1 BEVEZETÉS A DIGITÁLIS ÖRÖKSÉGI SÉTÁKBA

Nehézség
Könnyű

Időtartam
Kb. 10 perc

Eszközök/Anyagok
- EYES Útmutató a helyi örökség kutatásáról
- A modelltúrák

Célok
- Megérteni, mi az a digitális örökségi séta, és milyen elemekből épül fel.
- Megismerni a séta alkotójának szerepét.
- Áttekinteni, milyen készségek fejleszthetők a projekt keretében.

Üdvözlünk a fedélzeten, fiatal alkotó! Ha ezeket a sorokat olvasod, valószínűleg kíváncsi vagy arra, hogyan hozhatod létre a saját digitális örökségi sétádat. Nem tudod pontosan, mi ez, hogyan néz ki, vagy hol érdemes elkezdeni? Semmi gond: összeállítottunk neked mindent, amire szükséged lesz ahhoz, hogy választ kapj a kérdéseidre.

Ez a lépésről lépésre felépített tutorialsorozat segít abban, hogy izgalmas, digitális elemekkel kiegészített városi sétákat hozz létre – abban a városban és azon a témán keresztül, amelyet te választasz.
Közben olyan új készségeket is fejleszthetsz, amelyek a személyes életedben, a tanulmányaid során és később a szakmai utadon is hasznosak lehetnek.
Szóval... készen állsz, hogy elindulj ezen a kulturális örökségi utazáson?

1) Előzmények: mi a kulturális örökség?

Mindenekelőtt tisztázzuk a „kulturális örökség” fogalmát, mivel ez a kiindulópontja azoknak a sétáknak, amelyek létrehozására meghívunk.

Amikor ezeket a szavakat hallod, mi jut először eszedbe? Talán egy régi vár, egy történelmi emlékmű vagy egy híres hely a városodban. Vagy talán ismered már az Európai Örökség Napjait, mely egy minden év szeptemberében megrendezett esemény, amelynek során a nyilvánosság számára általában zárt épületek és helyszínek ingyenesen megnyitják kapuikat.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Még ha ez első betekintést is ad abba, mit jelent a kulturális örökség, fontos szem előtt tartani, hogy az jóval több, mint épületek és emlékművek összessége. Megjelenhet abban, ahogyan az emberek élnek, emlékeznek, ünnepelnek, alkotnak, és továbbadják tudásukat, szokásaikat vagy történeteiket. Egyes részei jól láthatók és könnyen felismerhetők, mások viszont emlékekben, mindennapi szokásokban és közös gyakorlatokban élnek tovább.

Ez pedig jó hír a benned rejlő városkutató számára, mert hatalmas alkotói szabadságot ad abban, hogy mit választasz dokumentálásra és megosztásra.
Íme néhány példa arra, mit érthetünk kulturális örökség alatt:

✧ Kézzelfogható örökség

- Történelmi épületek és műemlékek
- Tájak és természeti helyszínek
- Műtárgyak
- Utcák, városrészek, romok
- Falfestmények, szobrok, köztéri művészet

✧ Szellemi örökség

- Szóbeli hagyományok és történetek
- Helyi nyelvjárások és nyelvek
- Fesztiválok és rituálék
- Hagyományos kézművesség és receptek
- Zene, tánc, előadás
- Értékek

Példa: egy helyi pékség

Kézzelfogható örökség: a történelmi épület és a régi sütőeszközök
Szellemi örökség: a hagyományos receptek és a sütési ismeretek

A szellemi örökség ugyanolyan értékes, mint a kézzelfogható. Lehet, hogy kevésbé látható, de gyakran személyesebb. A recept, amit a nagymamád minden vasárnap elkészít, a csak a környéken használt szleng, egy helyi fesztivál, amelynek nincs Wikipédia-oldala... ezek mind olyan örökségek, amelyeket érdemes megőrizni.

Ha mélyebben szeretnél belemerülni a kulturális örökség fogalmába, tekintsd meg a **„A helyi örökség nyomában: Útmutató fiatal kutatóknak”** című kézikönyvet, amely a projekt weboldalán (https://explorestories.eu/) az „Eszköztár” részben érhető el.

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

2) Mik azok a digitális örökségi séták az EYES-ben?

A digitális örökségi séta egy olyan élmény, amely a fizikai világot digitális tartalommal ötvözi, így az emberek lebilincselő és interaktív módon fedezhetnek fel egy helyet, történelmet vagy kultúrát. Ebben a projektben egy hibrid formátumot választottunk, amely egy nyomtatott füzetet (Booklet) és QR-kódokat kombinál, amelyek digitális élményeket tesznek lehetővé.

BOOKLET

- Nyomtatott füzet, amelyet követni lehet
- Helyszínleírások
- Elbeszélések és iránymutatások
- QR-kódok

+

DIGITÁLIS TARTALOM

- Videó- és hanganyagok
- Fotógalériák
- Kvízek és játékok
- A séta virtuális térképe

= **DIGITÁLIS ÖRÖKSÉGI SÉTA**



A látogatók valós helyszíneken keresztül sétálva követik a nyomtatott füzetet (Bookletet), és QR-kódokat szkennelnek be, hogy digitális és interaktív tartalmakhoz férjenek hozzá.

Füzet → QR-kód → Digitális tartalom → Reflexió

Ez a tartalom nemcsak azokra a „mainstream helyekre” fókuszál, amelyeket hivatalos vezetett túrákon is meg lehet látogatni. Arra is meghívja a látogatókat, hogy megálljanak olyan helyeken, amelyek mellett máskor talán elsétálnának, és új szemüvegen keresztül figyeljék meg a várost. A te szemüvegeden keresztül.

Az **örökségi séta alkotója** számára – vagyis számodra – a digitális örökségi séta lehetőséget ad arra, hogy személyes nézőpontból mutass be egy várost vagy városrészt, élményszerű és modern formában.

Milyen témák érdekelnek? Mely helyeket szereted, vagy melyeket találod izgalmasnak? Van olyan közösség, amelynek a városhoz fűződő kapcsolatát szívesen felfedeznéd? Ezek a kérdések mind kiindulópontjai lehetnek a saját túrád megalkotásának. Erről bővebben a **2. tutorialban olvashatsz: „A téma és a célközönség kiválasztása”**.
Ezután következik a kutatási szakasz, amikor felfedezel, kérdésekre keresed a választ, és információkat gyűjtesz. Erre építve hozod létre a saját sétádat, digitális elemekkel gazdagítva.

Amikor a séta elkészült, kipróbálhatod és megoszthatod másokkal, hogy új szemszögből fedezhessenek fel egy várost – vagy bármilyen helyet, amelyhez kötődsz, például egy falut vagy városrészt. Ez az oktatóanyag lépésről lépésre végigvezet a folyamaton.

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

**Témaválasztás → Kutatás → Alkotás →
Digitális tartalmak hozzáadása → Tesztelés → Megosztás**



Kíváncsi vagy, hogyan nézhet ki egy ilyen séta a gyakorlatban? Akkor nézd meg a projektpartnerek által készített mintatúrákat. Az EYES weboldalán partnerországonként – Németország, Belgium, Magyarország, Lengyelország és Szerbia esetében – két-két modelltúrát találsz.
Minden túrához elérhető egy booklet, benne a digitális elemekhez vezető QR-kódokkal, valamint egy kiegészítő segédanyag is.

Miért ez a hibrid formátum?

Hozzáférhető Nincs szükség alkalmazás elkészítésére vagy letöltésére. Bárki részt vehet, akinek van okostelefonja és internetkapcsolata. Megfizethető, könnyen nyomtatható és terjeszthető.	**Rugalmas és kreatív** Lehetővé teszi videók, hanganyagok, kvízek, 360°-os nézetek, idővonalak, rejtvények keverését... a digitális réteg szinte bármi lehet, amit elképzelsz.
Felhasználóbarát A sétához nincs szükség más fizikai idegenvezetőre, mint a bookletre és egy okostelefonra. Fedezd fel és szkenneld be. Nincs szükség fiókra, bejelentkezésre. A közönség azonnal készen áll a sétára.	**Hasznos digitális készségek fejlesztése** Készítsd el a sétádat olyan eszközökkel, mint a Canva, a Genially, hangrögzítők vagy videószerkesztő alkalmazások. Ezeket az eszközöket már ismerheted, és valószínűleg újra használni fogod az iskolában, projektekben vagy a jövőbeli karrieredben.

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

Mitől lesz jó egy digitális örökség séta?

Egy jó örökségi séta több, mint tények felsorolása. Világos, lebilincselő utazást kínál a látogatóknak helyeken és történeteken keresztül. Íme néhány szempont, amit érdemes szem előtt tartani egy jó séta elkészítéséhez:

- Világos témát követ, és gondosan kiválasztott megállókkal rendelkezik.
- Megbízható kutatáson alapul
- Lenyűgöző és könnyen befogadható módon meséli el a történeteket
- Digitális elemeket használ, amelyek értéket adnak a látogatáshoz
- Világos útmutatást ad és könnyen követhető
- Visszajelzések alapján tesztelték és fejlesztették.

Mennyi idő alatt lehet létrehozni egyet?

A séta elkészítéséhez szükséges idő számos tényezőtől függ: a korábbi kutatási tapasztalataidtól, a helyi területtel kapcsolatos korábbi ismereteidtől, a megállók számától és hosszától, a kutatásod mélységétől, a rendelkezésre álló erőforrásoktól, a túrán dolgozók számától... Mindazonáltal a következőket javasoljuk:

A séta áttekintése

6-12 megálló	Ennél kevesebb már alig érződne valódi örökségi sétának, ennél több pedig túl sok lehetne a résztvevőknek (és talán neked is).
2-8 perc állomásonként	**40-150 perc a teljes sétához**

Az örökségi séta mögött

Minimum 2 hónap	A sétád megtervezéséhez, kutatásához, létrehozásához, teszteléséhez és fejlesztéséhez elegendő időre van szükség. Fontos, hogy legyen időd feldolgozni az információkat, és alaposan átgondolni, hogyan szeretnéd bemutatni őket a túrádban.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

3) Miért érdemes saját digitális örökségi sétát létrehozni?

Saját digitális örökségui sétád létrehozása egy módja annak, hogy a saját stílusodban fedezz fel, alkoss és ossz meg valami értékeset. Segít a következőkben:

FELFEDEZÉS

- Helyi örökség bemutatása és értelmezése: irányítsd a figyelmet olyan történetekre, amelyek szerinted megérdemlik, hogy meghallgassák őket – legyenek akár jól ismertek, akár teljesen elfeledettek.
- Emeld ki, ami NEKED fontos: egy városrészi hagyományt, egy elfeledett személyt, vagy egy rejtett múlttal rendelkező épületet. A te nézőpontod formálja a sétát.

KAPCSOLAT

- Tedd az örökséget mindenki számára hozzáférhetővé: olyan történeteket is eljuttathatsz az emberekhez, amelyekkel például egy hagyományos múzeumban soha nem találkoznának.
- Építs hidakat generációk között: a túrád segíthet abban, hogy különböző korosztályok és hátterű emberek jobban megértsék egymást közös helyeken és közös emlékeken keresztül.

TEREMTÉS

- Vond be az embereket történetmeséléssel: használd a kreativitásodat, hogy életre keltsd a helyeket, és másokban is kíváncsiságot ébressz irántuk.
- Hozz létre valami maradandót: a sétát ki lehet nyomtatni, meg lehet osztani, frissíteni lehet, és akár több száz ember is végigjárhatja azután, hogy elkészültél vele.

FEJLŐDÉS

- Tedd a tanulást interaktívvá és élvezetessé: a séta készítője és a résztvevők is élményszerű módon tanulhatnak. A valódi helyek, valódi történetek és bevonó élmények segítenek abban, hogy a megszerzett tudás tartósabban megmaradjon.
- Fejlessz új készségeket útközben.

Milyen készségeket fejleszthetsz ezzel a projekttel?

Kutatás és tényellenőrzés | Történetmesélés | Digitális tartalomkészítés | Grafikai tervezés | Projektmenedzsment | Közösségi szerepvállalás | Kritikus gondolkodás | Előadásmód

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Ezek a készségek nem csak „erre a projektre” vonatkoznak. Hasznosak lehetnek az iskolában, a munkahelyen és azon túl is. Az örökség kutatása megtanít jó források megtalálására, az ellentmondó nézetek összehasonlítására és az érvek felépítésére, amelyek életkészségek.

Ráadásul ez egy olyan tapasztalat, amelyet fel tudsz tüntetni az önéletrajzodban, és egy alkotás, amelyet hozzáadhatsz a portfóliódhoz. Akár a design, az újságírás, az oktatás, a szociális munka vagy a turizmus területén dolgozol... ez a projekt kiemelhet a tömegből.

4) Kinek szól ez az oktatóanyag?

Az oktatóanyag tartalma különösen a 16-26 éves korosztály számára készült, de bárki használhatja, akit érdekel a kulturális örökség felfedezése. Ezek a szerzők tapasztalatain alapuló irányelvek, de ne feledjük, hogy nincs egyetlen „helyes” módja egy örökségi séta létrehozásának.
Íme a leggyakoribb munkamódok. Válaszd ki, melyik illik hozzád.

Egyéni alkotó
Egy személyes projekt. Válassz egy témát, ami érdekel. Te vagy a kutató, a tervező, a történetmesélő...

Kis csoport
2-5 fő. Feladatok megosztása: kutatás, tervezés, digitális tartalomkészítés, írás. Barátok és osztálytársak számára ideális.

Iskolai osztály
Egy egész osztály együttműködik egyetlen séta létrehozásán. Egy tanár irányítja a folyamatot.

Ifjúsági csoport
Ifjúságsegítő vagy facilitátor támogatásával. Nagyszerű közösségi projektekhez, helyi rendezvényekhez, kulturális szervezeteknek...

A projekt különböző partnerországaiban szervezett ifjúsági kutatások azt mutatták, hogy a kiscsoportos munka sokszor segített abban, hogy a résztvevők magabiztosabbá váljanak, és könnyebben találjanak új ötleteket a kutatási szakaszban.
Ha rád is ez igaz, ne habozz: keresd meg a saját alkotótársaidat, és fedezzétek fel együtt ezt a projektet.

Általánosságban is hasznos, ha az örökségi séta készítése közben másoktól is kérsz ötleteket, visszajelzést és új nézőpontokat. Ne feledd: ez az út egyszerre személyes és közös alkotási folyamat.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) álláspontját. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé értük.