



REPUBLIKA HRVATSKA  
PRIMORSKO-GORANSKA ŽUPANIJA

Upravni odjel za kulturu,  
sport i tehničku kulturu

KLASA: 053-02/20-01/4  
URBROJ: 2170/1-11-20-28  
Rijeka, 14. travnja 2020.

Materijal izradio: Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka

**PRIJEDLOG ODLUKE O DAVANJU SUGLASNOSTI  
POMORSKOM I POVIJESNOM MUZEJU HRVATSKOG PRIMORJA RIJEKA ZA  
PRIJAVU I PARTNERSTVO U SKLOPU PROGRAMA ERASMUS+ ZA PROJEKT  
DREAM (Digital Resources For Educational Activities In Museums)**



Materijal izradili:  
Andrea Samaržija, muzejska pedagoginja  
Denis Nepokoj, muzejska pedagoginja  
savjetnica

## I. PRAVNI OSNOV

Na temelju članka 52. stavka 1. točke 23. Statuta Primorsko-goranske županije („Službene novine“ broj 23/09, 9/13, 25/13-pročišćeni tekst, 5/18, 8/18-pročišćeni tekst i 2/20) Župan donosi opće i pojedinačne akte, te zaključke sukladno zakonu i drugim propisima, te aktima Skupštine.

Na temelju članka 25. stavka 1. Poslovnika o radu Župana Primorsko-goranske Županije („Službene novine“ broj 23/14, 16/15, 3/16 i 19/16-pročišćeni tekst) Župan donosi opće akte kada je to propisano posebnim zakonom, pojedinačne akte kada rješava o pojedinim pravima, obvezama i pravnim interesima fizičkih i pravnih osoba, te zaključke.

## II. OBRAZLOŽENJE

Pomorski i povijesni muzej pozvan je da bude partner na projektu pod nazivom DREAM (Digital Resources for Educational Activities in 2020. predviđa prijaviti na raspisani poziv za prijavu projekata u sklopu programa EAC/A02/2019 Erasmus+, na ključnu aktivnost pod brojem 2 naziva Strateško partnerstvo u području obrazovanja.

Prijavitelj i vodeći partner za projekt bio bi muzej M9 iz Italije.

Predviđeno trajanje projekta je 24 mjeseca s početkom od 1. siječnja 2021. godine.

Predviđeno je da se projekt financira u punom iznosu prihvatljivih troškova, odnosno 100%, iz EU fonda Erasmus+, KA2 – Strateško partnerstvo u području obrazovanja.

## II. I. OPĆE INFORMACIJE O PROJEKTU

Digitalna transformacija je duboka transformacija poslovanja i aktivnosti, procesa, kompetencija i modela za potpuno iskorištavanje promjena i mogućnosti koje otvaraju digitalne tehnologije i njihov ubrzavajući utjecaj na društvo. Digitalne su tehnologije promijenile izgled poslovanja i nastaviti će to činiti i dalje. Tempo kojim se to događa ubrzava se i brže od tempa transformacije organizacija. Stoga je digitalna tehnologija izazov, ali i prilika za razvoj socijalno-ekonomskog konteksta.

Projekt DREAM usklađen je s opisanim kontekstom i ima za cilj osmislići i upravljati inovativnim digitalnim sadržajem koji je usmjeren na valorizaciju kulturne baštine, ali i digitalno usavršavanje nastavnika i učenika u osnovnim školama.

Također, predviđa se da bi se njegovom provedbom u muzejima potaknuti korištenje digitalnog kanala za interpretaciju baštine, približavanje svim skupinama posjetitelja te povezivanje s lokalnom i globalnom publikom.

Uz navedeno, projekt ima za cilj razviti alate koji se mogu učinkovito prilagoditi inovativnom i okruženju koje se brzo mijenja. Rezultat upravljanja biti će i izvješće koje će se temeljiti na potrebama za osposobljavanjem učitelja u osnovnim školama u kontekstu digitalnih inovacija, kao i okruženju za prenošenje znanja na učenika. Ostali neizravni ciljevi projekta su privlačenje i uključivanje nove publike u muzeje, valorizacija kulturne baštine ali, poslijedično, i doprinos europeizaciji ovog sektora.

Osnovnu ciljnu skupinu projekta čine nastavnici osnovnih škola koji su spremni preoblikovati i unaprijediti svoje digitalne vještine. Sekundarnu ciljnu skupinu predstavljaju dionici kulturne baštine, poput muzeja, kulturnih udruga i knjižnica.

Uz prijavitelja M9 District & Museum M9, M9D (Italija), predviđeni partneri na projektu su Stati Generali dell'Innovazione, SGI (Italija), Centar tehničke kulture Rijeka (Hrvatska), KU Leuven Faculty of Arts, KUL (Belgija), The Network of European Museum Organisations NEMO (Njemačka) te Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka. Uz napomenu, da projektni prijedlog još uvijek nije priavljen, pa su moguća odstupanja u popisu partnera na razini cijelog projekta.

## **II. II. CILJEVI PROJEKTA**

Cilj strateških partnerstava je poticati razvoj i razmjenu inovativnih praksi te provoditi zajedničke inicijative kojima se promiču suradnja, suradničko učenje i razmjena iskustva na europskoj razini.

Opći cilj ovoga projekta je razviti i upravljati novim digitalnim okruženjem te razviti i unaprijediti metodologiju za obrazovanje o kulturnoj baštini u osnovnim školama u Europi.

Specifični ciljevi projekta su:

1. Uspostaviti dugotrajne veze između obrazovnih i kulturnih institucija radi iskorištavanja i reinterpretacije stalnih izložbi u međukurikularnim temama korištenjem otvorenih digitalnih resursa.
2. Razviti kompetencije nastavnika i učenika u području digitalne kulturne baštine inovativnim pristupom temeljenom na učenju kroz igru, kreativnom razmišljanju i suradničkom učenju.

Operativni ciljevi projekta su:

- a. Promicati razmjenu dobroih praksi na području obrazovanja i kulturne baštine i razvoja STE(A)M-a u osnovnim školama.
- b. Izraditi višejezičnu i interaktivnu digitalnu platformu za koprodukciju vizualnih romana s tematski povezanim OER-ima i virtualnom stvarnosti
- c. Osmisliti i provesti kombinirani tečaj za 45 nastavnika u osnovnim školama (15 po zemlji) o iskorištavanju digitalnih tehnologija za uključivanje učenika u obrazovanje na području kulture pomoću metoda suradničkog učenja i zajedničkog stvaranja.
- d. Pripremiti međunarodnu izložbu obrazovnih digitalnih iskustava u kulturnim prostorima koje su stvorili učenici s učiteljima.
- e. Širenje i iskorištavanje rezultata

Ciljne skupine projekta:

1. Učitelji i učenici u osnovnim školama
2. Muzeji i kulturni operatori
3. Javna tijela i drugi javni i privatni dionici
4. Lokalne zajednice.

## **II. III. AKTIVNOSTI PLANIRANE PROJEKTOM**

Aktivnosti koje će Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka provoditi u sklopu projekta su:

- suradnja s projektnim partnerima na zadacima identifikacije i organizacije već postojećeg digitalnog materijala u osnovnim školama i muzeju te pri produkciji originalnog digitalnog sadržaja kojim će se interpretirati muzejski sadržaj, a posljedično i povezati digitalnim putem sa sadržajem ostalih muzeja

- suradnja s nastavnicima osnovnih škola kako bi se omogućila praktična primjena virtualnih posjeta koje će tijekom projekta izraditi te organiziranje posjeta učenika koji će u muzeju iskusiti digitalne sadržaje putem AR tehnologije
- suradnja s ostalim muzejima koji su partneri na projektu kako bi zajedno organizirali virtualnu izložbu koristeći navedene digitalne posjete i ostale sadržaje
- sudjelovanje na međunarodnim partnerskim sastancima tijekom 24 mjeseca
- suradnja s nacionalnim partnerom pri organizaciji prezentacije rezultata projekta
- redovno izvještavanje o napretku aktivnosti, budžetu, evaluaciji i diseminaciji.

## **II. IV. ODRŽIVOST REZULTATA PROJEKTA**

Aktivno sudjelovanje u ovom projektu za Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka prilika je za proširenje znanja i sposobnosti u sferi digitalnih tehnologija koje su sadašnjost i budućnost kako znanstvenih i kulturnih, tako i obrazovnih institucija.

Muzej je usmjeren na održavanje i unaprjeđenje kvalitetnog pedagoškog programa kojemu su učenici i nastavnici osnovnih škola među najvažnijom ciljanom publikom. Stoga se ovim projektom predlaže nastavnicima i učenicima omogućiti upotrebu digitalnih tehnologija kojom će obraditi nastavni sadržaj te praktična primjena nastavnog sadržaja u muzeju. S druge strane, muzej kroz ovaj projekt može prateći svjetske tehnološke trendove otvoriti novi kanal za komunikaciju s publikom.

Rezultati ovoga projekta omogućit će također međunarodno povezivanje kulturnih i obrazovnih institucija na virtualnoj razini, ali u realnom vremenu, a ostat će pohranjeni za buduće korištenje. Digitalni sadržaji dugotrajni su i podložni obradama što omogućava njihov konstantni razvoj. Za muzej to je važan kanal za interpretaciju baštine kojim se postiže veći interes i sudjelovanje publike, što znači i povećanje broja posjetitelja.

Osim toga, digitalne tehnologije izuzetna su platforma za uključivanje osoba s teškoćama u razvoju (ponajviše tjelesnim teškoćama) u obrazovno-odgojne procese, njihovo aktivno u sudjelovanje u interpretaciji i valorizaciji mujejskog fundusa koji ovim putem za njih prestaje biti fizički nedostupan.

## **II. V. USKLAĐENOST PROJEKTA SA STRATEŠKIM CILJEVIMA I PRIORITYTIMA MUZEJA**

Usklađenost projekta sa Strateškim planom razvoja PPMHP-a 2016.-2020.:

Strateški cilj 2: Prilagodba ljudskih potencijala i razvoj sustava projektnih multisektorskih suradnji

Prioritet: 1.1. Razvoj aktivnosti i ljudskih potencijala PPMHP-a, uz otvaranje novog komunikacijskog kanala s publikom putem digitalne tehnologije.

Prioritet: 1.2. Razvoj sustava projektnih multisektorskih suradnji (PMS) koji je zamišljen kao skup konkretnih suradnji s javnim, obrazovnim, civilnim i turističko-gospodarskim sektorom.

Suradnje pritom nisu same sebi svrhom, nego svaka od njih ima svoju funkciju u ispunjavanju više programskih, odnosno u konačnici strateških ciljeva Muzeja. Predviđeno je da Muzej kroz finansijsku i kadrovsku suradnju s vanjskim partnerima ostvaruje ne samo razvoj vlastite prepoznatljivosti i znanja, nego i finansijsko i radno rasterećenje. U slučaju ovoga projekta stručni djelatnici muzeja pribavljaju materijale, koordiniraju i kontroliraju tijek stvaranja digitalnog sadržaja, dok nastavnici i učenici istražuju, izrađuju i sudjeluju u realizaciji, a kroz cijeli proces institucije koje su partneri na projektu i one koje su uključene međusobno surađuju.

#### Usklađenost s Razvojnom strategijom Primorsko-goranske županije 2016.-2020:

Strateški ciljevi Strategije razvoja PGŽ: 3. Razvoj ljudskih potencijala i povećanje kvalitete života

Prioritet 3. 2. Unapređenje obrazovnog sustava te njegova usklađenost sa potrebama u gospodarstvu

3.2.3. Usklađenost mreže obrazovnih ustanova sa stvarnim potrebama

3.2.5. Obrazovni sustav prilagođen potrebama djece s teškoćama u razvoju

3.2.6. Poticanje izvrsnosti, kreativnosti i inovativnosti

Cilj je poboljšati kvalitetu prezentacije muzejskog sadržaja kako bi se omogućila snažnija povezanost s obrazovnim, kulturnim i znanstvenim institucijama. Uz bogatstvo svojeg fundusa Muzej ima potencijala postati prostorom za učenje STE(A)M nastavnih predmeta i međupredmetno povezivanje za odgoj i obrazovanje novim digitalnim tehnologijama.

Zaključno možemo istaknuti da je ovaj projekt prilika za osposobljavanje djelatnika Muzeja za novi način interpretacije baštine, ali i poligon nastavnicima za obogaćivanje nastavnog sadržaja i inkorporaciju muzejske institucije u kompleksne nastavne procese.

Nadalje, na ovaj se način svim sudionicima projekta, a naročito učenicima, stvaraju preduvjeti za korištenje tehnologija koje transformiraju društvo i gospodarstvo.

Kao što je već navedeno, digitalne tehnologije također su izuzetna prilika za uključivanje osoba s teškoćama u razvoju u obrazovno-odgojne procese i sudjelovanje u interpretaciji i valorizaciji muzejskog fundusa.

### **III. IZNOS NOVČANIH SREDSTAVA POTREBNIH ZA PROVEDBU PRIJEDLOGA**

Projekt se namjerava prijaviti na maksimalni iznos od 450.000 EUR za sve partnere i sve aktivnosti predviđene tijekom trajanja projekta.

Projekt je sufinanciran od strane EU u cijelokupnom iznosu (100%), pa se slijedom prijave i odobrenja ne očekuje da Pomorski i povjesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka ima bilo kakvih finansijskih obveza. Stoga, ukoliko se projekt odobri za njegovu provedbu neće biti potrebno osigurati sredstva u Finansijskom planu Muzeja niti Proračunu Primorsko-goranske županije za 2020., 2021. ili 2022. godinu.

Projektom se za provedbu projekta, tijekom 24 mjeseca, predviđa pokrivanje sljedećih troškova za svakog projektnog partnera:

- 250 EUR mjesечно za materijalne troškove
- 575 EUR po osobi, po putovanju na partnerske sastanke

- 74 EUR po danu kao dodatni trošak za osoblje zaposleno na projektu, a ovisno o potrebama pojedinih aktivnosti.

Posebno napominjemo da projektni prijedlog još uvijek nije prijavljen, pa su moguća manja odstupanja u navedenim iznosima.

Temeljem uobičajene prakse ERASMUS+ programa dinamika isplate odobrenih sredstava odvija se na sljedeći način:

- u prvoj godini provedbe projekta isplaćuje se 80% planiranog iznosa
- preostalih 20% isplaćuje se po konačnom izvještaju projekta.

#### **IV. PRIJEDLOG ZAKLJUČKA**

Slijedom navedenog predlaže se Županu Primorsko-goranske županije da doneše zaključak u tekstu kako slijedi:

Na temelju članka 52. točke 23. Statuta Primorsko-goranske županije („Službene novine“ broj 23/09, 9/13, 25/13 - pročišćeni tekst, 5/18, 8/18 - pročišćeni tekst i 2/20) i članka 25. stavka 1. Poslovnika o radu Župana Primorsko-goranske županije („Službene novine“ broj 23/14, 16/15, 3/16 i 19/16 – pročišćeni tekst), Župan Primorsko-goranske županije dana \_\_\_\_\_ 2020. godine donio je sljedeći

#### **Z a k l j u č a k**

1. Donosi se Odluka o davanju suglasnosti Pomorskom i povijesnom muzeju Hrvatskog primorja Rijeka za prijavu i partnerstvo u sklopu programa Erasmus+ za projekt DREAM (Digital Resources for Educational Activities in Museums). (Odluka čini sastavni dio ovog Zaključka.)
2. Zadužuje se Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka da putem Upravnog odjela za kulturu, sport i tehničku kulturu o odobrenju projekta DREAM za financiranje iz programa Erasmus+ pripremi informaciju za Kolegij Župana.

Na temelju članka 52. točke 23. Statuta Primorsko-goranske županije („Službene novine“ broj 23/09, 9/13, 25/13 - pročišćeni tekst, 5/18, 8/18 - pročišćeni tekst i 2/20) i članka 25. stavka 1. Poslovnika o radu Župana Primorsko-goranske županije („Službene novine“ broj 23/14, 16/15, 3/16 i 19/16 – pročišćeni tekst), Župan Primorsko-goranske županije dana \_\_\_\_\_ 2020. godine donio je sljedeći

### **O D L U K U**

***o davanju suglasnosti Pomorskom i povijesnom muzeju Hrvatskog primorja Rijeka za prijavu i partnerstvo u sklopu programa Erasmus+ za projekt DREAM (Digital Resources for Educational Activities in Museums).***

#### **Članak 1.**

Donosi se odluka o davanju suglasnosti Pomorskom i povijesnom muzeju Hrvatskog primorja Rijeka za prijavu i partnerstvo u sklopu programa Erasmus+ za projekt DREAM (Digital Resources for Educational Activities in Museums).

#### **Članak 2.**

Ova odluka stupa na snagu s danom donošenja.

KLASA:

URBROJ:

Rijeka,

**Župan**

***Zlatko Komadina, dipl.ing.***