

Social Innovation Best Practice On Digital Skills Development - A Description Sheet

Project/Innovation practice Title	Agora Culturală @ Biblioteca Ta – un proiect de alfabetizare TIC prin tehnica poveștilor digitale
Theme/Subject of the Social Innovation	TIC
The aim of the Social Innovation	<p><i>Principalele obiective ale inovației sociale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promovarea unei noi viziuni în gestionarea cunoștințelor și evenimentelor culturale în bibliotecile publice, propunând o trecere de la biblioteca reprezentând doar un furnizor de materiale, la biblioteca reprezentând și un facilitator pentru crearea de materiale care provin de la utilizatori, permițând ca aceasta instituție culturală publică să contribuie la sporirea dialogului cultural și protejarea identității europene prin înțelegerea diversității culturale ▪ Crearea unui parteneriat între ANBPR, România și Jazzmontør, Norvegia în domeniul artelor și culturii, cu accent pe diversitatea culturală, prin utilizarea tehnicilor de digital storytelling; ▪ Consolidarea accesului publicului larg la cultură; ▪ Consolidarea dialogului intercultural, inclusiv a culturii minorităților locale; ▪ Creșterea rolului bibliotecii ca vector de educație culturală la nivelul comunității și susținerea cadrului necesar elaborării unei strategii de intervenție culturală bazată pe activități creative și recreative; ▪ Cultivarea gustului pentru cultura și a implicării membrilor comunităților urbane și rurale în viața socio-culturală prin stimularea gustului pentru lectură, a creativității, exprimării individuale și dezvoltarea abilităților personale; ▪ Asimilarea actului de cultură de către tineri și adulți prin participarea activă la activități cu conținut cultural;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprijinirea formării intelectuale a copiilor, tinerilor și adulților prin intermediul unor activități care să-i le stimuleze participarea activă la activități cu conținut cultural.
<p>Stage of the social innovation (please, see the notes at the end of this document)</p>	<p>4. Scalare</p>
<p>List of Partners and Stakeholders involved in the social innovation planning and execution</p>	<p>Parteneri:</p> <p>Asociația Națională a Bibliotecarilor și Bibliotecilor Publice din România (ANBPR)</p> <p>Jazzmontør AS Norvegia</p> <p>Asociația Culturală REPLIKA</p> <p>Părți interesate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 Biblioteci Județene (Biblioteca Metropolitană București, Biblioteca Județeană „Panait Istrati” Brăila, Biblioteca Județeană “Octavian Goga” Cluj, Biblioteca Județeană „ASTRA” Sibiu) ▪
<p>Interests, Functions and Role of each Partner and/or Stakeholder (or each kind of partners/stakeholders), involved in the social innovation (brief description in a few sentences)</p>	<p>Interes:</p> <p>ANBPR</p> <p>Prin proiectul Agora Culturala @ Biblioteca Ta, ANBPR a contribuit la una dintre cele mai importante inițiative desfășurate în bibliotecile publice din România, cu scopul de a explora povestirile pe care oamenii le poartă cu ei. Dincolo de obiectivele proiectului, atelierele digitale de povestiri au scos în evidență oamenii contemporani cu întreaga lor gamă de amintiri, ca expresie a patrimoniului cultural imaterial.</p> <p>Interes</p> <p>Jazzmontør AS Norvegia</p> <p>Principalul interes a constat în promovarea unei noi viziuni în gestionarea cunoștințelor culturale și a întâmplărilor în bibliotecile publice, prin utilizarea tehnicii povestilor digitale. Jazzmontør AS Norvegia a fost preocupat de colectarea de povești fascinante bazate pe videoclipuri, texte, fotografii și multe altele, care au permis participanților să se exploreze, în relație cu alte persoane aparținând altor minorități etnice.</p> <p>Asociația Culturală REPLIKA</p> <p>Asociația Culturală REPLIKA este preocupată de proiecte teatrale cu relevanță socială, proiecții de filme cu impact educațional,</p>

	<p>artă participativă, ateliere, dezbateri, conferințe, discuții cu publicul, întâlniri cu profesori, educatori teatrali și inițiatori de proiecte culturale multidisciplinare.</p> <p>Funcție și rol:</p> <p>ANBPR</p> <p>Bazându-se pe abilitățile dobândite, ANBPR a reușit să schimbe activitățile zilnice din bibliotecile publice implicate în proiect, folosind tehnica povestilor digitale și alte metode artistice, organizând un serviciu modern de bibliotecă accesibil utilizatorilor a 4 biblioteci județene, cu posibilitatea replicării proiectului la nivel national.</p> <p>Jazzmontør AS Norvegia</p> <p>Jazzmontør AS Norvegia a fost implicat în transferul de cunoștințe și informații privind tehnica de realizare a poveștilor digitale în beneficiul tuturor membrilor consorțiului, prin ateliere interactive și creative găzduite în bibliotecile publice din Romania.</p> <p>Asociația Culturală REPLIKA</p> <p>Asociația Culturală REPLIKA a fost responsabilă cu activitățile privind: producția piesei de teatru originale, bazate pe povestile digitale produse în proiect, de către reprezentanții comunității multiculturale; itinerarea spectacolului de teatru la Cluj, Sibiu, Braila și București. Toate lecțiile învățate și produsele dezvoltate pe parcursul proiectului au fost diseminate atât în România, cât și Norvegia.</p>
<p>Target group/s – a brief qualitative and quantitative description</p>	<p>Prima etapa de implementare a avut ca și grup țintă 184 bibliotecari și personal auxiliar din cadrul Bibliotecilor Județene din Argeș, Brăila, Cluj, Dâmbovița, Dolj, Ialomița, Sălaj, Sibiu și București (Biblioteca Metropolitană București și Centrul de Testare ECDL din cadrul Departamentului Operațional al ANBPR)</p>
<p>Need for the social innovation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Needs of the target groups - Needs of the partners and the stakeholders 	<p>Nevoile grupurilor țintă:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ lipsa unor servicii și proiecte culturale adaptate la nevoile locale ▪ lipsa de inițiativă și a dialogului intercultural între instituții culturale și artistice din România și diferite audiențe la nivel local ▪ lipsa de competențe digitale ale utilizatorilor de servicii de bibliotecă în domeniul digital storytelling și conexe

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lipsa de cooperare si toleranta scazuta in randul diferitelor minoritati etnice fata de celelalte minoritati cu care coabiteaza in acelasi spatiu geografic <p>Nevoile partenerilor și ale părților interesate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ lipsa unor programe si strategii unitare de incluziune a minoritatilor in domeniul educatiei si culturii; ▪ lipsa dialogului intercultural dintre reprezentantii ONG-urilor active in domeniul culturii si reprezentantii minorităților locale; ▪ lipsa intervențiilor culturale bazate pe activități creative și de recreere cu participarea minoritatilor etnice; ▪ lipsa de implicare a membrilor comunității în viața socio-culturală urbană și rurală; ▪ lipsa de interes a guvernantilor pentru sprijinirea formării intelectuale a copiilor, a tinerilor și adulților aparținând minoritatilor etnice.
<p>The process of the initiation, planning and execution of the social innovation: a brief description of the steps and the activities</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mobilizarea echipei, stabilirea procedurii de management, teamwork și comunicare în cadrul consorțiului de parteneri; ▪ Pregătirea metodologică și a instrumentelor (chestionar și evaluare) pentru documentarea utilizării tehnicii povestilor digitale; ▪ Instruirea instructorilor folosind ateliere de lucru de povesti digitale (DST); ▪ Organizarea unui curs TOT de Digital Storytelling la București; ▪ Pregătirea atelierelor regionale de evaluare; ▪ Realizarea materialelor de instruire pentru DST; ▪ Campanie de informare și promovare; ▪ Organizarea de ateliere DST regionale pentru comunitățile locale; ▪ Monitorizarea și evaluarea atelierelor DST pentru comunitățile locale; ▪ Pregătirea și prezentarea spectacolului de teatru original (Povesti multiculturale); ▪ Reprezentatii ale piesei de teatru în Cluj, Sibiu, Braila și București; ▪ Organizarea evenimentului final.
<p>Quantitative and qualitative results and benefits (incl. result and output indicators) as a result of the social innovation execution</p> <p>- For the target groups</p>	<p>Rezultate cantitative și calitative pentru grupurile țintă</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1.534 de povesti digitale create în 4 biblioteci publice;

<p>- For the partners and stakeholders</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 piesa de teatru originala – In cuvintele tale - creata și prezentata în 4 locații; ▪ 1.562 de membri ai comunităților locale implicați în procesul de creare a povestilor digitale; ▪ 1 curriculum de curs pentru atelierele de povesti digitale creat și livrat; ▪ 135 de ateliere regionale de Digital Storytelling desfășurate în 4 biblioteci județene. <p>Pentru parteneri si parti interesate</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ numărul de formatori instruiți în DST; ▪ numărul de participanți instruiți în cadrul atelierelor de tehnologie DST; ▪ numărul de povestiri digitale create; ▪ numărul materialelor de difuzare publicate; ▪ numărul de spectacole de teatru în 4 județe.
<p>Socio-economic impact on the society as a result of the social innovation application</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ în timpul implementării proiectului cele 4 biblioteci judtene au fost promovate ca centre de creare de povesti digitale; ▪ numărul de persoane recrutate de la publicul larg care a participat a fost de cca 20-30 de persoane pe lună (în medie) în fiecare centru regional, aproximativ 250-350 de persoane într-un singur centru într-un an, ceea ce înseamnă de la 1000 și 1.400 de persoane care au participat activ la activitățile creative în cadrul celor patru biblioteci publice. Dintre aceștia, cel puțin 50% au fost recrutați din comunitățile etnice locale; ▪ bazându-se pe povestile digitale colectate, bibliotecile digitale au găzduit expoziții de colecții de povesti digitale ▪ bibliotecarii au organizat serii de dezbateri publice pentru a contribui la crearea unei reflecții culturale comune în fiecare bibliotecă județeană. Astfel, spațiul bibliotecii din fiecare centru DST a devenit o adevarata Agora culturală; ▪ colecțiile realizate au fost încărcate în portalul proiectului (www.agoraculturala.ro) în cadrul unor colecții tematice accesibile publicului larg; ▪ toate spectacolele de teatru susținute în cadrul proiectului au fost cu acces liber și au fost urmate de discuții post-spectacol despre subiectele prezentate și metodologia de lucru folosită în realizarea piesei de teatru originale inspirate de povestile digitale produse în timpul proiectului.
<p>Funding: Amounts and sources</p>	<p>Buget proiect: cca 200.000 EUR</p> <p>Finantat în cadrul Granturilor SEE 2009-2013</p>

	Co-participarea partenerilor: cca 20.000 EUR
Period of implementation: from – to	01.01.2014-31.08.2016 (finalizat)
Website: for additional information about the social innovation (if the case)	www.agoraculturala.ro www.anbpr.org.ro
A contact person: Names, position, email, phone number	Ioana Crihană – Executive Director Telefon fix: +40 374 052 437 Telefon mobil: +40 758 220 291 E-mail: ioanacrihana@yahoo.com

In addition, please, send us via s.dimitrov@glbulgaria.net some photos and video links, visualizing the process of the initiation, planning and execution of the social innovation, as well as the achieved results.

Notes:

1. What is Social Innovation?

Social innovation can be defined as the development and implementation of new ideas (products, services and models) to meet social needs and create new social relationships or collaborations. It represents new responses to pressing social demands, which affect the process of social interactions. It is aimed at improving human well-being. Social innovations are innovations that are social in both their ends and their means. They are innovations that are not only good for society but also enhance individuals' capacity to act.

They rely on the inventiveness of citizens, civil society organizations, local communities, businesses and public servants and services. They are an opportunity both for the public sector and for the markets so that the products and services better satisfy individual but also collective aspirations.

Social innovation describes the entire process by which new responses to social needs are developed in order to deliver better social outcomes. This process is composed of four main elements:

- Identification of new/unmet/inadequately met social needs. Development of solutions ideas;
- Prototyping and piloting of social innovation: development of new solutions in response to these social needs;
- Implementation/impregnation of the social innovation and evaluation of the effectiveness of new solutions in meeting social needs;
- Scaling up of effective social innovations.

The spiral model of social innovation showing the four stages:

