i učenicima i učiteljima. Ovaj im je faktor pomogao da entuzijazam i motivaciju drže na višoj razini.

Pružatelji obrazovanja trebali bi koristiti ovaj princip u korist svih koji su uključeni u obrazovni proces. Ključ je dvosmjerne komunikacije između svih uključenih strana (rukovodstva škole, učitelja i učenika) i omogućavanje značajnih participativnih procesa za oblikovanje aktivnosti u školama koje se mogu prilagoditi potrebama i interesima učenika, ali i učitelja. To će donijeti bolje rezultate ne samo u pogledu zadovoljstva, već i brzine i kvalitete stečenih kompetencija i vještina.

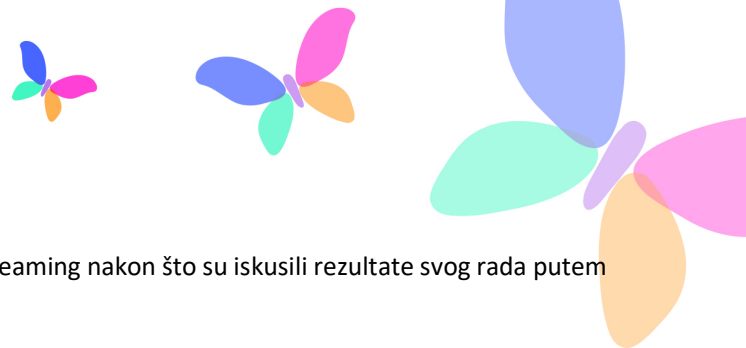
- **Kultura povezuje ljude različitih nacija i podrijetla te je sposobna olakšati upotrebu novih tehnologija**

Korištenje kulturne baštine kao sredstva za obrazovanje i prenošenje vrijednosti vjerojatno je jedna od najstarijih nastavnih tehnika. Crowddreaming metodologija nije to inicirala, ona samo pruža okvir koji omogućava učiteljima da koriste to znanje, alate i metodologije koji ga podupiru. Slično su učinile i druge inicijative i organizacije diljem Europe. U pogledu kvalitete i raznolikosti obrazovnih resursa koji koriste (digitalnu) kulturu ističe se inicijativa [Europeana](#) i njena platforma [Europeana Classroom](#).

- **Korištenje alata za stvaranje virtualne i proširene stvarnosti u školama**

Tehnologija je sjajni katalizator napretka. Digitalnu transformaciju u obrazovanju potaknula je COVID-19 pandemija koja je prisilila obrazovne sektore da usvoje nove alate i nastavne metode za poticanje kvalitetnog obrazovanja. Ipak, malo je tehnologija koje su za mlade ljude toliko privlačne kao one za virtualnu i proširenu stvarnost. To su potvrdile i vrlo pozitivne povratne informacije od učenika i





učitelja koji su sudjelovali u projektu Crowddreaming nakon što su iskusili rezultate svog rada putem digitalnog spomenika Europskog trga.

Vrijedno je napomenuti da se upotreba tehnologija i alata u obrazovnim aktivnostima često smatra zahtjevnom u smislu troškova i potrebnih kompetencija. Ovo ovdje nije slučaj. Dostupno je nekoliko besplatnih alata za stvaranje proširene i/ili virtualne stvarnosti u obrazovanju koje nastavnici mogu koristiti bez stjecanja visoko specijaliziranih digitalnih vještina ili ulaganja financijskih sredstava.

### 3.2 Preporuke za donositelje odluka

Sljedeće su preporuke posebno usmjerene na donositelje odluka u području kulture, obrazovanja i mladih na lokalnoj, regionalnoj, nacionalnoj i europskoj razini (ovisno o njihovim nadležnostima):

- Aktivno **promoviranje i podržavanje STEAM** (eng. Science, Technology, Engineering, Mathematics, Art) **pristupa** koji pruža interdisciplinarni i primijenjeni kurikulum koji je od vitalne važnosti za osposobljavanje mladih s kompetencijama i digitalnim vještinama ključnim za uspješno sudjelovanje u digitalno transformiranom društvu.
- **Fleksibilniji, interdisciplinarno orijentirani kurikulum**, koji aktivno potiče suradnju između učitelja iz različitih područja u zajedničkoj provedbi projekata, ne samo da će obogatiti proces učenja, već će i poučavati istinsku vrijednost suradnje učenicima kroz praksu.
- **Institucionalizacija službenih vremenskih termina posvećenih kreativnim izvannastavnim aktivnostima**. To bi uvelike potaknulo sudjelovanje učitelja i učenika u projektima poput Crowddreaminga.
- **Osigurati bolju internetsku infrastrukturu i opremu u školama**, posebno u školama u ruralnim područjima, preduvjet je za inkluzivno i kvalitetno učenje na daljinu. Potreba za tim ide i izvan obrazovnog sektora jer digitalne transformacije u svim političkim spektrima zahtijevaju solidnu povezanost i hardversku infrastrukturu. To je također ključno za osiguravanje jednakosti i uključenosti školskog osoblja i učenika.
- Povećati potporu (financijsku i institucionalnu) inicijativama, aktivnostima i projektima koji potiču međusektorsku suradnju **obrazovnih i kulturnih** polja.
- **Holistički pristup** učenicima i obrazovanju. Obrazovne politike i strategije moraju se pomaknuti od usredotočenosti na restriktivne i generalizirane kurikulume prema usmjerenosti na učenike.
- Daljnja podrška obrazovanju i osposobljavanju za prilagodbu digitalnoj transformaciji, uključujući **inkluzivniji pristup** razvoju digitalnih kompetencija i daljnje poticanje partnerstva između formalnog obrazovanja, neformalnog obrazovanja i drugih dionika (poput organizacija civilnog društva, kulturnih organizacija, muzeja, arhiva itd.)





- Osigurati veću vidljivost inicijativama koje koriste metodu **zajedničkog stvaranja** i **vršnjačko učenje** te promicanje kulturne baštine, interkulturalnog dijaloga, kritičkog razmišljanja, medijske pismenosti, kreativnosti i digitalnih vještina.
- Podržati **pedagoško** i **digitalno usavršavanje učitelja** kako u formalnom tako i u neformalnom sektoru.
- Citat iz Akcijskog plana za digitalno obrazovanje 2021. - 2027. (stranica 6): „Ključna lekcija COVID-19 krize je da digitalno obrazovanje više ne treba promatrati kao zasebni otok, već ga treba smatrati sastavnim dijelom cjelokupnog obrazovanja i osposobljavanja ”.

Oba seta preporuka odražavaju nalaze navedene u [Izvešću o provedbi radionica](#) i [Izvešću o provedbi MOOT-a](#) koji se temelje na povratnim informacijama i ocjenama učitelja, učenika i nacionalnih tutora. To je važno naglasiti jer je u tim izvješćima opisan dvogodišnji proces provedbe kao i rezultat stotina prikupljenih evaluacija učenika, učitelja i nacionalnih tutora. Stoga je zadnja preporuka čitati Preporuke za donositelje odluka zajedno s ostalim dokumentima projekta Crowddreaming.



## 4. Zaključak

Uključivanje kulturnih politika i poticanje međusektorske suradnje s drugim politikama poput onih iz sektora obrazovanja, gospodarstva i međunarodnih odnosa stavljeni su u prvi plan EU i nacionalnih kulturnih politika. Područje obrazovanja neprestano se poboljšava i unaprijeđuje kako bi se razvili novi i bolji načini za učinkovit prijenos znanja, vještina i stavova svim generacijama.

Doprinos projekta Crowddreaming u tom pogledu je potvrda pozitivnih utjecaja ovih političkih smjernica s konkretnim rezultatima, analizama i procjenama sastavljenim i predstavljenim u rezultatima projekata - izvješćima o provedbi radionica i MOOT-a. Jedna od važnih lekcija projekta Crowddreaming jest da je podrška ključna za pretvaranje vodećih načela, vrijednosti i smjerova kulturnih i obrazovnih politika u aktivnosti i rezultate.

Sustavna podrška se očituje financijskim sredstvima, infrastrukturom, održivošću i donošenjem odluka na najvišim razinama. Individualna podrška poput one koja se daje školama omogućuje im da otvore vrata za suradnju i eksperimentiranje, podržava učitelje da se usavršavaju i potiče učenike da se odvažaju sanjati.

Projekti poput Crowddreaminga, programi poput Erasmus+ i ljudi poput učitelja, učenika i nacionalnih tutora iz Grčke, Hrvatske, Italije i Latvije omogućuju stvaran i značajan utjecaj na pojedince i društvo.

