

WP1 — Recolha de boas práticas CESIE, junho de 2020

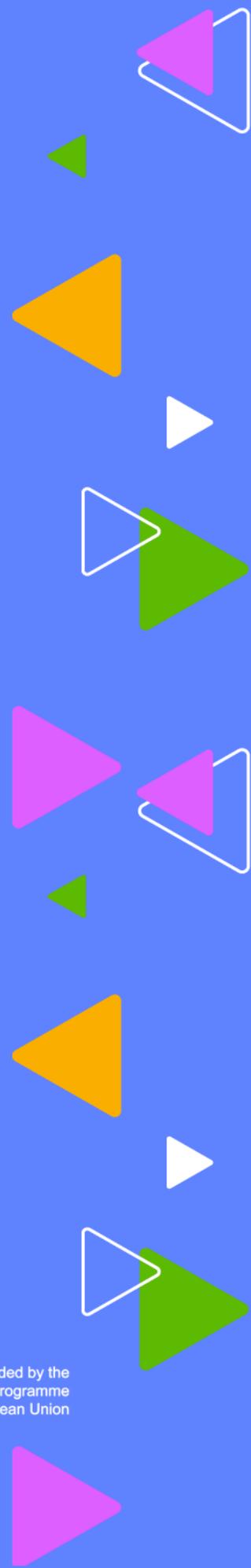


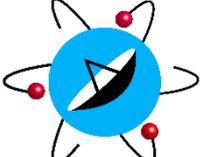
ouRoute
CITIZEN-CULTURAL HERITAGE



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

www.ouroute.eu



<p>INOVA+ (PT)</p>	<p>MUNICÍPIO DE BRAGA (PT)</p>	<p>CASA DO PROFESSOR (PT)</p>
		
<p>https://inova.business/en</p>	<p>https://www.cm-braga.pt/</p>	<p>https://www.casadoprofessor.pt/</p>
<p>CESIE (IT)</p>	<p>COMUNE DI PALERMO (IT)</p>	<p>ISTITUTO ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE ALESSANDRO VOLTA (IT)</p>
		 <p>I.I.S.S. Alessandro Volta Palermo</p>
<p>https://cesie.org/</p>	<p>https://www.comune.palermo.it/</p>	<p>http://www.iissvolta.edu.it/</p>
<p>UNIVERSIDAD DE MURCIA (ES)</p>	<p>AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (ES)</p>	<p>IES FELIPE DE BORBON (ES)</p>
		
<p>https://www.um.es/</p>	<p>www.ceuti.es/</p>	<p>https://www.iesfelipedeborbon.com/</p>
<p>INnCREASE (PO)</p>	<p>FILMESDAMENTE (PT)</p>	<p>AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DR. FRANCISCO SANCHES (PT) (Parceiro associado)</p>
		
<p>http://inncrease.eu/</p>	<p>http://filmesdamente.com/</p>	

Conteúdo

1. Introdução.....	4
1.1 Recolha de dados.....	5
2. Lista de boas práticas por tópico e público-alvo	1
2.1 Boas práticas da Europa.....	1
2.2 Boas práticas da Itália.....	7
2.3 Boas práticas de Portugal.....	14
2.4 Boas práticas de Espanha.....	22
2.5 Boas práticas da Polónia	33
3. Conclusões.....	41

1. Introdução

No WP1 do projeto ouRoute, recolheram-se **25 boas práticas** relacionadas com os valores comuns e a inclusão social através da cultura. O objetivo desta recolha era detetar boas práticas entre os *stakeholders*, os quais nos deram exemplos de métodos inovadores, atividades ou iniciativas que pudessem ser replicadas no futuro por outros *stakeholders*.

Parceria responsável

1. CESIE (IT): recolha de 10 boas práticas (locais e europeias), liderando o WP1;
2. INOVA+ (PT): 5 boas práticas locais;
3. Universidad de Murcia (ES): 5 boas práticas locais;
4. INnCREASE (PL): 5 boas práticas locais.

Cada entidade parceira científica recolheu **cinco boas práticas** ao nível nacional, exceto o CESIE, que recolheu 10 boas práticas (cinco nacionais e cinco europeias). Cada boa prática foi sustentada por uma entrevista, realizada *online* (Skype ou telefone) ou através de troca de e-mails. No entanto, dada a situação difícil criada pela COVID-19 e a indisponibilidade de alguns *stakeholders*, bem como a suspensão de atividades culturais, a recolha também foi sustentada por investigação documental e pelas iniciativas e atividades nas quais as entidades parceiras participaram no passado.

O CESIE, enquanto líder do WP1, ofereceu à restante parceria algumas sugestões relacionadas com tópicos relevantes a discutir e ofereceu algumas diretrizes sobre a metodologia e o modelo através dos quais recolher as boas práticas.

Tópicos explorados:

- Práticas, atividades ou programas existentes, planeados pelas comunidades e responsáveis pelas políticas locais para envolver os cidadãos no apoio à cultura e aos valores culturais;
- Práticas, atividades ou programas existentes destinados à preservação e recuperação do património cultural material/imaterial;
- Práticas, atividades ou programas existentes que promovem tradições e valores transmitidos de geração em geração e que podem estar relacionados com o nosso património cultural imaterial;
- Práticas, atividades ou programas existentes, planeados pelas comunidades locais e responsáveis pelas políticas para envolver a juventude, aumentando a sua sensibilização e motivação;

- Práticas, atividades ou programas existentes, planeados pelas escolas para envolver estudantes e promover o desenvolvimento da juventude através da sensibilização e do conhecimento.

1.1 Recolha de dados

O que é uma boa prática? Boas práticas incluem ferramentas e metodologias, programas formais e informais, iniciativas, atividades, ações e regulamentos escolares que podem ser adotados para modernizar e reforçar o ensino.

Porque precisamos de boas práticas no ouRoute? Porque estas nos dão exemplos de metodologias de trabalho e atividades inovadoras para promover a cultura e a sensibilização cultural entre os cidadãos.

Que tipo de boas práticas precisamos de recolher? Todas as boas práticas que facilitam a inclusão social e a sensibilização através da cultura e da educação.

Quem beneficia com ou a que grupo se destinam as boas práticas? Alguns *stakeholders* na recolha de dados primária. Para facilitar a identificação de boas práticas, aproveite a informação recolhida através dos inquéritos e *focus groups* realizados na fase de investigação.

Qual é a inovação nas boas práticas? É replicável?

Perguntas orientadoras que devemos fazer ao realizar a recolha:

- De que forma a boa prática trouxe inovação para a respetiva área?
- Que condições principais (institucionais, sociais e ambientais) devem existir para que a boa prática seja replicada com sucesso?
- A mesma é replicável num país estrangeiro?

O objetivo do e-book de boas práticas?

O e-book, elaborado pelo CESIE com a contribuição da parceria científica, foi desenvolvido no âmbito do projeto ouRoute e tem por objetivo fornecer aos professores, pessoal escolar, direção escolar e responsáveis pelas decisões, bem como aos profissionais do setor cultural, algumas sugestões de iniciativas, atividades e programas que podem ser adotados para promover a cultura, garantindo a inclusão social na escola.

2. Lista de boas práticas por tópico e público-alvo

Boa prática	Tópico	Público-alvo
BP1. Projeto <i>Initial Training Network for Digital Cultural Heritage (DCH): Projecting our Past to the Future</i> («Rede de formação inicial para o património cultural digital: projetar o nosso passado no futuro»): tecnologias modernas inovadoras para capturar e digitalizar o património cultural diverso e único da Europa	Mapeamento e digitalização do património cultural material e imaterial	Atores do património cultural, investigadores e pessoas da indústria
BP2. Rede On the Move (OTM)	Facilitar a mobilidade internacional no setor das artes e da cultura	Profissionais da cultura, incluindo artistas
BP3. projeto i-Treasures: <i>Intangible Treasures — Capturing the Intangible Cultural Heritage and Learning the Rare Know-How of Living Human Treasures</i> («Tesouros intangíveis — Capturar o património cultural imaterial e aprender sobre o conhecimento raro dos tesouros vivos humanos»)	Digitalização do património cultural imaterial e criação de uma plataforma <i>online</i> para tal	<i>Stakeholders</i> escolares
BP4. Estudo de caso sobre o património cultural e a influência de rituais na identidade das pessoas	Tradições e rituais do património	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes
BP5. <i>Heritage Interpretation for Migrant Inclusion in Schools (HIMIS)</i> («Interpretação do património para a inclusão de migrantes nas escolas»)	Conhecimento do património local	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes com antecedentes migratórios
BP6. Projeto CULTURECOVERY	Património cultural imaterial e foco nos ecomuseus	<i>Stakeholders</i> escolares, comunidades locais e autoridades locais
BP7. Projeto AlpFoodway	Gastronomia alpina como património cultural imaterial	Comunidade local

BP8. <i>Patto per la lettura — Palermo città che legge</i> («Um pacto de leitura — Palermo, uma cidade que lê»)	Património cultural nacional e local através da leitura e dos livros	Comunidade local
BP9. Projeto HORA E RE	Património cultural imaterial e conhecimento especializado sobre o povo <i>arbëreshë</i> na Sicília	Jovens interessados nas competências manuais tradicionais locais, especialmente mulheres jovens com idades entre os 14 e os 35 anos pertencentes à minoria etnolinguística albanesa <i>arbëreshë</i> na Itália
BP10. Festival Mínimo Teatro — Festival de teatro nacional	Património cultural local através do teatro, aumentando a colaboração entre eles	Artistas
BP11. Festival Todos	Património cultural imaterial através da música, teatro, dança e fotografia.	Comunidade local
BP12. PARTIS — Práticas Artísticas para a Inclusão Social (programa cultural)	Património cultural e arte como ferramentas para a inclusão	Pessoas desfavorecidas, especialmente jovens desfavorecidos e migrantes
BP13. PUNCH — Participação de cidadãos sub-representados na valorização do património cultural	Preservação do património cultural	Jovens desfavorecidos e grupos sub-representados
BP14. <i>Safeguarding Intangible cultural Values and HERitage</i> («Salvaguardar os valores e o património cultural imaterial») — Projeto S.I.L.V.HER	Preservação do património cultural imaterial	Jovens, estudantes e profissionais do setor cultural
BP15. Projeto STEPS	Mapeamento do património cultural	Comunidade local e pessoas desfavorecidas
BP16. Projeto Kairós	Preservação do património cultural: redescoberta da gestão urbana e de áreas históricas	Comunidade local e profissionais locais
BP17. Be Memories. <i>Ceuti cuenta su historia</i>	Preservação do património cultural através da utilização de novas ferramentas, tecnologias e aplicações	Comunidade local
BP18. Iniciativa urbana Espírito Santo	Preservação do património cultural e revalorização de espaços e bairros urbanos	Comunidade local e pessoas desfavorecidas
BP19. Projeto OUR WAY	Património cultural, incluindo a biodiversidade e o ecoturismo	Comunidade local
GP20. <i>Plan Nacional de Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial</i>	Salvaguardar o património cultural imaterial	Comunidade local

BP21. Projeto sobre a história local capturada em alminhas	Património cultural e mapeamento de alminhas	<i>Stakeholders</i> escolares e comunidade local
BP22. A nossa história — O nosso orgulho e força (parceria escolar)	Património cultural imaterial: músicas, danças, baladas e legendas	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes
BP23. Projeto <i>Once upon an Erasmus T.A.L.E — Traditional Arts and Languages across Europe</i> («Era uma vez um conto Erasmus — Artes e línguas tradicionais na Europa»)	Património cultural imaterial, especialmente tradições orais	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes
BP24. Projeto <i>Mult'culture — Promote Education for Cultural Heritage</i> («Promover a educação sobre património cultural»)	Identidade europeia	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes
BP25. Programa educativo <i>Sejny Chronicles</i> («Crónicas de Sejny»)	Património cultural através do teatro	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes, animadores e artistas, comunidade local



2.1 Boas práticas da Europa

Boa prática n.º 1	
Título da boa prática	Projeto <i>Initial Training Network for Digital Cultural Heritage (DCH): Projecting our Past to the Future</i> («Rede de formação inicial para o património cultural digital: projetar o nosso passado no futuro»): tecnologias modernas inovadoras para capturar e digitalizar o património cultural diverso e único da Europa
Tipo de boa prática	Projeto dos bolseiros Marie Curie na área da e-documentação/e-preservação e proteção do património cultural fundado pela União Europeia no âmbito do quadro de investigação FP7 PEOPLE.
Data da publicação	O projeto iniciou no dia 1 de outubro de 2013 e terminou no dia 30 de setembro de 2017.
Autoria	Coordenado pelo Laboratório de Investigação do Património Digital da Universidade de Tecnologia do Chipre.
Público-alvo	Atores do património cultural, investigadores e pessoas da indústria.
Objetivo	O projeto tem por objetivo analisar, estruturar, desenvolver e validar um quadro de formação e investigação multidisciplinar e intersectorial inovador que abranja o ciclo de vida completo do património cultural digital. Abrange todos os aspetos do património cultural, ou seja, conteúdo material (livros, jornais, imagens, desenhos, manuscritos, uniformes, mapas, artefactos, locais arqueológicos, monumentos) e conteúdo imaterial (música, artes performativas, folclore, teatro).
Contexto/abrangência geográfica	4 ESTUDOS DE CASO <ul style="list-style-type: none">- Na vila de Nikitari no Chipre, a equipa de investigação utilizou várias técnicas de recolha de dados para obterem uma imagem completa da Igreja Asinou, listada no Património Mundial da UNESCO. Utilizando drones, leitores a laser, câmaras de 360 graus, os dados recolhidos foram carregados para um sistema de visualização e editados.- Na Alemanha, utilizou-se um <i>paratrike</i> muito leve para capturar imagens aéreas do Castelo Donaustauf. A equipa de investigação utilizou técnicas de leitura a laser e técnicas fotogramétricas para criar um modelo 3D da estrutura interna do castelo.- Em Carnunto, um local arqueológico importante na província de Panónia da Roma antiga, na Áustria, e equipa de investigação do ITN-DCH testou vários métodos de reconstrução, de visualizações digitais à reconstrução física real de casas selecionadas com base nas suas fundações originais.- Ilmendorf foi o quarto estudo de caso do ITN-DCH, onde se encontrou uma sepultura da elite da cultura de Hallstatt em 2010. Começando com modelos 3D de cada descoberta original, um registo 3D completo do bloco foi criado para registar toda a informação, etc.- Fonte de informação: https://cordis.europa.eu/article/id/218988-new-ways-of-preserving-europes-cultural-heritage
Stakeholders/entidades parceiras	10 entidades parceiras de pleno direito e 10 membros associados que abrangem todo o espectro dos atores do património cultural europeu, incluindo universidades, instituições de investigação, indústria, museus, arquivos e bibliotecas.



Abordagem metodológica	Durante o projeto, utilizaram-se várias tecnologias e dispositivos, especialmente câmaras de múltipla visualização, sensores de profundidade e câmaras TOF para gerar recursos 3D/4D de alta resolução. A participação dos setores industriais, também em termos de requisitos tecnológicos, tem sido muito importante.
Validação	A abordagem excecional do projeto foi reconhecida recentemente pela UNESCO com o Prémio UNESCO para o Património Digital. O coordenador deste projeto, o Dr. Marinos Ioannides, foi nomeado diretor da cátedra da UNESCO, assumindo funções no dia 1 de novembro de 2017. Entretanto, a Universidade de Tecnologia do Chipre também recebeu a cátedra ERA da UE para o património cultural digital.
Detalhes de contacto	<u>Coordenador do ITN-DCH:</u> Dr. Marinos Ioannides, marinos.ioannides@cut.ac.cy <u>Nome:</u> Universidade de Tecnologia do Chipre Departamento de Engenharia Elétrica, Engenharia de Computadores e Informática Arch. Kyprianou 31, CY 3036 Limassol, CHIPRE <u>Tel.:</u> +357-25-002020
URL/site da boa prática	www.itn-dch.eu
Fonte de informação	https://itn-dch.net/index.php/media/booklets/ https://cordis.europa.eu/article/id/218988-new-ways-of-preserving-europes-cultural-heritage Página do Facebook do projeto: https://www.facebook.com/itndch/ <u>Site:</u> http://www.itn-dch.eu/

Boa prática n.º 2

Título da boa prática	A rede On the Move (OTM) pretende facilitar a mobilidade internacional no setor das artes e da cultura.
Data da publicação	2001
Autoria	Informal European Theatre Meeting, atualmente designado como International Network for Contemporary Performing Arts.
Público-alvo	Profissionais da cultura, incluindo artistas
Objetivo	On the Move (OTM) é uma rede de informação sobre mobilidade cultural com mais de 50 membros em mais de 20 países europeus e internacionais. Incentivam e facilitam a mobilidade e a cooperação internacional, contribuindo para a criação de um espaço cultural europeu em particular; a rede implementa uma série de sessões de formação e de informação sobre questões de mobilidade cultural. Nasceu de uma forma de <i>site</i> que se transformou numa rede. Nota: a On the Move foca-se na mobilidade de artistas profissionais e de profissionais da cultura — incluindo apenas pessoas, não obras de arte, conforme indicado na missão: http://on-the-move.org/about/mission/culturalmobility e com o objetivo de informar e melhorar a rede.

Stakeholders/entidades parceiras	No início, os Países Baixos, a Bélgica e Portugal criaram apenas um <i>site</i> piloto que, posteriormente, se tornou numa rede. Desde 2009, a rede On the Move expandiu-se para se tornar numa rede de informação sobre mobilidade cultural com mais de 30 membros em mais de 20 Países na Europa e no estrangeiro.
Abordagem metodológica	A rede On the Move estabeleceu um plano estratégico para 2011-2013, focando-se em três atividades prioritárias: informação, mobilidade cultural e fortalecimento da rede. Grande atenção à arte e às disciplinas culturais.
Validação	A On the Move é membro do ECAS — Serviço de Ação dos Cidadãos Europeus, da IETM — Rede Internacional de Artes Performativas Contemporâneas e do CEACSO — Centre for the Advancement of Civil Society Organisations.
Detalhes de contacto	On the Move Sainctelette Square, 19 BE — 1000 Bruxelas Bélgica mobility@on-the-move.org
URL/site da boa prática	http://on-the-move.org

Boa prática n.º 3

Título da boa prática	Projeto i-Treasures, <i>Intangible Treasures — Capturing the Intangible Cultural Heritage and Learning the Rare Know-How of Living Human Treasures</i> («Tesouros intangíveis — Capturar o património cultural imaterial e aprender sobre o conhecimento raro dos tesouros vivos humanos»)
Data da publicação	De 1 de fevereiro de 2013 a 30 de abril de 2017.
Autoria	ETHNIKO KENTRO EREVNAS KAI TECHNOLOGIKIS ANAPTYXIS (Grécia)
Público-alvo	<i>Stakeholders</i> escolares
Objetivo	O projeto i-TREASURES está a desenvolver uma plataforma aberta e expansível que permite aceder ao património cultural imaterial. Foca-se em quatro casos de utilização: a) canções tradicionais raras, b) interações de dança raras, c) artesanato tradicional e d) composição musical contemporânea. A plataforma suporta o ensino inovador e práticas de aprendizagem para o ensino do património cultural imaterial.
Stakeholders/entidades parceiras	12 entidades parceiras de sete países com especializações e antecedentes diferentes, incluindo cientistas de computadores, técnicos educativos, antropólogos, médicos e fisiologistas.
Abordagem metodológica	A plataforma destina-se a fornecer acesso a dados e informação relevante relativa ao património cultural imaterial. Isto significa que o sistema irá permitir o armazenamento de informação multimédia (vídeo, áudio, imagens, texto, etc.) e fornecer funcionalidades adequadas e de pesquisa múltipla para permitir recuperar facilmente esta informação. Os aprendentes estarão expostos a experiências de aprendizagem multimodais e multissensoriais.
Impacto	Apesar da utilização de tecnologias no projeto, existe também a vontade de melhorar as interações humanas na transmissão do património cultural imaterial. É por este motivo que algumas escolas têm estado envolvidas nos projetos, utilizando ferramentas e métodos desenvolvidos pela parceria.

Conclusão	O projeto i-Treasures é um exemplo de como as novas tecnologias, e em particular as novas tecnologias de sensores, podem ser aplicadas nas áreas da salvaguarda e do ensino do património cultural.
Detalhes de contacto	ETHNIKO KENTRO EREVNAS KAI TECHNOLOGIKIS ANAPTYXIS Charilaou Thermi Road 6 Km 57001 Thermi, Tessalónica Grécia Coordenador: Athanasios Konstandopoulos, agk@cperi.certh.gr
URL/site da boa prática	https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/blog/i-treasures-capturing-intangible-cultural-heritage-and-learning-rare-know-how-living-human
Recursos relacionados desenvolvidos	http://ceur-ws.org/Vol-1336/paper4.pdf

Boa prática n.º 4

Título da boa prática	Estudo de caso como trabalhar na solidariedade e na igualdade num contexto intercultural através de assuntos relacionados com o património.
Data da publicação	O caso de estudo foi analisado como contribuição para o Ano Europeu do Património Cultural 2018.
Público-alvo	<i>Stakeholders</i> escolares: professores e estudantes
Objetivo	Investigar o património cultural como parte da identidade e favorecer o diálogo intercultural
Contexto/abrangência geográfica	Estudo de caso realizado na Bélgica
Introdução	Este estudo de caso mostra as experiências de 18 professores belgas que formaram estudantes no Colégio Universitário de VIVES em Kortrijk (Bélgica) e desenvolve um programa educativo sobre «rituais». Os estudantes tinham entre 2 e 10 anos de idade, e o projeto foi realizado num centro de refugiados na Bélgica (Langemark-Poelkapelle) e em duas escolas perto do centro de refugiados para investigar se o património cultural e os rituais influenciam a identidade das pessoas. Os rituais são considerados como parte do património cultural imaterial. Investigaram vários tipos de rituais, transmitidos de geração em geração e relacionados não só com a religião, mas também com rituais quotidianos, tais como rituais para dormir.
Abordagem metodológica	Repartição dos estudantes: os estudantes foram divididos em cinco grupos com vários grupos etários. Quatro grupos focaram-se na sala de aula e um grupo trabalhou com o centro de refugiados. Focaram-se em vários rituais: rituais de saudação, rituais para dormir, rituais para comer, rituais de aniversários e rituais matinais. Foi possível encontrar semelhanças nestes rituais entre as várias culturas? As crianças descobriram muitas semelhanças e fomentaram o diálogo intercultural.
Impacto	Apesar dos seus antecedentes, as crianças foram desafiadas a falar sobre o seu próprio património de experiências relativas a rituais e descobriram muitas semelhanças.
Detalhes de contacto	Kortrijk-Roeselare-Torhout Doorniksesteenweg 145 8500 Kortrijk Bélgica Tel.: +32 56 26 41 64



Fax: +32 56 26 41 35
(B KORTRIJ01)
Tine Ternest — Head International Office
Tel.: +32 56 26 40 89
E: tine.ternest@vives.be

URL/site da boa prática Consulte *3.3.1 Heritage and rituals: perhaps we're not so different from each other...* («Património e rituais: talvez não sejamos tão diferentes uns dos outros...») por Elien De Meyere, Bélgica, em https://interpret-switzerland.org/wp-content/uploads/2018/02/ie_engaging_citizens_with_europes_cultural_heritage.pdf

Boa prática n.º 5

Título da boa prática Projeto Erasmus+ *Heritage Interpretation for Migrant Inclusion in Schools (HIMIS)* («Interpretação do património para a inclusão de migrantes nas escolas») com dois anos de duração.

Data da publicação 2016-2018

Autoria Itália, Grécia, Polónia, Alemanha, Reino Unido (consulte detalhes sobre o consórcio no final deste documento).

Público-alvo *Stakeholders* escolares: professores e estudantes de escolas secundárias com antecedentes diferentes.

Objetivo A parceria desenvolveu uma metodologia dirigida às escolas secundárias para fortalecerem os valores fundamentais da Europa entre os jovens com antecedentes migratórios e as famílias locais, bem como para facilitar a integração de estudantes migrantes nas suas escolas e comunidades locais. É interessante que o piloto nas escolas foi realizado em vários países europeus diferentes.

Introdução O HIMIS envolveu quatro escolas na Itália, Grécia, Polónia e Alemanha. Cada escola aplicou uma interpretação de património para desenvolver atividades e eventos com estudantes com antecedentes diferentes, para incentivá-los a compreender melhor o seu património local. Os estudantes reuniram materiais e organizaram algumas atividades baseadas na cultura e na história, para que agissem como cocriadores de programas de interpretação do património nas suas escolas.

Stakeholders/entidades parceiras Ce.S.F.Or, Italy
I.P.S Marco Gavio APICIO, Itália
Kastelbergschule Waldkirch, Alemanha
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, Alemanha
30 Geniko Lukeio Kerkyras, Corfu, Grécia
Zespol Szkol nr 6, Polónia
Red Kite Environment Ltd, Reino Unido
Interpret Europe

Abordagem metodológica Metodologia dos professores para a formação do HIMIS:
- conferências com perguntas e discussões para oferecer conhecimentos sobre o conteúdo de aprendizagem e estabelecer um entendimento comum,
- exercícios práticos seguidos de *brainstorming* coletivo,
- casos de estudo práticos, no interior e no exterior, com locais de património reais para permitir experimentá-lo.

Impacto - Os professores que desenvolveram o curso de formação adquiriram novas competências de interpretação do património;

-
- Os estudantes, incluindo os migrantes, foram envolvidos diretamente nas atividades e na redescoberta do seu património local;
 - Publicação de um manual com diretrizes sobre como utilizar a interpretação do património em escolas secundárias para encorajar a integração de migrantes
-

URL/site da boa prática <http://himisproject.eu/en/home-page/>

Recursos relacionados desenvolvidos https://www.redkite-environment.co.uk/resources/HIMIS-teacher%20training%20course_EN.pdf
http://alberghieroanzio.edu.it/images/progetti_inglese/himisbrochure.pdf

2.2 Boas práticas da Itália

Algumas destas boas práticas também envolvem países para além da Itália, uma vez que foram realizadas no âmbito de projetos Interreg europeus, nos quais a Itália participa na implementação de atividades. A maioria destas atividades abordam a cultura e o folclore italiano e, de modo geral, o património cultural imaterial italiano. Algumas delas referem-se a áreas regionais italianas particulares, zonas fronteiriças com pessoas transfronteiriças, como é o caso de Poschiavo (Suíça), onde vivem pessoas italianas transfronteiriças e onde a língua principal é o italiano — boa prática n.º 7.

Boa prática n.º 6	
Título da boa prática	CULTURECOVERY: uma abordagem sustentável para a preservação e a gestão do património cultural imaterial, tradições, conhecimento e artesanato em risco de se perderem se não forem cuidadosamente preservados.
Tipo de boa prática	Programa europeu Interreg
Data da publicação	O projeto iniciou no dia 1 de julho de 2017 e terminou no dia 30 de junho de 2020.
Autoria	Município de Cervia (Itália)
Público-alvo	Público-alvo misto, incluindo autoridades locais. No entanto, realizaram-se algumas ações piloto orientadas para as escolas.
Objetivo	Foco na melhoria das capacidades dos gestores e funcionários de ecomuseus ao promover estratégias e planos de ação para a preservação e a valorização de património cultural imaterial.
Introdução	<p>O projeto CULTURECOVERY tem por objetivo preservar o património local para as gerações futuras. O projeto foca-se no papel dos ecomuseus, os quais são muito importantes para a preservação e promoção de locais e da identidade das pessoas.</p> <p>A ação piloto foi realizada em cinco escolas na área de cada projeto parceiro (para mais informações sobre o piloto, consulte: https://www.interreg-central.eu/Content.Node/CR-D.T.3.3.4-REPORT-ON-JOINT--PILOT-ACTION-.pdf).</p> <p>Atividades principais com as escolas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realização de kits didáticos para disseminar, junto dos estudantes, informação sobre as características principais dos ecomuseus nos vários países envolvidos no projeto, - concurso de vídeo CULTURVIDEO: trabalhos realizados pelas turmas envolvidas, por exemplo, recolha de imagens de festivais culturais, dialetos, entrevistas realizadas em vídeo com pais e avós para conhecer tradições antigas, etc., - realização de um vídeo viral sobre a temática do património cultural imaterial, no qual se incluam os trabalhos realizados pelos estudantes e pelas turmas envolvidas no projeto. O vídeo viral será difundido através do <i>site</i> do projeto e nas redes sociais do projeto, e divulgado pelas entidades parceiras. <p>(https://www.interreg-central.eu/Content.Node/CR-D.T.3.3.4-REPORT-ON-JOINT--PILOT-ACTION-.pdf)</p>



Stakeholders/entidades parceiras	Nove entidades parceiras de seis países europeus
Abordagem metodológica	<ul style="list-style-type: none">- Aumentar competências e capacidades: através das formações e dos modelos aplicados, o projeto ajuda os ecomuseus a melhorarem a sua capacidade de gestão, os operadores culturais a desenvolverem novas capacidades e estimula a criação de novos empregos;- Pôr o património em prática: fomentar a promoção e a preservação do património cultural através de ações diretas, envolvendo também os estudantes.
Detalhes de contacto	Coordenação do projeto Município de Cervia Corso Mazzini 33 48015 Cervia (Ra), Itália Tel.: +39 0544 979 343 europa@comunecervia.it
URL/site da boa prática	https://www.interreg-central.eu/Content.Node/CULTURECOVERY.html

Boa prática n.º 7

Título da boa prática	Projeto AlpFoodway. Projeto sobre o património cultural gastronómico alpino (como parte do património imaterial).
Tipo de boa prática	Programa europeu Interreg
Data da publicação	De 1 de novembro de 2016 a 31 de outubro de 2019
Autoria	Polo Poschiavo (CH)
Público-alvo	O projeto beneficia comunidades patrimoniais, profissionais e organizações de desenvolvimento local, instituições culturais e autoridades locais, regionais e nacionais. No quadro do projeto, os parceiros desenvolveram igualmente algumas unidades educativas.
Objetivo	O AlpFoodway trabalha para preservar os hábitos alimentares e práticas culinárias tradicionais dos Alpes, preservando o Espaço Alpino. Nota: os hábitos alimentares e práticas culinárias são práticas socioeconómicas e culturais relacionadas com a produção e o consumo de alimentos.
Introdução	O património alimentar é uma fonte de identidade forte para as populações alpinas. Vai para além dos produtos, e inclui zonas de produção e conhecimento tradicional sobre técnicas de produção, costumes e rituais de consumo, e a transmissão de conhecimentos ancestrais.
Stakeholders/entidades parceiras	O projeto AlpFoodway foi realizado por 14 entidades parceiras de seis países alpinos (Áustria, França, Alemanha, Itália, Eslovénia e Suíça). A parceria do projeto é apoiada por 40 observadores.
Abordagem metodológica	Atividades realizadas: <ul style="list-style-type: none">- Inventário de hábitos alimentares e práticas culinárias alpinas e identificação de formas de proteção legal;- Investigação sobre formas inovadoras de transmitir conhecimento especializado e experiências tradicionais relacionados com a gastronomia através da estruturação de cursos e unidades educativas;

	<p>- Criação de uma rede entre comunidades patrimoniais, centros de especialização e responsáveis pelas políticas para partilharem conhecimento, competências e experiências.</p> <p>Os resultados do projeto incluem: um documento de visão, gráficos de valores, mapeamento de património gastronómico tradicional, criação de um inventário <i>online</i> inovador, cursos e unidades educativas e uma plataforma de partilha cultural baseada em eventos e excursões turísticas.</p>
Impacto	Emergência de uma identidade alpina transnacional baseada em valores culturais comuns expressos em património gastronómico.
Inovação e fatores de sucesso	<p>O projeto é inovador na medida em que promove o património gastronómico como meio de empoderamento da cidadania, uma forma de reafirmar a sua identidade, mas também uma grande oportunidade económica que relaciona o património gastronómico e o <i>marketing</i>.</p> <p>A comunidade alpina pretende inscrever o património gastronómico alpino na Lista do Património Cultural Imaterial da UNESCO como um conjunto tradicional de hábitos alimentares e práticas culinárias.</p>
Detalhes de contacto	<p>Polo Poschiavo Via da Melga 63 - 7742 Poschiavo (CH) 0041 (0) 78 6731253 Cassiano Luminati, cassiano.luminati@polo-poschiavo.ch</p>
URL/site da boa prática	https://www.alpine-space.eu/projects/alpfoodway/en/home
Recursos relacionados desenvolvidos	https://www.facebook.com/alpfoodway/

Boa prática n.º 8

Título da boa prática	<i>Patto per la lettura — Palermo città che legge</i> («Um pacto de leitura — Palermo, uma cidade que lê»)
Tipo de boa prática	<i>Patto per la lettura</i> é um programa italiano que inclui uma série de medidas e alianças entre organismos públicos e outras entidades privadas da área da cultura, mas também uma série de iniciativas e atividades locais dirigidas a um público-alvo mais abrangente.
Data da publicação	De 2017 até hoje
Autoria	O <i>Centro per il libro e la cultura</i> italiano («Centro do livro e da leitura») do Ministério do Património Cultural e do Turismo — MiBACT
Público-alvo	Todos os <i>stakeholders</i> envolvidos na promoção da cultura nacional e local através da leitura, incluindo as escolas.
Objetivo	Construir novas parcerias entre instituições públicas e entidades privadas através de uma série de iniciativas que promovem o peso social da leitura, envolvendo vários protagonistas e profissionais locais de várias áreas relacionadas com a cultura: instituições públicas, bibliotecas, autores e leitores, escolas e universidades, empresas privadas, associações culturais e voluntárias.
Contexto/abrangência geográfica	Abaixo analisamos o projeto <i>Patto per la lettura</i> do município de Palermo e todas as atividades principais adotadas em 2019 relacionadas com o envolvimento dos estudantes e dos <i>stakeholders</i> escolares. No âmbito do projeto <i>Patto per la</i>

lettura, em 2017, o Centro do Livro e da Leitura do Ministério do Património Cultural e do Turismo publicou uma lista com todos os municípios italianos admitidos na iniciativa *Città che legge* («Uma cidade que lê»), entre os quais se encontra Palermo e o seu município.

Introdução

O conceito de «Palermo, uma cidade que lê» está relacionado com a ideia de garantir aos cidadãos acesso público e gratuito a livros e à leitura em geral, através do acesso a bibliotecas e da organização de festivais. O objetivo é permitir um maior conhecimento da cultura local e do seu património histórico-cultural (material e imaterial) através da leitura.

Todos os anos, a cidade de Palermo, enquanto «cidade que lê» participa na iniciativa *Maggio dei libri* («Maio dos livros») realizada durante o mês de maio. Este ano, o tópico principal era «Se ler... adquiero conhecimento»: <https://www.facebook.com/palermocittachelegge> que tinha por objetivo ensinar sobre: arte, amor, questões literárias, etc.

Relativamente aos tópicos principais do ouRoute, iremos focar-nos apenas no tópico cultural e referir a iniciativa «Se ler... adquiero conhecimento sobre ARTE» realizada em Palermo.

Dada a situação difícil criada pela pandemia COVID-19 atual e o fecho subsequente de todos os locais culturais acessíveis ao público, incluindo bibliotecas, tentou-se lançar experimentalmente uma série de leituras em vídeo e *workshops* de leitura, gravados por profissionais do setor cultural e carregados *online* para poderem ser utilizados pelo público-alvo.

Para continuar a promover a cultura nas escolas e permitir aos estudantes aprofundar o seu conhecimento histórico e cultural durante o ano letivo 2019/2020, também se disponibilizou um ciclo de leituras em vídeo narradas por uma especialista historiadora de arte no âmbito da iniciativa «Palermo, uma cidade que lê». Um mini curso *online* de arte e história foi, então, disponibilizado para a juventude das escolas da Sicília, estruturado em **cinco módulos/vídeos com uma duração de 20 minutos cada**. O título dos cinco módulos é: «Se ler... adquiero conhecimento sobre ARTE»

Nos cinco módulos, os estudantes aprendem sobre novos locais culturais em Palermo, tais como a Catedral de Palermo, a Catedral de Monreale e o Museu Pittre, através da narração de histórias e contos inventados e especialmente preparados nestes locais, referindo também personagens, locais ou características da cultura e do folclore da Sicília. Assim, um autor de contos e um especialista em arte e história participaram na criação dos contos, na ilustração dos vídeos e na voz da narração. Com os contos e a história em vídeo, os estudantes aprendem sobre os vários locais culturais do seu território, que, constituindo o contexto dos contos, permitiu-lhes descobrir os vários movimentos históricos e artísticos, bem como os costumes locais típicos do passado.

Stakeholders/entidades parceiras

Esta boa prática adequa-se particularmente às escolas e a todas as disciplinas artístico-culturais, as quais, através da narração de histórias e da narração de histórias visual *online* podem ser mais atrativas e interessante para os estudantes.

Para os parceiros envolvidos no projeto *Patto per la lettura — Palermo città che legge*, consulte: <http://www.pattoperlaletturapalermo.it/>

Abordagem metodológica

Narração de histórias visuais: cinco módulos/vídeos com duração de 20 min cada, para criar um curso *online* de arte e história

Inovação e fatores de sucesso

Tornar a cultura e as disciplinas culturais mais acessíveis para a juventude através da narração de histórias visuais e de ferramentas digitais, incluindo redes sociais. Os cinco módulos/vídeos foram divulgados no Facebook: <https://www.facebook.com/palermocittachelegge>

Detalhes de contacto	Para saber mais sobre o curso <i>online</i> de arte e história, contacte: Conny Catalano: connycatalano@gmail.com , investigadora e historiadora de arte em Palermo.
URL/site da boa prática	http://www.pattoerlaletturapalermo.it/cittachelegge@comune.palermo.it
Recursos relacionados desenvolvidos	Existem manuais de formação, diretrizes e/ou documentos técnicos que tenham sido criados como resultado da identificação e desenvolvimento da boa prática?

Boa prática n.º 9

Título da boa prática	Projeto HORA E RE. Este é um projeto cultural sobre o revivalismo das competências têxteis como um património imaterial muito importante e conhecimento especializado tradicional sobre o povo <i>arbëreshë</i> na Sicília.
Data da publicação	O projeto foi realizado de junho a setembro de 2016.
Autoria	Cooperativa Sociale la Fenice (Piana degli Albanesi, Sicília) A cooperativa social <i>La Fenice</i> é uma organização sem fins lucrativos que promove e implementa atividades de interesse geral: https://www.lafenice.social/chi-siamo/
Público-alvo	Jovens interessados nas competências manuais tradicionais locais, especialmente mulheres jovens com idades entre os 14 e os 35 anos pertencentes à minoria etnolinguística albanesa <i>arbëreshë</i> na Itália.
Objetivo	Promover a cultura e das tradições <i>arbëreshë</i> no território local, regional e na <i>Web</i> , a cultura de transmitir conhecimento sobre artesanato folclórico de geração em geração.
Contexto/abrangência geográfica	A Sicília e a Itália, uma vez que se estima que existam cerca de 100 mil albaneses na Itália e que esta seja uma das maiores minorias etnolinguísticas históricas da Itália.
Introdução	O projeto HORA E RE foi criado para planejar, num edifício municipal de Santa Cristina Gela (Sicília, Itália) chamado Palazzo Musacchia, uma série de laboratórios que estimulasse competências manuais e conhecimento especializado através do reavivamento do artesanato <i>arbëreshë</i> local. Com base no artesanato tradicional da comunidade <i>arbëreshë</i> , os jovens envolvidos no projeto desenvolveram um grande interesse pela sua cultura local e também tiveram a possibilidade de utilizar um bem público, o <i>Palazzo Musacchia</i> para iniciar um modelo de empresa social gerida por jovens e baseado localmente.
Stakeholders/entidade s parceiras	Quem beneficia é um grupo de mulheres jovens com idades entre os 14 e os 35 anos. Parceiros eternos no projeto: Centro Siciliano Sturzo; Federvita Sicilia; Comune di San Giuseppe Jato; Comune di S. Cristina Gela; Pro loco S. Cristina Gela; ANCI-Sicilia; Fondazione Palazzo Intelligente
Abordagem metodológica	O curso foi realizado num edifício municipal do século XIX e foi estruturado em laboratórios, num total de 120 horas. Dois laboratórios: - «O sabor de Hora»: o laboratório teórico-prático de pastelaria siciliana- <i>arbëreshë</i> , - «Costura <i>arbëreshë</i> »: aulas teórico-práticas de costura e bordado para promover os trajes tradicionais <i>arbëreshë</i> com acabamentos em ouro.



Inovação e fatores de sucesso	Estes <i>workshops</i> folclóricos estimularam a transmissão de conhecimento e de técnicas das gerações mais velhas para a nova geração de mulheres jovens com idades entre os 14 e os 35 anos, oferecendo-lhes simultaneamente a possibilidade de criarem o seu próprio negócio baseado nesse conhecimento especializado e considerando o impacto sociocultural desta atividade muito sustentável para a comunidade <i>arbëreshë</i> .
Detalhes de contacto	Società Cooperativa Sociale La Fenice Piana degli Albanesi (Itália) comunicazionilafenice@gmail.com lafenicesegreteria@gmail.com
URL/site da boa prática	https://www.lafenice.social/il-progetto/ Brochura do projeto: https://www.lafenice.social/wp-content/uploads/2017/05/brochure.pdf

Boa prática n.º 10

Título da boa prática	Festival Minimo Teatro — Festival de teatro nacional
Data da publicação	O festival nasceu em 2010, mas assume o seu formato atual desde 2015.
Autoria	Piccolo Teatro Patafisico (Palermo, Itália)
Público-alvo	O festival está aberto a todas as pessoas, mas podemos dizer que a boa prática se destina a jovens artistas e à juventude.
Objetivo	Aproximar a juventude do teatro e dar aos jovens artistas oportunidades para mostrarem o seu trabalho e conhecerem outros artistas.
Introdução	O festival é realizado todos os anos, crescendo a cada ano. Durante 3/5 dias, os jovens artistas (selecionados previamente) podem encontrar-se e ensaiarem juntos em Palermo e apresentarem a sua encenação ao público e a dois júris: um com especialistas e jornalistas e outro com jovens (locais e migrantes).
Stakeholders/entidades parceiras	Quem beneficia com ou a que grupo se destina a boa prática? Artistas Quem são as instituições, entidades parceiras e organizações de implementação envolvidas e qual é a natureza do seu envolvimento? Magweb: comunicação, Diaria e M'Arte: investigação e abordagem artística, Teatro Libero Palermo: promoção e visibilidade. Explique o papel do grupo-alvo e o seu grau de vulnerabilidade/exclusão: Os jovens artistas têm muito poucas oportunidades para ensaiar e tornar o seu trabalho visível. O público jovem está frequentemente afastado do teatro; levamos ao teatro pessoas que normalmente não vão até lá (migrantes jovens que vivem em centros).
Abordagem metodológica	Todos os anos durante o festival, para além das encenações, temos uma mesa-redonda aberta para todas as pessoas discutirem o assunto, bem como formações específicas para artistas. Quanto tempo demorou para aprender lições e identificar os fatores de sucesso principais? Pelo menos 5 anos.
Impacto	Podemos ver os jovens que nunca tinham ido ao teatro a participarem em espetáculos e <i>workshops</i> , e a conversarem sobre arte e expressão.

Inovação e fatores de sucesso	Uma boa rede de escolas ou ONG que trabalham com a educação.
Desafios	Ganhar a confiança de jovens artistas que têm de viajar até Palermo para participar. Abordados por um grupo de especialistas no júri, capaz de lhes garantir, pelo menos, visibilidade para o seu trabalho. Entretanto, o festival começou a ficar conhecido. Encontrar os fundos para garantir atempadamente que somos capazes de repetir o festival todos os anos. Este desafio continua a existir.
Lições aprendidas *	A participação em eventos culturais é uma forma de liberdade.
Replicabilidade e/ou expansão	A prática é replicável, mas tendo em consideração que os jovens artistas podem ter necessidades diferentes em contextos diferentes, e o «público normalmente excluído» pode ser diferente conforme o contexto.
Detalhes de contacto	Rossella Pizzuto, Piccolo Teatro Patafisico, info@piccoloteatropatafisico ,
URL/site da boa prática	www.piccoloteatropatafisico.it (sob renovação)

2.3 Boas práticas de Portugal

Boa prática n.º 11	
Título da boa prática	Festival Todos
Tipo de boa prática	Festival cultural
Autoria	A Academia de Produtores Culturais e a Câmara Municipal de Lisboa
Público-alvo	A comunidade
Objetivo	Desde 2009, TODOS — Caminhada de Culturas celebra Lisboa como uma cidade intercultural através de artes performativas contemporâneas. Promovido pela A Academia de Produtores Culturais e a Câmara Municipal de Lisboa, o TODOS tem contribuído para a destruição de guetos territoriais associados à imigração, convidando os públicos a coexistirem entre culturas de todo o mundo na capital portuguesa.
Contexto/abrangência geográfica	Lisboa
Introdução	Todos os anos desde 2009, com o objetivo de promover o diálogo entre culturas, gerações e religiões diferentes. Veja mais em www.festivaltodos.com
Stakeholders/entidades parceiras	Enquanto festival, o TODOS está aberto ao público residente e exterior a Lisboa. Enquanto projeto social, inclui a monitorização e a inclusão de imigrantes e refugiados, e é produzido em parceria com dezenas de instituições, (CML, conselhos, Conselho Português para os Refugiados, CAIS, AMI, entre várias organizações, negócios locais e instituições nacionais).
Abordagem metodológica	Arte contemporânea (música, teatro, dança, fotografia, novo circo, etc.) acessível a todos, como forma de levar o público a refletir e a sentir o valor do diálogo, da paz e da interculturalidade.
Validação	Sim, informalmente (através da adesão e do <i>feedback</i> dado pelo público e entidades parceiras) e formalmente (através de questionários em 2019).
Impacto	Apesar de não ser uma organização com ações durante os 12 meses do ano, o TODOS tem um universo de pessoas que passa por ele, jovens de várias origens e origens que fazem parte do festival ao participarem em espetáculos, colaboração em equipa ou participação em projetos artísticos.
Inovação e fatores de sucesso	O TODOS é um projeto único, com o seu próprio conjunto de valores e uma reflexão profunda realizada todos os anos no contexto do bairro no qual é realizado. Institucional: o festival é realizado em parceria com a Câmara Municipal de Lisboa, e é parte de um quadro de parcerias indispensável para a sua realização e alcance; social: uma equipa com vários níveis de experiência e sensibilização nas áreas artísticas, mas que também está atenta e desenvolve trabalho social, dialogando e construindo com a comunidade; ambiental: o espaço, os espaços onde o TODOS ocorre, de jardins a igrejas, monumentos, ruas, palácios antigos, espaços públicos improváveis que se abrem e colaboram com o festival.
Lições aprendidas *	A base da confiança é a transparência e a abertura para lidar com pessoas e comunidades díspares e a partilha de valores é a base de uma relação de confiança.

Sustentabilidade	Institucional: parcerias, espaços abertos para o festival e trabalho em colaboração com instituições; social: envolvimento da comunidade, motivação, confiança e participação ativa; económico: investimento realizado pela Câmara Municipal de Lisboa, com complemento realizado por um pequeno grupo de patrocinadores, e um grande equilíbrio na gestão.
Replicabilidade e/ou expansão	É possível replicar, assim que os fatores principais estejam reunidos: a equipa (e o conhecimento especializado), o envolvimento e a colaboração de parceiros e apoio institucional.
Conclusão	Dezenas de milhares de pessoas ao longo de 11 edições, quatro bairros lisboetas, centenas de pessoas envolvidas diretamente (de todas as origens e contextos socioculturais) na produção e na construção do TODOS.
Detalhes de contacto	Henrique Costa Santos costasantos.h@gmail.com
URL/site da boa prática	www.festivaltodos.com

Boa prática n.º 12

Título da boa prática	PARTIS — Práticas Artísticas para a Inclusão Social
Tipo de boa prática	Programa cultural
Data da publicação	De 2014 até agora
Autoria	Fundação Calouste Gulbenkian, Conselho Português para os Refugiados
Público-alvo	Pessoas, especialmente pessoas desfavorecidas (incluindo jovens e refugiados desfavorecidos).
Objetivo	<p>O PARTIS — Práticas Artísticas para a Inclusão Social é um programa que permite à Fundação Gulbenkian materializar a sua convicção de que a arte é um agente de inclusão e mudança social através do seu poder único de aproximar pessoas.</p> <p>Foi concebido para apoiar projetos que utilizam práticas artísticas (música, fotografia, vídeo, teatro, dança, circo, entre outras) como ferramentas para criar pontes entre comunidades que, normalmente, não se cruzariam, representando um investimento de cerca de 2 milhões de euros num período de cinco anos.</p>
Contexto/abrangência geográfica	Principalmente comunidades desfavorecidas de Lisboa — https://youtu.be/40e6Pa74IGc
Introdução	O PARTIS, realizado pela segunda vez em 2015, é um programa que permite à Fundação Gulbenkian materializar a sua convicção de que a arte é um agente de inclusão e mudança social através do seu poder único de aproximar pessoas. Foi concebido para apoiar projetos que utilizam práticas artísticas (música, fotografia, vídeo, teatro, dança e artes circenses) como ferramentas para criar pontes entre comunidades que, normalmente, não se cruzariam.
Stakeholders/entidades parceiras	Igual ao público-alvo

Abordagem metodológica	O PARTIS dá apoio financeiro a dois projetos desenvolvidos pelo Conselho Português para os Refugiados:
	<p>1. <i>Refúgio e Teatro: dormem mil gestos nos meus dedos (CPR/PARTIS)</i></p> <p>Este é um projeto promovido pelo Conselho Português para os Refugiados e financiado pelo programa PARTIS — Práticas Artísticas para a Inclusão Social da Fundação Calouste Gulbenkian, para associar o teatro à aprendizagem da língua. O objetivo principal do projeto é criar um conjunto de atividades relacionadas com o teatro, aumentando a integração e a inclusão social, e mediando conflitos pessoais e interpessoais, e apoiar simultaneamente a aprendizagem e a prática da língua e cultura portuguesas. Atividades desenvolvidas:</p> <p>a) Sessões de expressão dramática para requerentes de asilo hospedados no Centro de Acolhimento para Refugiados (Bobadela), utilizando o teatro como uma atividade de base do processo de integração, em conjunto com a língua portuguesa;</p> <p>b) Organizar e promover todo o trabalho do RefugiActo, composto por refugiados e não refugiados, com os seus próprios objetivos artísticos e intervenção na sociedade;</p> <p>2. <i>Refúgio e Arte: dormem mil cores nos meus dedos</i></p> <p>Este é um projeto promovido pelo Conselho Português para os Conselho Refugiados e cofinanciado pelo programa PARTIS — Práticas Artísticas para a Inclusão Social da Fundação Calouste Gulbenkian. O objetivo principal deste projeto é desenvolver um projeto relacionado com as artes plásticas, dirigido a refugiados e requerentes de asilo jovens, para criar ferramentas que promovam a aprendizagem da língua e a inclusão na sociedade portuguesa. Este projeto estabelece parcerias com estabelecimentos de ensino, estúdios de artistas, salas de exposições e galerias. As escolas têm um papel central, incorporado na celebração conjunta das iniciativas de expressão artística e de datas importantes.</p>
Validação	<p>Muito elevada adesão a projetos.</p> <p>Para o programa, é importante avaliar o processo de inclusão social, bem como a capacidade de o projeto realizar uma apresentação artística ao público. Os produtos da intervenção são muito importantes, mas a ênfase é dada ao processo social e artístico. No que toca a avaliação artística, esta será mais uma avaliação qualitativa.</p>
Impacto	Os projetos que contam com uma primeira edição, alguns dos quais ainda a decorrer, completaram o seu segundo ano de existência, tendo criado 7963 atividades e 321 eventos públicos (37 636 visitantes) e contado com cerca de 5791 participantes diretos. Estes projetos envolveram 181 profissionais a tempo inteiro, 104 voluntários e 287 organizações parceiras (públicas e privadas, com e sem fins lucrativos).
Replicabilidade e/ou expansão	O programa é constantemente replicado ao ser renovado e continuando a ser financiado todos os anos.
Conclusão	Podemos concluir que o PARTIS já é uma referência para os atores nos setores artístico e social em Portugal, e que o sucesso da segunda edição, ao nível da adesão e da qualidade dos projetos apresentados, confirma o seu sucesso. Assim, podemos dizer que o papel do programa PARTIS na valorização das artes enquanto catalisador mudança e de impactos sociais já é reconhecido, e a evolução dos projetos e do programa é seguida de perto por muitos dos atores destes sistemas (artístico e social).
Detalhes de contacto	<u>+351 21 7823000</u>

URL/site da boa prática <https://gulbenkian.pt/en/project/partis/>

Boa prática n.º 13

Título da boa prática PUNCH — Participation of UNderrepresented citizens for the valorization of the Cultural Heritage («Participação de cidadãos sub-representados para a valorização do património cultural»)

Tipo de boa prática Projeto sobre património cultural e inclusão social.
(Europa para os Cidadãos — Redes de municípios)

Data da publicação 2018-2020

Autoria Município de Dabrowa — Coordenação (Polónia)

Público-alvo Cidadãos jovens desfavorecidos e grupos sub-representados.

Objetivo O objetivo principal do projeto é dar aos grupos sub-representados e aos cidadãos jovens desfavorecidos a oportunidade de discutirem o futuro da Europa de modo geral, bem como as políticas da UE sobre como valorizar o património cultural.

Contexto/abrangência geográfica PUnCH: *Participation of UNderrepresented citizens for the valorization of the Cultural Heritage* é uma rede que conta com 16 parceiros (quatro associações de municípios, cinco municípios e sete organizações da sociedade civil) de 11 países da UE mais a Macedónia do Norte e a Sérvia.

Abordagem metodológica Através da partilha de boas práticas entre a parceria do projeto sobre como valorizar devidamente o património cultural, pretende-se lutar contra a exclusão social garantindo, também, a formação de 16 animadores/responsáveis pela formação de jovens e decisores locais. Os recursos do projeto incluem:

- uma plataforma de *e-Learning* em formato MOOC (que pode ser utilizada e promovida durante as atividades locais) com todos os materiais recolhidos durante os dois anos do projeto, tais como: melhores práticas para a valorização do património cultural da UE, políticas e programas da UE para a participação ativa no processo de tomada de decisões (eleições europeias, diálogos com os cidadãos, iniciativa de cidadania europeia, A sua voz na Europa, petições, etc.), cidadania ativa para a inclusão social através da valorização do património cultural (SVE, Corpo Solidário Europeu, envolvimento em organizações da sociedade civil, etc.), as iniciativas Erasmus+, Europa para os Cidadãos, EuropeAid, AMIF,
- uma página do Facebook (que será administrada por um membro de cada organização parceira) e ligações para a página do Facebook e a plataforma de *e-Learning* no *site* de cada organização parceira,
- reuniões internacionais planeadas durante alguns eventos culturais muito importantes (por exemplo, Bienal Internacional de Arte de Cerveira, Las Fallas em Valência, Festival Pinois em Larissa) e/ou localizações culturais específicas (por exemplo, Matera — Capital Europeia da Cultura 2019, a fábrica de farinha de Pappas (monumento de património industrial como espaço de *coworking*),
- cinco atividades locais nos países parceiros (para um total mínimo de 50 participantes),
- conferência final com convite para o local e presença da comunicação social nacional durante cada evento internacional,



- recomendações finais feitas por grupos sub-representados e cidadãos jovens desfavorecidos.

Impacto	A estratégia de comunicação adotada para o projeto PUnCH irá permitir envolver mais de 40 mil participantes indiretos.
Lições aprendidas *	O património cultural é uma problemática que requer cooperação internacional entre os países em termos das melhores práticas, o que é positivo para o desenvolvimento local dos locais de património cultural.
URL/site da boa prática	http://www.punchwinning.eu/
Recursos relacionados desenvolvidos	http://www.punchwinning.eu/local-activities-1/

Boa prática n.º 14

Título da boa prática	<i>Safeguarding Intangible cultural Values and HERitage</i> («Salvaguardar os valores e o património cultural imaterial») — Projeto S.I.L.V.HER
Tipo de boa prática	Projeto europeu
Data da publicação	2018-2020
Autoria	Universidade de Bari Aldo Moro; EGIInA Srl; Hellenic Open University (HOU); Universidade de Pamukkale, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD).
Público-alvo	Jovens, estudantes do ensino superior, profissionais do património cultural.
Objetivo	<p>Três institutos de ensino superior europeus irão criar um curso que consistirá em três módulos. Após a publicação de cada módulo na plataforma <i>online</i> do projeto, a qual será desenvolvida especificamente para a disponibilização da formação, haverá uma mobilidade transnacional que contará com a participação de estudantes das três universidades que prepararam o curso de formação (Itália, Portugal, Turquia).</p> <p>O projeto S.I.L.V.HER. tem como finalidade incentivar a juventude a envolver-se com o seu ambiente e património local, sensibilizando-a para os seus aspetos culturais e inserindo-a diretamente na vida da comunidade. Objetivos principais:</p> <ul style="list-style-type: none">— o envolvimento de estudantes universitários irá oferecer-lhes um conjunto de competências digitais e «diretrizes» práticas sobre como as utilizar no mundo do património cultural. De modo geral, a aquisição de competências digitais será uma vantagem quando entrarem no mercado de trabalho,— adicionalmente, o seu envolvimento no projeto irá sensibilizá-los para a importância do património cultural, sentimento esse que será fortalecido pelos intercâmbios internacionais, os quais lhes permitirão saber mais sobre a cultura europeia e os seus vários aspetos,— e, finalmente, o projeto pretende apoiar a inovação e a criatividade num nível geral através da utilização de dispositivos de multimédia digital, uma vez que a

	parceria responde às prioridades da Comissão Europeia e do projeto Digital Market («Mercado digital»).
Abordagem metodológica	<p>Desenvolvimento de um curso de formação:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formação <i>online</i>; 2. Mobilidade internacional para sessões de formação presenciais. <p>Este curso foi dividido em três módulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — gestão de projetos culturais, — narrativa digital e património cultural imaterial, — realidade aumentada e virtual no setor cultural. <p>3. Seleção de 30 estudantes para realizarem o curso.</p> <p>Após a publicação de cada módulo na plataforma <i>online</i> do projeto, a qual será desenvolvida especificamente para a disponibilização da formação, haverá uma mobilidade transnacional que contará com a participação de estudantes das três universidades que prepararam o curso de formação (Itália, Portugal, Turquia).</p>
Validação	O processo de validação foi efetuado através de questionários e <i>feedback</i> direto dos participantes do curso.
Impacto	Impacto: 42 estudantes
Inovação e fatores de sucesso	Traz definitivamente o mundo digital para a temática do património cultural e envolve diretamente os estudantes do ensino superior no processo.
Lições aprendidas *	Em Portugal, o projeto e respetiva metodologia foram aplicados na região de Trás-os-Montes. No quadro do projeto, os estudantes da universidade local participaram no curso misto e foram incentivados a descobrirem o património cultural e a tornarem-se membros ativos na sensibilização para a sua importância. Esta foi uma das lições aprendidas mais relevantes para estes estudantes.
Sustentabilidade	O curso é gratuito e está aberto para todas as pessoas que queiram participar. Adicionalmente, relaciona três universidades, o que irá manter este conhecimento e possivelmente expandi-lo para outros formatos e utilizações.
Detalhes de contacto	Alexandre Sousa Guedes aguedes@utad.pt do centro de investigação CETRAD.
URL/site da boa prática	http://www.silvher.eu/
Recursos relacionados desenvolvidos	Curso misto sobre o tema «Valorização digital do património cultural»: https://silvher-learn.eu/

Boa prática n.º 15

Título da boa prática	Projeto STEPS
Data da publicação	2017 para o piloto da metodologia
Autoria	Departamento para os Direitos Sociais da Câmara de Lisboa, Gabinete de Apoio aos Bairros de Intervenção Prioritária — GABIP
Público-alvo	Comunidades, migrantes, pessoas socialmente desfavorecidas.

Objetivo	O projeto STEPS promoveu a ideia do mapeamento participativo do património cultural, onde se atribuiu aos membros da comunidade a função de identificar os ativos culturais materiais e imateriais que refletem e expressam os seus valores, crenças, conhecimento e tradições em constante evolução.
Contexto/abrangência geográfica	Embora seja um projeto europeu, este projeto foi implementado em Lisboa.
Introdução	<p>Em Portugal:</p> <p>O processo de mapeamento participativo foi iniciado pelo Departamento para os Direitos Sociais da Câmara de Lisboa (em conjunto com uma parceria forte que envolveu atores em campo) para criar e facilitar oportunidades que permitam aos membros de comunidades migrantes participar como agentes ativos no desenvolvimento da narrativa comum do bairro, bem como criar uma oportunidade para fomentar a interação entre <i>stakeholders</i> e representantes diferentes de comunidades diferentes.</p> <p>Sentiu-se que o processo de mapeamento participativo foi uma forma de alimentar as interações entre comunidades antigas ou maioritariamente portuguesas e comunidades migrantes, e de abordar a falta de práticas sociais que combinem patrimónios culturais diferentes ou aproximar pessoas de contextos diferentes com regularidade.</p>
Stakeholders/entidades parceiras	Comunidades e organizações que trabalhem no âmbito do património cultural.
Abordagem metodológica	<p>O quadro teórico do projeto baseou-se na ideia de que o sentimento de pertença é fomentado através:</p> <ul style="list-style-type: none"> - do reconhecimento e da representação inclusiva, - da participação democrática e da inclusão social melhorada para todos os participantes, no que toca a negociação e a tomada de decisões sobre o património cultural comum, - da negociação de uma visão partilhada do futuro da comunidade, a qual acomodou uma voz pluralista. <p>Através do mapeamento participativo, os membros da comunidade criam coletivamente inventários visuais dos ativos da sua própria comunidade. Negoceiam o que pode ser listado no inventário. Isto resulta num mapa de ativos do património que constituem a identidade pluralista da comunidade. Estes ativos podem incluir características materiais e imateriais (tradições, práticas, conhecimento e expressões da criatividade humana) — qualquer coisa que as pessoas que vivem e trabalham nos territórios citam que é importante para elas, de acordo com os princípios Faro.</p> <p>Este processo facilita a compreensão do que essas características significam para as pessoas e o impacto que têm umas nas outras. Adicionalmente, o grupo adquire conhecimento sobre o valor concedido aos ativos da comunidade por vários membros da comunidade.</p> <p>As cidades de Rijeka (Croácia) e Lisboa (Portugal) foram escolhidas em 2017 para serem pilotos desta metodologia de mapeamento partilhado do património cultural, bem como para demonstrarem a forma como uma abordagem intercultural local ao setor do património com foco na ideia de criação de locais pode permitir às cidades abrirem ativamente a identidade urbana para todas as comunidades, aumentando, assim, a confiança, o reconhecimento mútuo, a interação e a coesão social através de uma identidade inclusiva para todos.</p> <p>Como resultado da experiência, toda a parceria desenvolveu e validou uma metodologia passo a passo.</p>
Impacto	Elaborou-se uma publicação final como referência para projetos de implementação com foco no património cultural enquanto ativo estratégico para a coesão social.

Inovação e fatores de sucesso	O projeto STEPS mobilizou vários patrimónios como um recurso para a coesão social numa área específica da cidade para a qual já existiam ações planeadas — ações essas relacionadas com a regeneração urbana ou com o desenvolvimento comunitário.
URL/site da boa prática	https://www.coe.int/en/web/interculturalcities/cultural-heritage-and-diversity#{%221406803%22:[0]}
Recursos relacionados desenvolvidos	Mapa do património cultural de Lisboa https://rm.coe.int/map-lisbon-steps-project/16808edcf5 Como estruturar um processo participativo para mapear o património cultural https://rm.coe.int/steps-the-role-of-cultural-heritage-in-enhancing-community-cohesion-pa/1680971cbd

2.4 Boas práticas de Espanha

Boa prática n.º 16

Título da boa prática	Projeto Kairós
Tipo de boa prática	Este projeto pertence ao programa europeu URBACT, um programa de partilha europeu que promove o desenvolvimento urbano sustentável e integrado, que envolve 550 cidades, 29 países e 7000 atores locais.
Data da publicação	Esta iniciativa (URBACT III) está a ser desenvolvida em várias cidades europeias desde 2014, mas o projeto Kairós começou em outubro de 2019.
Autoria	União Europeia, rede de entidades parceiras da iniciativa URBACT, equipa técnica e política do município de Mula (Espanha).
Público-alvo	População de Mula (todos os cidadãos, empresas, associações, agentes sociais, etc.)
Objetivo	Promover a partilha internacional de experiências para criar uma metodologia inovadora de gestão urbana, de modo a ajudar as cidades a gerirem a recuperação de áreas históricas onde existe património cultural, mas que estão sujeitas a processos de deterioração urbana e social.
Introdução	A região de Múrcia está atualmente a trabalhar na proteção e na melhoria da paisagem cultural rural, particularmente, a paisagem agrícola única que rodeia Mula (chamada de <i>Huerta Murciana</i>). A escolha do património como um recurso para a mudança, num sentido abrangente, não foi deixada ao acaso. Mula tem um património cultural, arquitetónico, histórico, artístico e natural rico e, em grande medida, esse património é encontrado nos bairros históricos privilegiados, sem esquecer que esta área é o núcleo original da cidade.
Stakeholders/entidade s parceiras	<p>Grupo URBACT local em Mula:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jesús Ruiz Belijar, INTEGRAL — Sociedad para el Desarrollo Rural. É o grupo de ação local do projeto LEADER que inclui a vila de Mula. Este grupo gere os fundos do FEADER na região de Múrcia; 2. Marcos Ros, Departamento de Arquitetura da Universidade Politécnica de Cartagena. Este departamento tem trabalhado grandemente na área-alvo; 3. Mercedes Navarro, associação de vizinhança Barrio de Los Molinos, a qual é muito ativa nos bairros históricos privilegiados; 4. Juan Fernández del Toro, Departamento de Planeamento Urbano da Câmara Municipal de Mula e membro do movimento cívico <i>Mula por su Castillo</i> («Mula pelo seu castelo»); 5. Paco Belijar, Tour & Travel Wala, empresa local de <i>marketing</i> de turismo; 6. Rosana Rivas, Bankia, banco de Mula. Os bancos detêm várias casas abandonadas nos bairros históricos privilegiados de Mula; 7. Rubén Caballero, geógrafo e residente nos bairros históricos privilegiados. Realiza investigações na área-alvo; 8. Anil Das Gupta, empreendedor na área do turismo e cultura; 9. Juan C. Molina, Direção-Geral para os Bens Culturais no governo regional; 10. Juan A. Mas, Direção-Geral para os Fundos Europeus no governo regional; 11. Fidel Palacios, Instituto do Turismo da Região de Múrcia; 12. Rosa M^a Martínez, Câmara Municipal de Múrcia, uma vez que têm uma grande experiência no desenvolvimento urbano sustentável;

13. Andrea Gómez, Hop Ubiquitous, uma empresa local de soluções para cidades inteligentes;
14. Francisco J. Sánchez, Associação de Turismo da Serra Espuña, formada pelos municípios vizinhos do Parque Natural Regional da Serra Espuña;
15. David Fernández, engenheiro civil e gestor de subsídios para reabilitação de residências no centro histórico de Mula (Plano ARRUR);
16. Juan Gallardo, Patrimonio Inteligente, uma empresa local especializada na recuperação de património;
17. Juan Boluda, associação de comerciantes de Mula ACOMUL;
18. Isabel Bestue, arquiteta da empresa que elaborou o plano diretor do Castelo de Mula.

O coordenador deste grupo local é Manuel Ibernón, diretor da Unidade de Desenvolvimento Local do município de Mula. Outras entidades importantes no seio do município ao longo do projeto: Instituto de Indústrias Culturais e Artes da Região de Múrcia, Ministério da Cultura de Espanha, COPEDECO (cooperativa de trabalho social), Rede de Iniciativas Urbanas: RIU, projeto Abraham; entidades de trabalho social: o cronista oficial de Mula, Associação de Muçulmanos de Mula, escolas primárias e secundárias da cidade, escuteiros, promotores de turismo e hotéis; profissionais independentes: Verbo Estudio, Ecoprojecta, Ecosistema Urbano, Paisaje Transversal, etc.

Abordagem metodológica	O objetivo do projeto Kairós é testar um quadro estratégico inovador que possa ajudar as cidades parceiras do projeto Kairós a fazerem face aos desafios específicos associados ao desenvolvimento urbano relativo ao património. O modelo com cinco pilares do projeto Kairós — 1) governação, 2) espaço, 3) economia, 4) atratividade, 5) coesão social — tem por objetivo combinar uma abordagem integrada sólida com uma finalidade de transformação real.
Impacto	O impacto principal que este projeto pretende alcançar na vila de Mula é favorecer a coesão social entre a vizinhança através da recuperação do seu património cultural, focando-se na participação da juventude da vila.
Replicabilidade e/ou expansão	O projeto URBACT tem sido desenvolvido há mais de dois anos e meio e, durante esse tempo, tem sido realizado trabalho em mais de 550 cidades diferentes.
Conclusão	<p>A integração das cinco dimensões seguintes tem por objetivo desenvolver um novo quadro estratégico que permita uma transformação real de vários aspetos do território:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Governação: em particular, abordagens participativas e quadros regulamentares que levem à valorização do património em vilas e cidades de médias dimensões; 2. Espaço: valorização e reutilização adaptativa do património urbano, incluindo soluções de planeamento urbano e multifuncionais; 3. Economia: modelo de negócio e tecnologias relacionadas com o património baseadas no desenvolvimento urbano e na recuperação; 4. Atratividade: repensar o «cidade património»: da identidade local à gestão sustentável de destinos; 5. Coesão social: acessibilidade e inclusão de bairros históricos.
Detalhes de contacto	Manuel Ibernón Hernández. Ayuntamiento de Mula. 2ª Planta. Plaza del Ayuntamiento, 8. 30170 Mula — Múrcia. Tel.: 968 661 510, mail: se.alumotya@2airaterces
URL/site da boa prática	https://urbact.eu/nuevas-formas-de-regeneración-urbana-desde-el-patrimonio-cultural-y-natural

Boa prática n.º 17

Título da boa prática	Be Memories. <i>Ceutí cuenta su historia</i>
Tipo de boa prática	A competitividade turística de uma cidade é promovida através da participação dos cidadãos na cocriação do conteúdo a partilhar com os visitantes. São criadas cidades inovadoras e inteligentes com o objetivo de tirar partido do pensamento coletivo para a conceção de uma cidade por partes dos cidadãos e para os seus cidadãos, criando uma atmosfera de confiança entre os habitantes e os gestores de uma cidade.
Data da publicação	Começou no final de 2015 como a única forma de participação dos cidadãos, no canal através do qual as pessoas de uma cidade ou Vila contribuem com as suas ideias para melhorar como município.
Autoria	A iniciativa vem da empresa HOP — Smart Cities e da sua colaboração com a Câmara Municipal de Ceutí, um município da região de Múrcia.
Público-alvo	Comunidade local de Ceutí (Espanha)
Introdução	Be Memories é um projeto que procura adaptar novas tecnologias para criar um canal de seminação da cultura em territórios de pequenas e médias dimensões, que contribua para a sua transformação em destinos turísticos inteligentes.
Stakeholders/entidades parceiras	A empresa HOP desenvolveu a ferramenta de destinos turísticos inteligentes, baseada na <i>Web</i> física. Adicionalmente, o impacto da ferramenta ao nível europeu é notável. Por um lado, Be Memories ganhou o primeiro concurso aberto do projeto FLAME (TIC, H2020) para implementar a solução em Bristol (Millennium Square) abrindo, assim, uma nova linha de melhoria e desenvolvimento da solução ao nível tecnológico, graças ao consórcio do projeto e a sua plataforma 5G (https://www.ict-flame.eu/news/winners-1st-flame-open-call-announced/).
Abordagem metodológica	<p>Através da metodologia ágil do pensamento concetivo, a investigação apresenta três aplicações experimentais nas quais o canal de comunicação evolui de um primeiro artefacto para o protótipo final através da interação de pessoas e instituições. O primeiro artefacto desta investigação baseia-se num canal de comunicação que utiliza tecnologia Beacon (BLE) para criar pontos de interação inteligentes, áreas nas quais os utilizadores podem aceder a conteúdo <i>online</i> de forma geolocalizada através do seu <i>smartphone</i>.</p> <p>Com base nesta primeira ideia, foi desenvolvida uma primeira aplicação experimental chamada Siidi em Aarhus (Dinamarca). No âmbito do projeto europeu OrganiCity do H2020, foi avaliada como um primeiro canal de comunicação para o setor de participação dos cidadãos, com uma amostra de mais de 100 interações. Nesta implementação, foi concebida uma aplicação <i>Web</i> para os utilizadores participarem e uma plataforma de observação de resultados.</p> <p>Subsequentemente, o dispositivo de pontos de interação inteligente evoluiu para o setor do turismo inteligente como um canal para a disseminação de conteúdo cultural, através de investigação de projetos IoT relevantes na área do turismo e a avaliação de dois <i>hackathons</i> relevantes (WeLive e GoApp Bilbao).</p> <p>Na segunda aplicação experimental chamada Be Memories, desenvolvida em Ceutí (Espanha) com a colaboração do projeto Walk a Story do programa</p>

	<p>ERASMUS+, investigaram-se aspetos qualitativos e quantitativos para adaptar o dispositivo ao município. Este estudo começou com reuniões periódicas com os gestores da Câmara Municipal de Ceutí para analisarem as suas necessidades e, subseqüentemente, foram realizados 200 inquéritos a pessoas com um perfil semelhante ao dos visitantes de Ceutí para se conhecer a sua utilização de ferramentas digitais. Adicionalmente, as ferramentas de informação de turismo do município foram analisadas, bem como outras aplicações de sucesso, tais como a Minube, a PocketGuide ou a Trip pertencente à Skyscanner. Durante este processo, integrou-se a computação periférica para oferecer conteúdos por Wi-Fi.</p> <p>O protótipo resultante da aplicação experimental Be Memories propõe a criação de um canal de comunicação de com pontos de interação inteligentes, o qual permita aos utilizadores interagirem através do seu smartphone, ligando-os por Wi-Fi (tecnologia de computação periférica). Desta forma, é possível aceder a conteúdo geolocalizado com base em vídeos de um minuto, nos quais os residentes de Ceutí narram a as histórias que constituem o património imaterial do município, conteúdo esse que foi gerado após um processo de cocriação com os residentes.</p>
Validação	O projeto publicou os processos de validação, as conquistas de cada ação planeada, bem como o impacto das ações, desafios e perspetivas futuras na seguinte ligação: http://hdl.handle.net/10952/4224
Impacto	Na cidade de Bristol, 98% dos participantes avaliaram a aplicação móvel como um recurso positivo para utilizar ao viajar para qualquer cidade. Em Ceutí, durante uns 15 dias piloto houve 450 interações. Outras cidades (Mula, Cartagena e San Javier) mostraram interesse no projeto para implementá-lo nos seus municípios.
Inovação e fatores de sucesso	A ferramenta utilizada no Be Memories recebeu o logotipo do Ano Europeu do Património Cultural da Comissão Europeia, sendo uma das soluções mais inovadoras de 2018 que contribui para a proteção e divulgação do património imaterial das cidades. O Be Memories é um novo conceito de guia turístico que utiliza novas tecnologias e conteúdo de lazer exclusivo. Esta ferramenta, que dissemina conteúdo turístico e cultural entre os visitantes e cidadãos de destinos inteligentes, baseia-se em 2 linhas de inovação: através dos chamados dispositivos Smart Spot, que ativam redes Wi-Fi abertas, o Be Memories cria áreas inteligentes com pontos de interação inteligentes, localizados em vários pontos culturais da cidade. Qualquer utilizador com um smartphone pode interagir com o Be Memories.
Lições aprendidas *	O foco principal do Be Memories tem sido a reavaliação deste património para os visitantes e para os próprios residentes. Através do Be Memories, parte do património imaterial tem sido digitalizada e documentada.
Sustentabilidade	<ol style="list-style-type: none"> 1) Sustentabilidade económica: pôr em prática a capacidade das comunidades enquanto geradoras de conteúdo, através da inovação que o Be Memories propõe ao nível tecnológico; 2) Sustentabilidade ambiental: o Be Memories não tem qualquer impacto no ambiente circundante, tornando-o numa ferramenta sustentável a curto e a longo prazo; 3) Sustentabilidade sociocultural: o Be Memories respeita e capacita outras culturas existentes nos destinos turísticos e promove as relações entre pessoas com diferentes culturas e estatutos socioeconómicos.
Replicabilidade e/ou expansão	Seguindo a estrutura do protótipo final do Be Memories em Ceutí, foi realizado um segundo teste de produto, o qual avalia a replicabilidade e a aceitabilidade do Be Memories num novo território, compreendendo a versatilidade da solução noutros ambientes mais complexos e exigentes. Este ambiente tem sido a

	cidade de Bristol, um território multicultural perfeito que funciona como laboratório urbano para testar o Be Memories.
Detalhes de contacto	HOP Ubiquitous S.L. www.hopu.eu · info@hopu.eu Calle Luis Buñuel 6, 30562, Ceutí. Múrcia
URL/site da boa prática	https://bememories-web.hopu.eu/es/home/ https://bememories.hopu.eu/#/login

Boa prática n.º 18

Título da boa prática	Iniciativa urbana Espíritu Santo
Data da publicação	O projeto foi desenvolvido ao longo de vários anos, de 2009 a 2015.
Autoria	A iniciativa surgiu a partir da procura de associações de vizinhança no bairro Espíritu Santo para realizar uma ação que oferecesse uma solução aos crescentes problemas na área, cuja degradação se tem visivelmente acentuado nos últimos anos. A Câmara Municipal de Múrcia, como entidade responsável pela gestão do município, aproveitou a iniciativa dos residentes.
Público-alvo	Este projeto destina-se principalmente ao grupo de residentes deste bairro, bem como a restante população do município de Múrcia.
Contexto/abrangência geográfica	Este projeto foi realizado no bairro do Espíritu Santo, localizado na cidade de Múrcia (Espanha).
Introdução	A estratégia deste projeto em Múrcia consiste na regeneração urbana do bairro Espíritu Santo a partir de uma abordagem integrada, promovendo a cultura e a diversidade cultural como um fator essencial para o desenvolvimento urbano e o conhecimento da sociedade, servindo de impulso para outras políticas.
Stakeholders/entidades parceiras	<p>A área de ação proposta é o bairro Espíritu Santo, um bairro onde existe uma grande concentração de problemas sociais resultantes de um processo cumulativo de muitos anos, relacionado com a integração social e a insegurança económica e profissional. O projeto envolveu muitos parceiros, de acordo com as suas funções.</p> <p>Melhoria do espaço físico: departamento de urbanismo e alojamento. Encarregue das Linhas Estratégicas 3 e 4 : «Melhoria do ambiente urbano e redução e tratamento de desperdícios» e «Melhoria da eficiência energética», respetivamente.</p> <p>Melhoria dos espaços social e cultural: Departamento de Serviços Sociais através do Centro Municipal Norte de Múrcia em coordenação com os departamentos da Cultura e da Educação. Responsável pela programação, coordenação e supervisão das ações da Linha Estratégica 1: Cultura, e das ações da Linha Estratégica 5: Programas sociais e inclusão social.</p> <p>Melhoria do ambiente económico: Departamento do Emprego em coordenação com o Departamento da Qualidade Urbana. Programação e supervisão das ações da Linha Estratégica 2: Sociedade da informação, e 6: Desenvolvimento do tecido económico e melhoria do emprego.</p> <p>Participação dos cidadãos: Departamento da Juventude em colaboração com a gestão do projeto. Responsável pela estruturação do sistema de participação, o agendamento de atividades e a operação do Fórum de Participação Social.</p>



Abordagem metodológica	<p>O projeto utiliza uma metodologia de participação para permitir aos cidadãos serem o motor da mudança.</p> <p>Foi estabelecido um fórum de participação social, enquanto organismo de informação, opinião e consulta, baseado na colaboração entre residentes organizações municipais e administração da câmara municipal.</p> <p>Formaram-se grupos de trabalho que tinham a tarefa de realizar investigações estudos debates e propostas sobre qualquer assunto relacionado com as áreas de ação do projeto.</p> <p>Foram realizadas assembleias regulares para comunicar o desenvolvimento do projeto e as atividades de todas as entidades participantes, bem como para preparar propostas comuns baseadas em iniciativas por parte das entidades e dos grupos de trabalho.</p> <p>Organizaram-se reuniões de participação civil para partilhar todas as ações realizadas em todas as áreas do projeto através de vários mecanismos de análise de informação, reflexão e debate sobre a sua realidade social do Barrio del Espíritu Santo, o progresso do projeto e o impacto do mesmo na vida da comunidade, bem como para facilitar como espaço de encontro mútuo e partilha de experiências.</p>
Validação	<p>Publicaram se no <i>site</i> deste projeto todos os relatórios relevantes, bem como as avaliações realizadas a cada ação levada a cabo (http://espiritusanto.proeuropeos-murcia.net/evaluacion/)</p>
Impacto	<p>Resultados após o trabalho realizado com 60 famílias com dificuldades ao nível da inclusão: 52 núcleos familiares obtiveram ajuda financeira, 16 utilizadores realizaram um processo de desintoxicação, 59 pessoas receberam ajuda psicológica, 63 pessoas melhoraram a sua empregabilidade, 71 pessoas melhoraram a sua formação educativa. Uma família coesa facilita a transição das crianças para a idade adulta.</p> <p>Adicionalmente, através das ações de revitalização e educação artística, verificou-se uma mudança significativa na atitude e na motivação dos jovens e adolescentes em relação à aprendizagem criativa, à valorização do lazer ativo e ao aumento da autoestima da população, individualmente e coletivamente. Os cidadãos têm agora «mais orgulho no seu bairro».</p>
Lições aprendidas *	<p>O envolvimento dos cidadãos na estruturação do território tem-se mostrado ser uma ferramenta muito eficaz para realizar ações urbanas mais ajustadas à realidade, desejos, valores e ideais dos utilizadores, gerando uma corrente positiva entre os cidadãos participantes e empatia para com o trabalho realizado, facilitando a preservação e a manutenção do que é realizado.</p>
Sustentabilidade	<p>O projeto é financiado pelo FEDER, tornando possível a realização de um investimento adicional em infraestruturas e equipamento que as câmaras municipais quase não podem suportar sozinhas.</p>
Detalhes de contacto	<p>Iniciativa Urbana Espíritu Santo (Espinardo, Múrcia) Ayuntamiento de Murcia. Edificio Agencia de Desarrollo Local. C/ Azarbe del Papel, 22 · 30007 — Múrcia Tel.: +34 968 200 293 · Fax: +34 968 202 908 Rosa Marínez Gómez Diretora da Iniciativa Urbana Espíritu Santo rosamago.vev@gmail.com Tel.: 666668513</p>
URL/site da boa prática	<p>http://espiritusanto.proeuropeos-murcia.net/iniciativa_urbana/</p>

Recursos relacionados desenvolvidos

Inúmeros documentos sobre este projeto podem ser encontrados no *site* do mesmo: <http://espiritusanto.proeuropeos-murcia.net/memorias/>

Boa prática n.º 19

Título da boa prática Projeto OUR WAY

Tipo de boa prática Este projeto foi identificado através de um catálogo de boas práticas ao nível europeu.

Data da publicação De 1 de junho de 2018 a 30 de novembro de 2022.

Autoria Este projeto foi criado pela União Europeia e envolve seis regiões (Espanha, Irlanda, França, Polónia, Hungria e Bulgária).

Público-alvo Este projeto destina-se a todos os cidadãos, com especial ênfase nas zonas rurais.

Objetivo O objetivo do projeto OUR WAY é contribuir para a conservação, proteção, promoção e desenvolvimento do património natural e cultural da Europa através da utilização de ecopistas, ao melhorar instrumentos políticos relacionados com a qualidade cultural e natural dos territórios envolvidos, incluindo ferramentas para a sua governação e medidas específicas para a sua promoção e preservação.

Contexto/abrangência geográfica No caso de Espanha, o projeto é desenvolvido pela Região de Múrcia, nomeadamente os municípios com ecopistas da região, com especial interesse no desenvolvimento local destes municípios através da promoção do seu património natural e cultural.

Introdução As ecopistas contribuem para a preservação da biodiversidade e estão associadas aos ecossistemas ao garantir que os cidadãos acedem respeitosamente ao ambiente natural, e ao facilitar a educação ambiental e atividades de sensibilização que ajudam a juventude conhecer os valores naturais das suas respetivas regiões.

Stakeholders/entidades parceiras Os parceiros do projeto são: região norte e oeste, Irlanda; Podkarpackie, Polónia; Herault, França; Hadju-Bihar, Hungria; Vratsa, Bulgária e a Associação Europeia de Vias Verdes.

O público-alvo do projeto são todos os cidadãos, mas, especialmente, os cidadãos das zonas rurais, tendo em conta o nível de desemprego da população jovem.

Abordagem metodológica Todos os parceiros do projeto participaram na primeira fase de identificação de necessidades, que contou com o apoio da Associação Europeia de Vias Verdes, e definiram-se várias áreas de melhoria:

1. Desenvolvimento de sistemas de governação para a gestão de ecopistas;
2. Identificação de instrumentos financeiros e fundos para ecopistas;
3. Promoção do desenvolvimento de produtos associados às ecopistas.

A metodologia do projeto baseia-se na cooperação inter-regional para identificar, partilhar e transferir práticas entre regiões para preparar planos de ação específicos, e integrar as lições aprendidas com esta cooperação internacional em programas políticos.

Validação	<p>O projeto está sujeito aos processos de avaliação da União Europeia e conta com o apoio da Associação Europeia de Vias Verdes. Todas as ações realizadas são alvo e processos de avaliação contínuos, e os resultados são compilados em relatórios.</p> <p>A monitorização é essencial para verificar que objetivos estão a ser cumpridos. Este projeto inclui a monitorização como um item adicional nos planos de ação, a qual será realizada trimestralmente na Fase 2; os indicadores de desempenho também serão definidos claramente para que a monitorização seja realizada de forma clara e objetiva.</p>
Impacto	Ainda não existem dados disponíveis sobre este item particular.
Inovação e fatores de sucesso	A juventude rural é um segmento fundamental da população para o desenvolvimento social e económico, devido à sua função estratégica em tudo o que está relacionado com a regeneração de zonas rurais nas áreas social, profissional e ambiental. Temos de tornar as aldeias atrativas para a vida diária, e a juventude assume um papel de agente dinâmico da economia sustentável e da preservação do património natural e cultural. Este é o motivo pelo qual investir em políticas e projetos focados na juventude rural, será investir na qualidade de vida de toda a população.
Desafios	Os desafios principais estão relacionados com a coordenação de todos os atores envolvidos no desenvolvimento de políticas de preservação, bem como a sustentabilidade das ações ao longo do tempo.
Lições aprendidas *	<p>A importância do património natural para o desenvolvimento das zonas rurais.</p> <p>As forças dos processos cooperativos inter-regionais ao encontrar novos desafios de governação, e o potencial da transferência de conhecimento entre as regiões envolvidas.</p>
Sustentabilidade	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperação e coordenação de todos os parceiros envolvidos; - Avaliação contínua adaptada à realidade de cada contexto; - Capacidade de conseguir envolver todos os cidadãos.
Replicabilidade e/ou expansão	Devido às características do projeto, a replicabilidade é garantida desde que a transferência das ações realizadas para as várias regiões seja um dos pilares do projeto.
Conclusão	As ecopistas promovem a preservação do património cultural: caminhos de ferro antigos, aquedutos, obras de arte; e contribuem para o turismo sustentável, o desenvolvimento rural e a criação de emprego local. O desenvolvimento de produtos de turismo relacionado com ecopistas tem um grande potencial de benefícios económicos, especialmente em zonas rurais.
Detalhes de contacto	<p>Cristina Duram Torres-Fontes.</p> <p>Departamento da Empresa, Indústria e Representação — Região de MurciaC / Plaza de San Agustín nº 5. Múrcia histórico-artística (30005). Espanha</p>
URL/site prática	https://www.interregeurope.eu/ourway/?fbclid=IwAR24Ys6b-BJILJixSWFlogpvTuqV_cuUXVvP2BCGQwjG-Q3USuTd2_wVvq4

Boa prática n.º 20

Título da boa prática	<i>Plan Nacional de Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial</i> «Plano Nacional para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial»
Tipo de boa prática	Nacional Este plano nacional foi criado como um instrumento de gestão do património e um elemento estrutural para as várias administrações e organizações, que garante a proteção de propriedade cultural complexa.
Data da publicação	2015
Autoria	A coordenação do plano conta com membros do Instituto do Património Cultural Espanhol, para além de: <ul style="list-style-type: none"> - representantes propostos pelas Comunidades Autónomas, - representantes da Direção-Geral das Belas Artes (Ministério da Cultura), - dois especialistas nacionais, - três especialistas internacionais, - centros da UNESCO em Espanha, ratificados como observadores do património cultural imaterial.
Público-alvo	O público-alvo deste plano nacional são as várias administrações aos níveis nacional, regional e local, bem como toda a população espanhola.
Objetivo	O objetivo geral do plano nacional é a salvaguarda do património cultural imaterial, compreendida como as medidas que visam garantir a viabilidade do património cultural imaterial, incluindo as ações de identificação, documentação, investigação, preservação, proteção, promoção, valorização, transmissão e revitalização.
Contexto/abrangência geográfica	Espanha.
Introdução	No Conselho do Património Histórico realizado em Santiago de Compostela em 2010, considerou-se a necessidade de abrir um processo de revisão dos planos nacionais existentes, bem como a necessidade de propor e criar novos planos e, finalmente, a conveniência de desenvolver um plano nacional para a salvaguarda do património cultural imaterial. Este plano também cumpriria o dever das administrações públicas espanholas de implementar os acordos da Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial (UNESCO), ratificada pela Espanha em 2006.
Stakeholders/entidades parceiras	Ministério da Educação, da Cultura e do Desporto; Direção-geral das Belas Artes e Ativos Culturais e Direção-Geral de Arquivos e Bibliotecas; Subdireção-Geral do Instituto do Património Cultural Espanhol.
Abordagem metodológica	O Plano Nacional para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial estabelece um quadro metodológico comum, ao abrigo do qual são consideradas as ações de qualquer administração pública, entidade privada e da sociedade em geral. Após o plano ser aprovado pelo Conselho do Património Histórico, criou-se uma Comissão de Acompanhamento Técnico para supervisionar este plano, tratando-se de uma comissão de técnicos que representam a Administração Geral do Estado, ou seja, representantes das administrações regionais e especialistas externos. O trabalho desta comissão é avaliar e monitorizar os aspetos teóricos e concetuais dos estudos e documentos produzidos, bem como a abordagem teórica e prática das ações realizadas. Também tem a função de validar e/ou

	<p>propor as linhas de trabalho fundamentais, os estudos sobre critérios e metodologias, e as ações, consoante as linhas de trabalho estabelecidas. Para estabelecer uma comunicação total e permanente, bem como a coordenação entre as administrações, as Comunidades Autónomas designaram interlocutores através dos quais a comunicação é possível.</p>
Validação	<p>O Plano Nacional para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial é válido durante 10 anos, com uma revisão dos objetivos atingidos após cinco anos. Assim, é possível identificar aspetos organizacionais ou abordagens do plano que não foram formuladas ou desenvolvidas adequadamente, reorientando-as para os objetivos desejados.</p>
Impacto	<p>Este plano reduz os riscos e os perigos que as administrações enfrentam atualmente ao transformar os seus valores simbólicos intrínsecos em valores económicos. Adicionalmente, o seu impacto reflete-se através da unificação de critérios relativos a políticas culturais de proteção e salvaguarda, principalmente, a proteção das manifestações de maior valor ou com maior grau de fragilidade.</p>
Inovação e fatores de sucesso	<p>A coordenação entre as várias administrações, bem como o compromisso para utilizar tecnologias para alcançar uma maior disseminação e conhecimento do nosso património.</p>
Desafios	<p>Ainda não existem evidências da sua avaliação e monitorização.</p>
Lições aprendidas *	<p>Ainda não temos informação disponível devido à falta de dados de avaliação.</p>
Sustentabilidade	
Replicabilidade e/ou expansão	<p>Este é um plano nacional. Pode ser um bom exemplo a replicar noutros níveis (regional ou local) ou de menor âmbito.</p>
Conclusão	<p>Estes são os pontos essenciais para o desenvolvimento deste plano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - clarificar o conjunto de premissas conceituais no que toca a salvaguarda do património cultural imaterial, - requisitos básicos para a proteção deste tipo de património, - compromisso por parte das várias administrações, bem como o diálogo e consenso com os detentores e utilizadores do património cultural imaterial, coordenação entre estas administrações e respeito pela natureza dinâmica deste tipo de evento, - a relevância da implementação de mecanismos de proteção (criação de comissões específicas e de metodologias para proteção com identificação, inventário, seleção e catálogo), - incluir a preservação e a disseminação da documentação, bem como a participação ativa de pessoal especializado, - estabelecer a importância de contextos (espaço, tempo e conteúdo), bem como de critérios para a transmissão, disseminação e promoção do património cultural imaterial.
Detalhes de contacto	<p>Ministério Nacional da Cultura e do Desporto http://www.culturaydeporte.gob.es/portada.html</p>
URL/site da boa prática	<p>http://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/mediateca/plan-inmaterial.html</p>
Recursos relacionados desenvolvidos	<p>Resumo (vídeo) do Plano Nacional para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial: http://www.youtube.com/watch?v=sEqqf5e3M&index=25&list=PL027B5F67BB66FF7B</p> <p>Bibliografia do Plano Nacional para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial:</p>

<http://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/bibliografia-y-documentacion/bibliografia-especifica/bibliografia-salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial.html>

2.5 Boas práticas da Polónia

Boa prática n.º 21	
Título da boa prática	A história local capturada através de alminhas.
Tipo de boa prática	Projeto cofinanciado pela União Europeia ao abrigo do Fundo Social Europeu. Prioridade IX. Desenvolvimento da educação e de competências nas regiões.
Data da publicação	De 1 de setembro de 2012 a 31 de agosto de 2013.
Autoria	Gimnazjum nr 2 w Oblęgorku, Polónia (escola do 3.º ciclo)
Público-alvo	<ul style="list-style-type: none"> • Estudantes com idades entre os 13 e os 17 anos; • Adultos com mais de 50 anos.
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar o conhecimento sobre a cultura local através da participação em <i>workshops</i> de fotografia e jornalismo; • Estabelecer relações de cooperação internacional; • Desenvolver atividades sociais para pessoas mais velhas, promover a participação na sociedade civil, permiti-las partilhar o seu conhecimento.
Contexto/abrangência geográfica	Projeto local implementado no município de Strawczyn, Polónia.
Introdução	<p>O elemento característico da paisagem rural polaca é a presença de alminhas, que criam uma atmosfera atípica no campo. As alminhas remontam ao início do cristianismo na Polónia.</p> <p>As alminhas são uma evidência do passado e são elementos paisagísticos religiosos, sociais e culturais.</p> <p>O professores da escola primária de Oblęgorek, Polónia, decidiram tomar a iniciativa de criar um projeto para preservar a história das alminhas locais para as gerações futuras. O objetivo do projeto era envolver os estudantes na aprendizagem sobre as alminhas na sua região (município de Strawczyn, Polónia).</p>
Stakeholders/entidades parceiras	Os beneficiários principais do projeto foram os residentes do município de Strawczyn e os estudantes. Os estudantes e os professores envolveram-se no projeto ao identificar alminhas e ao entrevistar os residentes, particularmente, os residentes mais velhos do município de Strawczyn — um grupo em risco de exclusão social. Assim, o projeto foi criado com a perspetiva de evitar a exclusão social das pessoas mais velhas através da possibilidade de construir e manter relações com elas.
Abordagem metodológica	<p>Como parte das aulas organizadas entre 1 de setembro de 2012 e 31 de agosto de 2013, os estudantes participaram em <i>workshops</i> de fotografia e jornalismo.</p> <p>Os <i>workshops</i> de fotografia foram realizados em dois grupos. O primeiro grupo fotografou objetos sacros a céu aberto, enquanto o segundo grupo trabalhou com um <i>software</i> de processamento de fotografia digital.</p> <p>Durante os <i>workshops</i> de jornalismo, os estudantes receberam formação sobre os princípios fundamentais, as técnicas e a profissão do jornalismo contemporâneo através de uma combinação de aletas, demonstrações e trabalho baseado em projetos.</p> <p>Uma fase importante da implementação do projeto foram as entrevistas e as reuniões realizadas com residentes, durante as quais os estudantes recolheram informação sobre as origens das alminhas. Finalmente, fotografaram-se e</p>

	descreveram-se 102 objetos sacros. O projeto foi concluído com um evento realizado na escola.
Validação	A validação foi realizada com base nas observações e entrevistas realizadas com os utilizadores finais. Estes ficaram profundamente satisfeitos com o resultado do projeto — um livro. Os alunos envolvidos no projeto indicaram que adquiriram conhecimento e capacidades ao trabalharem durante um ano nesta investigação e ao responderem ao desafio de documentarem o património cultural local.
Impacto	Os jovens que participaram no projeto, nos <i>workshops</i> e nas reuniões desenvolveram as suas capacidades sociais e emocionais, e tornaram-se mais confiantes para participar em projetos, o que os ajudou a pensar em novas formas de mudar a sua comunidade local. Ao mesmo tempo, o projeto tornou os residentes mais velhos do município de Strawczyn mais abertos e deixou-os com mais vontade de partilhar o seu conhecimento sobre a história e as tradições locais.
Inovação e fatores de sucesso	Os aspetos inovadores do projeto estão relacionados com uma educação aberta e inovadora, integrada na era digital. O projeto pretendeu oferecer aos alunos e professores as competências e ferramentas adequadas para recolher informação, preparar textos e fotografias e publicar um livro.
Sustentabilidade	As instituições, escolas e livrarias locais receberam cópias dos livros para que estudantes, professores e pessoas que se interessem pela História acedam facilmente a este recurso. Adicionalmente, o livro foi distribuído a residentes locais que participaram no projeto, autoridades locais e membros de instituições culturais. A informação do projeto está disponível no <i>site</i> da escola.
Detalhes de contacto	Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza zpo.oblegorek@wp.pl
URL/site da boa prática	http://www.spoblegorek.pl/archiwalne_strony/hist_kapliczki.htm

Boa prática n.º 22

Título da boa prática	A nossa história — O nosso orgulho e força
Tipo de boa prática	Parcerias escolares multilaterais
Data da publicação	2012-2014
Autoria	NEDIM OKMEN ANADOLU OGRET MEN LISESI, Turquia Saint Paul's Catholic School, Reino Unido Zespół Placówek Oświatowych nr 3, Polónia Escola Básica e Secundária de Velas, Portugal
Público-alvo	Estudantes 12-18
Objetivo	Combinar a sensibilização para a cidadania, o património cultural e a história europeus, com foco na preparação de estudantes para um futuro na qual as competências tecnológicas e linguísticas serão ferramentas essenciais.
Introdução	O projeto foi criado por um grupo de escolas que representa a diversidade europeia. O objetivo do projeto era redescobrir a história nacional e europeia transmitida às pessoas através de músicas, danças, trovas e lendas. As atividades do projeto foram integradas no programa curricular (música,

desporto, história, geografia, biologia, línguas estrangeiras), estimulando o interesse dos estudantes nas suas tradições nacionais e, finalmente, desenvolvendo a sua paixão pela preservação da cultura europeia.

Aplicaram-se práticas pedagógicas e inovadoras baseadas nas TIC para desenvolver materiais que integravam a cultura no processo de ensino/aprendizagem.

Stakeholders/entidades parceiras

Os *stakeholders*/entidades parceiras do projeto foram: pais, famílias, participantes de várias gerações, cidadãos, estudantes, ONG parceiras e animadores de jovens, educadores infantis.

Abordagem metodológica

Os estudantes desenvolveram vários projetos baseados em tarefas que promoveram o desenvolvimento de competências essenciais (com as competências digitais como tema horizontal) ao trabalharem em atividades interculturais baseadas em tópicos.

Áreas do programa curricular abordadas pelo projeto:

- 1) Línguas estrangeiras modernas:
 - «Eu e a minha escola — Travar amizades» — Introdução
 - Lugares de interesse na nossa área local/país
 - Tradições nas nossas escolas e áreas
- 2) TIC:
 - Todas as áreas — Desenvolvimento de competências
- 3) Multimédia:
 - Produção de vídeos
- 4) Arte e música:
 - Recolha de canções folclóricas de várias regiões de cada país
 - Preparação de um espetáculo de dança folclórica tradicional, poemas, histórias, canções
 - Exposição fotográfica sobre as diferenças entre as danças folclóricas e os seus costumes nos países participantes
 - Escolha do logótipo do projeto
- 5) Educação física:
 - Preparação de um espetáculo de dança folclórica tradicional
 - Apresentação dos desportos nacionais
- 6) Geografia:
 - Lugares de interesse na nossa área local/país
 - Diferenças num país/documentação de campo
- 7) História:
 - Identidade multicultural — Ontem, hoje e amanhã
 - A nossa geração está a mudar — Porquê?
 - Feriados/festividades
 - Personagens históricas famosas
 - A vida no passado/mudança de ambições — Recolha de informação junto das pessoas mais velhas
- 8) Tecnologia alimentar:
 - Cozinha saudável
 - Pratos nacionais
- 9) Biologia:
 - Investigação sobre problemas de saúde na escola
- 10) Educação moral/cidadania
 - Tradições nas nossas escolas e áreas
 - Identidade multicultural — Ontem, hoje e amanhã
 - Comparação de atitudes e crenças
 - Tolerância/responsabilidade
 - Racismo e xenofobia
- 11) Escrita criativa/literatura
 - Histórias por trás das danças folclóricas

Igualmente, os estudantes participaram em atividades extracurriculares (trabalho literário, performances folclóricas, performances no Natal/Ano Novo).



Impacto	O projeto deu aos participantes conhecimento sobre as vidas das pessoas de outros lugares do mundo. Mudou as relações entre professores e estudantes, tendo os estudantes começado a trabalhar de forma mais independente e vendo os professores como facilitadores. Adicionalmente, o desenvolvimento do projeto envolveu os estudantes e o pessoal escolar na tomada de decisões, desenvolvendo capacidades, tais como o trabalho de equipa e a colaboração.
Lições aprendidas *	Os estudantes estavam interessados em descobrir o património local e em participar nas atividades do projeto, especialmente na aprendizagem de danças folclóricas. De modo geral, os benefícios de ensinar o artesanato tradicional aos estudantes tiveram uma grande importância para as comunidades.
Sustentabilidade	O projeto ofereceu a oportunidade de criar uma rede entre escolas parceiras, bem como laços de amizade duradouros entre os estudantes e os professores.
Conclusão	O projeto deu lugar a grandes mudanças nas perceções de património cultural dos estudantes e ajudou os professores a abordagem várias questões sobre temas não tão modernos (ao integrar no programa curricular vários temas: história, geografia, música, desporto, informática, literatura, aconselhamento, línguas, biologia, religião). O processo de redescoberta e promoção dos valores tradicionais foi de grande importância também para as comunidades locais.
Detalhes de contacto	Szkoła Podstawowa w Promniku, Polónia, sp_gim@poczta.onet.pl
URL/site da boa prática	http://comenius-history.blogspot.com/p/activities.html

Boa prática n.º 23

Título da boa prática	<i>Once upon an Erasmus T.A.L.E — Traditional Arts and Languages across Europe</i> («Era uma vez um conto Erasmus — Artes e línguas tradicionais na Europa»)
Tipo de boa prática	Programa: Erasmus+ Ação principal: cooperação para a inovação e a partilha de boas práticas Tipo de ação: parcerias estratégicas para a educação escolar
Data da publicação	De 1 de setembro de 2014 a 31 de agosto de 2017
Autoria	<ul style="list-style-type: none">• Three Legged Cross First School, Reino Unido• Åkraskolan, Suécia• Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza, Polónia• École élémentaire Joliot-Curie, França• RK Basisschool Bernardus, Países Baixos• Scoala Gimnaziala Lunca, Pascani, Roménia• Vaajakummun koulu, Finlândia• CEIP Ciudad de Valencia, Espanha
Público-alvo	<ul style="list-style-type: none">• Estudantes de escolas primárias, <i>stakeholders</i> escolares, comunidade.
Introdução	<p>O projeto <i>Once upon an Erasmus T.A.L.E — Traditional Arts and Languages across Europe</i> envolveu oito escolas (Reino Unido, França, Suécia, Finlândia, Polónia, Países Baixos, Espanha e Roménia) e focou-se na importância das histórias, línguas e cultura tradicionais na Europa moderna.</p> <p>A educação primária e os cuidados infantis são considerados como algo muito importante, e o projeto foi criado para compreender a forma como a literacia infantil e as artes podem permitir oportunidades de educação futuras e ter um</p>

	<p>impacto positivo na criança à medida que cresce. O projeto focou-se no património imaterial, que inclui tradições orais, artes performativas, conhecimento local e competências tradicionais.</p>
Stakeholders/entidades e parceiras	<p>O principal grupo-alvo do projeto era a comunidade escolar. O projeto promoveu o ensino inclusivo para oferecer aos estudantes a oportunidade de aprenderem e desenvolverem novas capacidades.</p>
Inovação e fatores de sucesso	<p>Graças aos <i>workshops</i> de artes tradicionais, os estudantes tiveram a oportunidade de trabalhar com aproximadamente vinte técnicas artísticas diferentes. Como resultado, criou-se um número considerável de obras de arte.</p> <p>Considerou-se que o projeto foi bem-sucedido porque se tornou central para a vida escolar e foi altamente benéfico para as comunidades escolares, pessoal escolar e estudantes. O projeto fez parte das prioridades de desenvolvimento/estratégicas da escola e foi apoiado por todas as pessoas pertencentes às instituições.</p>
Lições aprendidas *	<p>Os estudantes estavam interessados em descobrir o património local e em participar nas atividades do projeto. De modo geral, os benefícios de ensinar o artesanato tradicional aos estudantes tiveram uma grande importância.</p>
Replicabilidade e/ou expansão	<p>Os objetivos e a metodologia do projeto podem ser facilmente replicáveis para outros grupos-alvo e noutros contextos. Os professores da Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza decidiram aproveitar o conhecimento e a experiência que adquiriram para criar um novo projeto na área do património cultural. «Tradições e costumes — Promotores da interculturalidade no século XXI».</p> <p>http://sharedheritage.pl/index.php/about-us</p> <p>https://www.facebook.com/pg/Traditions-and-customs-731456597228387/posts/</p>
Conclusão	<p>O projeto permitiu ver o património cultural imaterial através dos olhos da juventude. Resultou em centenas de imagens, vários vídeos, obras de arte, etc.</p>
Detalhes de contacto	<p>Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza zpo.oblegorek@wp.pl</p>
URL/site da boa prática	<p>https://www.up2europe.eu/european/projects/once-upon-an-erasmus-tale-traditional-arts-and-languages-across-europe_104718.html</p> <p>https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2014-1-UK01-KA201-000229</p>

Boa prática n.º 24

Título da boa prática	<p>Projeto Mult'culture — <i>Promote Education for Cultural Heritage</i> («Promover a educação sobre património cultural»)</p>
Data da publicação	<p>De setembro de 2018 a março de 2021</p>
Autoria	<ul style="list-style-type: none"> • 37th Dimotiko Sxoleio Thessalonikis, Grécia • EB1/PE de Câmara de Lobos, Portugal • Scoala Gimnaziala «Pia Bratianu», Bucareste, Roménia • ICS Ponzano Veneto, Itália • Zespół Placówek Oświatowych w Strawczynie, Polónia
Público-alvo	<p>O projeto destinou-se a estudantes com idades entre os 6 e os 11 anos.</p>



Introdução	Este projeto foi estruturado no contexto do Ano Europeu do Património Cultural 2018. A Grécia, a Itália, a Polónia, a Roménia e Portugal juntaram-se a este projeto com o objetivo de sensibilizar os estudantes sobre a identidade europeia, utilizando a cultura como ferramenta para melhorar o desempenho académico dos estudantes.
Stakeholders/entidades parceiras	O tópico, objetivos, atividades e resultados do projeto estão orientados para as comunidades escolares (estudantes, professores, pessoal administrativo, pais), autoridades locais e instituições ou organizações culturais (museus, bibliotecas e arquivos, galerias de arte, escolas de arte).
Abordagem metodológica	<p>O objetivo principal do projeto foi educar as crianças sobre um espaço europeu comum e sensibilizar os estudantes para a identidade europeia.</p> <p>O conteúdo do projeto foi apresentado durante as atividades seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Interações diretas com professores estrangeiros (<i>workshops</i> e atividades conjuntas organizadas durante as reuniões internacionais, que ofereceram novas perspetivas e experiências aos estudantes, bem como a oportunidade de descobrirem a beleza de outras culturas europeias de uma forma diferente,• trabalho em contexto escolar: os estudantes tiveram oportunidade de partilhar ideias e adquirir novas competências através de uma formação positiva e de «aprender ao fazer», por meio de várias atividades colaborativas e de reflexão (aulas, atividades extracurriculares, clubes escolares, eventos escolares e visitas de estudo.
Impacto	O projeto Mult'culture — <i>Promote Education for Cultural Heritage</i> abriu novas oportunidades que permitiram os jovens descobrirem e se envolverem com as suas raízes culturais. Ao relacionar a arte com processos educativos, o projeto ofereceu-lhes não só novas ferramentas de comunicação e expressão, mas também a oportunidade de descobrirem artistas locais nacionais e europeus, que contribuíram para a riqueza e diversidade cultural e linguística da Europa.
Inovação e fatores de sucesso	O projeto foi inovador porque utilizou a cultura como ferramenta para melhorar o desempenho académico dos estudantes, combinando-a com atividades de empreendedorismo.
Sustentabilidade	As atividades relacionadas com o projeto a envolveram um grande número de professores e estudantes. O sucesso das atividades teve um pacto forte e positivo, gerando interesse para participar ativamente noutras atividades e projetos. O projeto é considerado sustentável uma vez que a utilização dos seus resultados pode ser assegurada após a conclusão do mesmo.
Detalhes de contacto	Página do Facebook do projeto: https://www.facebook.com/Multculture-Promote-Education-for-Cultural-Heritage-Projeto-Erasmus--243482336358728/
URL/site da boa prática	https://edu2018kultura.blogspot.com/ https://www.facebook.com/Multculture-Promote-Education-for-Cultural-Heritage-Projeto-Erasmus--243482336358728/ https://scoala17pb.ro/portfolio-items/erasmus-multculture-promote-education-for-cultural-heritage/

Boa prática n.º 25

Título da boa prática	<i>Sejny Chronicles</i> («Crónicas de Sejny»)
Tipo de boa prática	Um programa educativo e artístico a longo prazo com o objetivo de criar uma peça de teatro.
Data da publicação	<i>Sejny Chronicles</i> é uma iniciativa artística e educativa iniciada em 1999.
Autoria	<i>Sejny Chronicles</i> foi realizado por Bozena Szroeder.
Público-alvo	Estudantes, artistas, animadores culturais.
Objetivo	Com <i>Sejny Chronicles</i> , que combina teatro, música, história oral e escrita criativa, pretende criar-se uma história comum para uma comunidade fronteiriça diversificada.
Introdução	Sejny, uma cidade polaca na fronteira da Polónia, Lituânia e Bielorrússia abraça influências polacas, lituanas, bielorrussas e romenas. Atualmente, a diversidade da cidade continua a florescer; o seu exemplo como um modelo de coexistência é ilustrado em <i>Sejny Chronicles</i> , baseando-se em histórias orais partilhadas pelos residentes de Sejny antes da Segunda Guerra Mundial contando com a encenação de adolescentes que declamam e cantam em polaco, lituano, ídiche e russo.
Stakeholders/entidades parceiras	Desde o início do programa, muitos artistas visuais, animadores culturais, professores de arte, residentes e jovens estiveram envolvidos em várias atividades culturais relacionadas com o <i>Sejny Chronicles</i> .
Abordagem metodológica	<p>A encenação evoluiu de uma exposição realizada em 1998, chamada <i>Our Good Old Sejny</i> («A nossa boa velha Sejny»), que incluiu postais e fotografias dos anos 1910 a 1960.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, as crianças recolheram histórias orais junto dos seus pais e avós, compilando-as nas suas próprias mini crónicas individuais, desenharam árvores genealógicas e, em conjunto, desenharam um plano meio real e meio mítico da cidade, associando as histórias e as lendas que ouviram a locais específicos; • Entretanto as crianças aprenderam as canções umas das outras — músicas de casamento lituanas, cantos eslavos antigos, canções folclóricas polacas, bem como canções <i>nigunim</i> judias e canções romenas; • A etapa seguinte foi recriar em barro a Sejny multicultural antes da guerra, com a câmara municipal, sinagoga e igrejas católicas e evangélicas — um «contexto» ideal para uma peça de teatro. Criaram-se casas, templos e figuras em barro após as crianças aprenderem as suas histórias, as histórias dos seus habitantes passados, bem como dos atuais habitantes; • A imaginação das crianças foi estimulada pelas lendas e histórias que anotaram em pequenos cadernos. Foi assim que se criou o modelo inabitual da cidade, com uma atmosfera única e poética. A mesma tornou-se um ícone da Sejny multicultural e numa cenografia perfeita da peça de teatro; <p>Nota: desde o início que cinco «gerações de jovens estiveram envolvidas na aventura criativa das crónicas.</p>
Impacto	<i>Sejny Chronicles</i> estriou em 1999 e foi encenada na Polónia, incluindo no Festival Internacional de Teatro de Malta em Poznan, bem como na Bósnia e Herzegovina, Lituânia, Espanha, Alemanha e Dinamarca. A peça também foi apresentada no teatro La MaMa em Nova Iorque.

Os jovens da primeira geração que participou nas atividades relacionadas com a *Sejny Chronicles* tornaram-se artistas visuais socialmente ativos que desenvolveram os seus próprios projetos relacionados com a cultura. O programa também teve um grande impacto nos residentes mais velhos, uma vez que muitos tiveram pela primeira vez a oportunidade de partilhar as suas memórias com as gerações mais jovens.

Inovação e fatores de sucesso O projeto durou muito anos porque os artistas o trataram de uma forma muito específica, sentindo-se responsáveis por manter o contacto e cuidar das pessoas mais velhas que partilharam as suas histórias.

Sustentabilidade O espetáculo *Sejny Chronicles* foi encenado durante quase 90 anos e continua a evoluir, incluindo novas histórias e novas ideias.

Replicabilidade e/ou expansão Existem vários locais que utilizaram a fórmula desenvolvida pelo *Sejny Chronicles*.

- O primeiro foi a Quinta Ecológica Educativa que preparou a sua história sobre várias aldeias de Várnia e Masúria, as *Warmia-Masuria Chronicles* («Crónicas de Várnia-Masúria»).
- Teremiski trabalhou com a juventude de uma forma muito semelhante, preparando as *Chronicles of Podlasie* («Crónicas de Podlândia») e publicando um livro para reunir as histórias.
- Um grupo de crianças bielorrussas de Białystok também trabalhou da mesma forma, com a orientação da Associação AA-BA de Aprendizagem da Língua Bielorrussa para Crianças e Jovens. Este grupo preparou uma encenação em bielorrusso, utilizando métodos de trabalho semelhantes. Primeiro, realizaram reuniões com pessoas e entrevistas, em seguida, elaboraram um livro com histórias e, finalmente, realizaram uma entrevista com canções. *Sejny Chronicles* inspira as pessoas de várias formas diferentes, o que deixa os autores satisfeitos e prova que o seu trabalho vale a pena.

O realizador de *Sejny Chronicles* mostrou abertura e motivação para ajudar e apoiar iniciativas relacionadas com a proteção de histórias e tradições locais.

Detalhes de contacto Orides «Pogranicze — sztuk, kultur, narodów», centrum@pogranicze.sejny.pl

URL/site da boa prática http://pogranicze.sejny.pl/sejny_chronicles_workroom,163.html
<https://www.youtube.com/watch?v=5hA6oEs28n8>
<https://www.youtube.com/user/pograniczesejny>

3. Conclusões

A recolha de boas práticas do ouRoute mostra que é dada cada vez mais atenção, aos níveis europeu e nacional, ao património cultural material e imaterial e à preservação do mesmo.

Hoje em dia, a utilização de tecnologias e ferramentas digitais permite o estudo de várias tipologias e a preservação ao longo do tempo de ativos materiais e imateriais relacionados com o folclore popular, usos e costumes e tradições orais, mas também com algumas formas de conhecimento especializado relacionado com profissões antigas e artesanato. A documentação e a digitalização é, então, muito importante para a reavaliação do património cultural material e imaterial para todos: visitantes e cidadãos. É por isso que os cidadãos estão realmente cada vez mais envolvidos na valorização do seu património cultural, participante em várias iniciativas, mas também mapeando o seu património cultural e, em alguns casos, utilizando aplicações tecnológicas para guardar informação e tornar a sua cidade uma cidade «inteligente» e inovadora para o turismo.

Os vários projetos e boas práticas, analisados neste documento, focam-se em estratégias para tornar a cultura acessível a todos os cidadãos e eliminar barreiras socioeconómicas, promovendo novas iniciativas que envolvam comunidades locais, *stakeholders* escolares, profissionais do setor cultural, mas também pessoas socialmente vulneráveis, tais como migrantes e idosos. Estes últimos podem agir como ponte entre as gerações mais novas e mais velhas, permitindo a transmissão de conhecimento e a preservação da cultura imaterial e do folclore local.

As escolas realizaram várias iniciativas e atualmente incluem atividades teóricas e práticas nas áreas artística, música, teatral, arqueológica e histórico-artística dirigidas a estudantes, participando igualmente em vários programas nacionais e europeus.

Atualmente, a salvaguarda do património cultural material e imaterial tornou-se claramente numa prioridade na Europa, e iniciativas conjuntas continuam a ser desenvolvidas a vários níveis: europeu, nacional e local, e envolvendo vários *stakeholders*: escolas, autoridades locais e municípios, profissionais, associações, etc. Adicionalmente, existe uma nova sensibilidade para o facto de que a cultura é um recurso partilhado, um recurso comum para os cidadãos e, nas sociedades modernas, uma combinação de várias culturas para dar expressão ao interculturalismo e à integração cultural. A cultura é, então, uma grande fonte de desenvolvimento económico e de emprego para muitas pessoas, e deve ser promovida através da valorização do património, com base no desenvolvimento urbano e na recuperação de expressões culturais ancestrais, áreas históricas e elementos tradicionais materiais e imateriais. A promoção cultural implica, então, um processo de transformação social, e é por esse motivo que é muito importante adotar uma abordagem integrada

que considere todas as dimensões físicas, sociais e económicas da cultura, as quais interagem em simultâneo, e garantindo o bem-estar dos cidadãos.

Para concluir, a partir da análise de boas práticas do ouRoute, podemos afirmar que o envolvimento de cidadãos na estruturação e promoção do seu território deu-lhes uma oportunidade melhor para se tornarem cidadãos ativos e satisfazerem as suas necessidades de acordo com os seus valores culturais. Ao mesmo tempo, a promoção da identidade cultural reforça a coesão social e o sentimento de pertença a uma comunidade. É por isso que, atualmente, as autoridades locais e atores privados estão cada vez mais envolvidos na promoção e revitalização do património cultural material e imaterial.

