



P2CC Metodologiskt ramverk

Sammanställt av Mulab

P2CC – Pathways to Creative Careers

Project: 2024-I-SE02-KA220-YOU-000252062



press to exit project space

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

DOKUMENTKONTROLL

Projektets akronym	P2CC
Projektets titel	Pathways to Creative Careers
Bidragsavtal nr	2024-I-SE02-KA220-YOU-000252062
Dokumentnamn	P2CC METODOLOGISKT RAMVERK
Utkastnummer	1.0
Ansvarig partner	Mulab
Granskare	Alla partners
Datum	31/01/2025

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Dokumentkontroll	2
Innehåll	2
Inledning	4
P2CC METODOLOGISKT RAMVERK	5
Ansvarsfriskrivning	5
Huvudsakliga fokusområden	5
Målgrupp	5
Mål	5
Förväntade resultat	5
P2CC:s huvudteman	6
P2CC Utbildares utgångsläge	6
P2CC Delade metoder och ansatser	6
Modeller för bedömning och utvärdering av behov och färdigheter	8
MENTORSKAPSBEGREPPER	
Introduktion till Mentorskapsramverket för att stärka ungas egenmakt i kreativa yrken	10
Metodologiska tips	13
ANALYS AV NATIONELLA SAMMANHANG	16
Kreativa karriärer i Sverige	16
Kreativa karriärer i Italien	16
Kreativa karriärer i Nordmakedonien	17
Kreativa karriärer i Spanien	18
Kreativa karriärer i Kroatien	19
FALLSTUDIER	22
Organisation: Folkuniversitetet Umeå	22
Organisation: Mulab	26
Organisation: Press to Exit Project Space – Skopje, Nordmakedonien	29
Organisation: Rinova Malaga SL	35
Organisation: Urbani separe	40

INLEDNING

Detta dokument presenterar ett **metodologiskt ramverk** som utvecklats inom projektet *Pathways to Creative Careers (P2CC)*, finansierat av Europeiska unionen. Denna ram är utformad som en resurs för utbildare av unga kreatörer, mentorer och yrkesverksamma inom den kulturella och kreativa industrin och sammanfattar bästa praxis, metoder och verktyg som syftar till att stärka unga människors möjligheter att satsa på en hållbar karriär inom kreativa sektorer.

Utöver denna ram omfattar projektets andra arbetspaket även **P2CC Modell för kreativa karriärvägar** och en tillhörande **Profilkarta**, båda utvecklade av Mulab och utformade för att stödja unga kreatörer och mentorer i att identifiera utvecklingsvägar och möjligheter. Det innehåller även **Needs Diagnostic Tool**, skapat av Rinova, som hjälper mentorer att uvärdera sina kompetenser inom kreativt mentorskap. Tillsammans utgör dessa resultat en omfattande verktygslåda för att stödja hållbara karriärvägar inom de kulturella och kreativa branscherna.

I ramverket beslutade författarna att ytterligare förtydliga avsnitt som belyser de sammanhang inom vilka ramverket utvecklades, samt de fallstudier som konsortiet delade med sig av och som användes som grund för att ytterligare förtydliga metoderna och tillvägagångssätten. En kort genomgång av mentorskapet ingår också för att ge en gemensam utgångspunkt för yrkesverksamma.

I synnerhet kommer dokumentet att presentera ett första avsnitt med titeln **P2CC Metodologiskt ramverk** som beskriver projektets viktigaste fokusområden, målgrupper, mål och förväntade resultat. Det introducerar gemensamma metoder och tillvägagångssätt, inklusive mentorsmodeller och strategier för kompetensbedömning.

Därefter följer avsnittet **Mentorskapsbegreppet**, som utforskar mentorskap som ett grundläggande verktyg för att stärka ungdomars möjligheter i kreativa yrken. Det definierar de viktigaste principerna, effekterna och strategierna för icke-formellt lärande inom mentorsprocessen. Avsnittet **Analys av nationella sammanhang** ger en översikt över det kreativa karriärlandskapet i Sverige, Italien, Nordmakedonien, Spanien och Kroatien. Varje landsprofil belyser möjligheter, utmaningar och stödsystem som finns tillgängliga för unga kreatörer.

Slutligen ger **fallstudierna** konkreta exempel på god praxis som implementerats av projektets partners, där innovativa mentorskapsmodeller och engagemangsstrategier som framgångsrikt stöttat unga människor i deras kreativa karriärutveckling presenteras.

Projektet P2CC är ett samarbete mellan fem europeiska organisationer med expertis inom ungdomsutbildning, mentorskap och kreativa branscher:

Folkuniversitetet Umeå (Sverige): En ledande institution inom icke-formell utbildning, med stark expertis inom konstutbildning och samhällsengagemang.

Mulab (Italien): Specialiserat på mentorskap, kamratlärande och kreativa metoder för att stärka ungdomar inom konst- och kultursektorn.

Press to Exit (Nordmakedonien): En organisation som ägnar sig åt att stödja nya konstnärer och främja kreativa karriärvägar genom mentorskap och internationellt samarbete.

Rinova Málaga (Spanien): Fokus på yrkesutbildning, fortbildning och utveckling av digitala färdigheter inom den kreativa sektorn.

Urbani Separe (Kroatien): Arbetar med att främja lokala kreativa näringar och erbjuda mentorsprogram för unga yrkesverksamma.

P2CC METODOLOGISKT RAMVERK

Ansvarsfriskrivning

Detta metodologiska ramverk syftar till att hjälpa mentorer och utbildare att navigera genom komplexiteten i mentorskap för unga kreatörer. Genom att integrera gemensamma metoder och nationella insikter syftar P2CC till att bygga upp ett starkt och hållbart stödsystem för nya talanger i hela Europa.

Detta metodologiska ramverk är resultatet av ett samarbete mellan partnererna i P2CC, som koordineras av Mulab, för att dela, samla in och sortera de mest använda och effektiva metoderna för mentorskap för unga som vill göra karriär inom den kulturella och kreativa sektorn.

Den slutliga versionen av detta dokument diskuterades av representanter för partnerorganisationerna under den gemensamma workshop som leddes av Mulab vid det transnationella mötet i Malaga den 10 december 2024. Detta ramverk syftar till att vara en användbar resurs för utbildare av unga för att integrera deras metoder och goda praxis.

I detta dokument avses med termerna "metodik" (methodology) och "ansats" (approach) deras akademiska tolkningar: "Metodik avser den systematiska teoretiska analysen av de metoder som tillämpas inom ett studieområde. Den omfattar de principer, teorier och filosofier som styr forskningsmetoder och ramverk. Den ger en motivering till varför vissa metoder väljs framför andra." [...] "Ansats avser den allmänna inriktningen eller perspektivet på forskning eller praktik. Det är bredare och kan påverka valet av metodik, men dikterar inte nödvändigtvis specifika metoder."¹

Huvudsakliga fokusområden

Målgrupp

- 1) Specialiserade ungdomsutbildare inom kreativa uttryck
- 2) Allmänna ungdomsutbildare, rådgivare och mentorer.

Mål

- 1) Förse lärare och utbildare med enhetliga metoder, ansatser och färdigheter för att vägleda ungdomar till kreativa karriärer (kompetens- och självförtroendebyggande genom mentorskap, egenmakt genom erfarenheter som är relevanta för deras karriär).
- 2) Främja ungdomars egenmakt genom gruppbaserat lärande, samarbeten, socialt engagemang och användning av kreativa konstformer som verktyg.

Förväntade resultat

- 1) Ett hållbart och anpassningsbart ramverk som kan användas av lärare, utbildare och mentorer inom konstnärliga uttrycksformer i olika europeiska kulturella sammanhang.

¹ Crotty, M. (1998). *The Foundations of Social Research: Meaning and Perspective in the Research Process*. SAGE Publications.

2) Förbättrade vägar till kreativa karriärer för ungdomar, med tydligare och mer tillgängliga modeller.

3) Praktikgemenskap/nätverk av ungdomsutbildare med förbättrade kompetenser inom mentorskap inom kreativa konstformer.

P2CC:s huvudteman

Enligt resultaten av gemensamma diskussioner har mentorskap definierats som den grundläggande metodiken som kommer att omfatta fem huvudteman.

De fem huvudtemana är:

1. inkludering och jämlikhet
2. välbefinnande och hantering av stress
3. kreativa konstformers sociala påverkan
4. kritiskt tänkande och medielitteracitet
5. digitalisering och entreprenörskap

P2CC Utbildares utgångsläge

- 1) Behovsbedömning och utvärdering: Att kunna bedöma sina egna behov och utvärdera sitt eget arbete som handledare för unga kreatörer är grunden som gör det möjligt för mentorer att utföra relevanta och effektiva behovsbedömningar och utvärderingar av adepters resa.
- 2) Praktikgemenskap: Utbildare av unga kreatörer rekommenderas att gå med i ett nätverk av kollegor där de kan dela med sig av bästa praxis, innovativa verktyg och resurser som är relevanta för mentorskap av unga som strävar efter en kreativ karriär. Det kan innefatta:
 - lokala/nationella online-workshops för utbyte av bästa praxis
 - transnationella online-möten för att dela med sig av bästa praxis (kvartalsvisa standardiseringsmöten)

- utbyte av kollegialt mentorskap mellan länder (digitalt mikromentorskap med mentorer från andra länder, en-till-en eller en-till-flera, värdefullt för kontinuerlig professionell kompetensutveckling (CPD))

P2CC Delade metoder och ansatser:

Följande är avsedda som anpassningsbara modeller för mentorskap inom kreativa konstformer som kan tillämpas i alla olika sammanhang.

Metoder (strukturerade ramverk för mentorskap):

- **Erfarenhetsbaserat mentorskap** – Lärande genom direkt erfarenhet, reflektion och tillämpning i vägledad konstnärlig praktik. Baserat på *Kolb's Experiential Learning Theory* (1984)²
- **Projektbaserat mentorskap (PBM)** – Fokus på specifika konstnärliga projekt, vilket gör det möjligt för adepter att utveckla färdigheter genom tillämpningar i verkliga livet. Baserat på *Project-Based Learning (PBL)*, som främjar lärande genom utmaningar i verkliga livet.³
- **Gemenskapsbaserat konstnärligt mentorskap** – Kopplar samman ungdomar med lokala kreatörer och kulturinstitutioner för att främja kollektivt konstskapande. Baserat på *Community-Based Art Education (CBAE)*, som främjar socialt engagemang genom konstnärlig praktik.⁴
- **Kamratmentorskap** – Ungdomar agerar mentorer för varandra, vilket främjar samarbete och ömsesidigt lärande. Baserat på *Vygotsky's Social Learning Theory* (1978), som lyfter fram vikten av interaktion mellan jämnåriga i inlärningen.⁵

² Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.

³ Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Autodesk Foundation.

⁴ Blandy, D., & Hoffman, E. (1993). *Toward an Art Education of Place*. *Studies in Art Education*, 35(1), 22-33.

⁵ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press

- **En-till-en-mentorskap** – En personanpassad ansats där en erfaren mentor guidar en ung kreatörs utveckling.
- **Grupppmentorskap** – Flera mentorer arbetar med en grupp adepter för att uppmuntra diskussion och olika perspektiv.

Icke-formell, samarbetsinriktat och erfarenhetsbaserat mentorskap, inklusive projektbaserat mentorskap, erfarenhetsbaserade/deltagande workshops och praktiska aktiviteter för att utveckla praktiska färdigheter som är relevanta för kreativa karriärer fungerar effektivt som engagemangsstrategier samt för att genomföra workshops om motivation och inkludering (för utbildare och mentorer först och sedan för adepter), personlig utvecklingsplanering för adepter (TME-handbok) och reflektionssessioner/övningar om individuella prestationer och mål.

Ansatzes (konceptuella inriktningar)

- **Holistisk ansats:** Fokus på personlig, emotionell och social utveckling genom konstnärliga uttryck.
- **Lärandecentrerad ansats:** Anpassar innehåll och metoder utifrån ungdomars intressen, behov och bakgrund.
- **Tvärvetenskaplig ansats:** Kombinerar olika konstnärliga discipliner med andra områden (t.ex. entreprenörskap, vetenskap, digital teknik, socialt engagemang, välbefinnande...) för ett djupare engagemang.
- **Resursbaserad ansats:** Fokus på adeptens styrkor och potential snarare än upplevda brister.
- **Gamification och lekfullt lärande:** Inkluderar spelmekanismer och lekfull interaktion för att främja engagemang.

Anpassning av sessioner efter deltagarnas behov och färdigheter genom lärandecentrerad mentorskap/utbildning främjar deras egenmakt genom gruppaktiviteter och överförbara färdigheter såsom kommunikation, kritiskt tänkande, lagarbete, gemensam problemlösning, brainstorming och ägarskap av projekt. Liknande resultat uppnås genom tvärvetenskaplighet och professionalisering som integrerar konst med entreprenörsförmåga eller karriärfärdigheter, berättande, projektledning, nätverkande inom kulturella och kreativa näringa, branschspecifika ämnen och portföljbyggande.

Modeller för bedömning och utvärdering av behov och färdigheter

Modeller för bedömning och utvärdering av behov och färdigheter är viktiga processer som formar och förfinar mentoringsmetoder och tillvägagångssätt. De är inte fristående metoder utan fungerar som viktiga milstolpar inom alla mentoringsramverk.

De ger framför allt ett strukturerat sätt att:

- 1) identifiera adepters **utgångspunkter**
- 2) vägleda deras **konstnärliga utveckling**
- 3) mäta **mentorprocessens framgång**.

1) Utgångspunkt: Bedömning av behov och färdigheter

Innan mentorskapet inleds hjälper denna fas till att identifiera adeptens behov, konstnärliga förmågor, inlärningsstil och ambitioner. Den säkerställer att mentorskapet är lärandecentrerat och anpassat efter individuella och gemensamma mål.

Syften:

- Förstå adepters konstnärliga och personliga utvecklingsbehov.
- Bedöma befintliga färdigheter och kunskapsnivåer.
- Identifiera hinder för engagemang och inlärningspreferenser.

Metoder:

- Enkäter och självbedömningar
- Portföljgranskningar
- Intervjuer och fokusgrupper
- Bedömning genom observation

Relaterade ansatser:

- Lärandecentrerad ansats
- Resursbaserad ansats

- Holistisk ansats

2) Pågående och slutfas: Utvärderingsmodeller

Utvärdering under och efter mentorskapet mäter effektivitet, följer upp framsteg och förfinar framtida mentorskapsprogram. Det säkerställer att mentorskapet stötta både konstnärlig och personlig utveckling.

Typer:

- **Formativ utvärdering (pågående fas):** Anpassar mentorskapets tillvägagångssätt i realtid baserat på feedback och observationer.
- **Summativ utvärdering (slutfas):** Mäter den totala effekten, resultaten och kompetensutvecklingen.

Metoder:

- Självreflektioner och journaler
- Portföljgranskningar och prestationer
- Feedbacksessioner med mentorer
- Kreativ dokumentation (story telling, visuell kartläggning eller digitala medier för att dokumentera framsteg)

Relaterade ansatser:

- Lärandecentrerad ansats
- Tvärvetenskaplig ansats
- Holistisk ansats

MENTORSKAPSBEGREPPET

Introduktion till Mentorskapsramverket för att stärka ungas egenmakt i kreativa yrken

Mentorskap är en professionell relation där en erfaren person (mentor) hjälper en annan (adept) att utveckla färdigheter och kunskaper inom sitt specifika yrkesområde. Dessa relationer är vanligtvis mer långsiktiga än coachningsrelationer och fokuserar ofta mer på personlig utveckling. Mentorskap är oftast en en-till-en-relation som bygger på förtroende, ömsesidig respekt och tydlig kommunikation. Mentorn och adepten fastställer tydliga mål för att samordna förväntningar och definiera omfattningen av mentorskapet.

Mentorskap är ett kraftfullt verktyg för att ge unga människor möjlighet att utforska och nå framgång i kreativa yrken. I en tid då traditionella utbildningsvägar kanske inte fullt ut förbereder individer för den dynamiska och tvärvetenskapliga karaktären hos de kreativa branscherna, erbjuder mentorskap en skräddarsydd, flexibel och effektiv metod. Denna metod överbryggar klyftan mellan formell utbildning och möjligheter i den verkliga världen och ger unga människor den vägledning, de färdigheter och det självförtroende som behövs för att navigera och lyckas i detta konkurrensutsatta område.

I grunden kombinerar mentorskap för unga kreatörer personligt stöd med möjligheter till erfarenhetsbaserat lärande. Genom att främja relationer mellan erfarna yrkesverksamma och nya talanger underlättar mentorskap kunskapsöverföring, kompetensutveckling och professionell tillväxt. Mentorskapet spelar också en avgörande roll för att hantera sociala och ekonomiska hinder och säkerställa större tillgänglighet och inkludering inom de kreativa sektorerna.

Mentorerna har den erfarenhet och de branschkunskaper som krävs och delar med sig av sin expertis, sina insikter och erfarenheter för att hjälpa adepten att navigera i den komplexa verklighet som de kreativa och kulturella industrierna utgör. Metoden är flexibel och utvecklas i takt med att adeptens behov förändras över tid.

Mentorskap kan vara särskilt viktigt för att hjälpa entreprenörer från underrepresenterade och missgynnade grupper att övervinna de större hinder de ofta möter när det gäller självförtroende och motivation att starta och driva ett framgångsrikt företag, utöka sina nätverk och leda en verksamhet.

Detta ramverk beskriver viktiga principer, strategier och verktyg för effektiv mentorskap i kreativa karriärer. Det bygger på bästa praxis från hela Europa och utnyttjar icke-formella inlärningsmodeller och samarbetsmetoder för att främja personlig och professionell utveckling. Metodiken bygger på tre pelare:

1. **Vägledning och stöd:** Erbjudande av personlig mentorskap anpassat efter individuella mål och utmaningar.
2. **Kompetensutveckling:** Förse adepterna med praktiska och överförbara färdigheter genom praktiska erfarenheter.
3. **Egenmakt och handlingskraft:** Uppmuntra självförtroende, självständighet och förmågan att bidra på ett meningsfullt sätt till de kreativa branscherna.

Genom att integrera mentorskap i kreativa karriärvägar syftar detta ramverk till att skapa ett stödjande ekosystem där unga människor kan utnyttja sin potential, vidga sina vyer och bidra till en blomstrande kreativ ekonomi.

Mentorskapets inverkan

Kortsiktiga resultat:

- Förbättrat självförtroende och motivation hos adepterna
- Inhämtning av specifika färdigheter, såsom projektledning, ledarskap och kreativ problemlösning.
- Stärkta band till samhället och ökad kulturell uppskattning

Långsiktiga resultat:

- Ökad anställningsbarhet och karriärutveckling. Data från program såsom *CLOCK Your Skills* visar att mentorskap kan leda till formell ackreditering och professionellt erkännande, vilket främjar karriärutveckling
- Förbättrad social rörlighet och inkludering, särskilt för marginaliserade grupper
- Skapande av en hållbar talangförsörjning som säkerställer långsiktiga fördelar för både branscher och samhällen.

Sammanfattningsvis överbryggar mentorskap inom icke-formell utbildningsklyftor i traditionella system och främjar motståndskraft, anpassningsförmåga och livslångt lärande. Dess bevisade effekt understryker dess viktiga roll i att förbereda individer för att lyckas i komplexa, föränderliga miljöer.

Strategier för icke-formellt lärande inom mentorskap

1. Erfarenhetsbaserat lärande:

- Engagera adepter i praktiska aktiviteter såsom projekt, praktikplatser eller simuleringar som speglar verkliga utmaningar.
- Uppmuntra reflektion över erfarenheter för att nå meningsfulla insikter och lärdomar.

2. Individualiserad ansats:

- Anpassa mentorprogrammet efter adeptens intressen, styrkor och ambitioner.
- Använd flexibla metoder för att tillgodose olika inlärningsstilar och tempon.

3. Inläring genom samarbete:

- Främja kamratlärande genom gruppmentorskapssessioner eller samarbetsprojekt.
- Uppmuntra adepten att engagera sig i sin gemenskap eller sitt nätverk och bygga upp sin förmåga till lagarbete och sociala färdigheter.

4. Målinriktad utveckling:

- Sätt upp tydliga, uppnåbara mål och delmål för att upprätthålla fokus och motivation.
- Införliva aktiviteter som bygger upp specifika färdigheter, såsom kommunikation, ledarskap eller kreativ problemlösning.

5. Egenmakt genom reflektion:

- Använd reflekterande metoder som journalskrivande eller guidade diskussioner för att hjälpa adepterna att utvärdera sina framsteg och identifiera områden för utveckling.
- Uppmuntra självständighet genom att involvera adepterna i beslutsprocesser.

Aktiviteter för icke-formellt lärande inom mentorskap

1. Workshops för kompetensutveckling:

- Genomför interaktiva sessioner om ämnen som projektledning, digitala verktyg eller kreativt tänkande.
- Inkludera praktiska övningar som rollspel eller fallstudier för att förstärka inläringen.

2. Verkliga projekt:

- Ge adepterna uppgifter som kräver att de tillämpar sina färdigheter, till exempel att organisera evenemang, skapa innehåll eller leda små initiativ.
- Kombinera dessa aktiviteter med regelbundna feedbackmöten för att följa framstegen och ta itu med utmaningar.

3. Skuggning och observation:

- Låt adepterna observera yrkesverksamma eller mentorer i aktion, så att de får se verkliga arbetsmetoder och problemlösningstekniker.
- Följ upp med avstämningar för att diskutera lärdomar och insikter.

4. Gemenskapsbaserade aktiviteter:

- Engagera adepterna i sociala projekt, volontärbete eller samhällsevenemang som främjar medborgerligt engagemang och lagarbete.
- Använd dessa aktiviteter för att bygga empati, samarbete och ledarskapsförmåga.

5. Reflekterande diskussioner och mentormöten:

- Planera in individuella eller gruppbaseade mentorskapssessioner för att utforska adeptens framsteg, utmaningar och ambitioner.
- Använd öppna frågor för att uppmuntra kritiskt tänkande och självmedvetenhet.

6. Kreativt uttryck och problemlösning:

- Uppmuntra användningen av konst, skrivande eller andra kreativa uttrycksformer för att hjälpa adepterna att uttrycka sig och utforska innovativa lösningar på problem.
- Exempel på detta är att skapa visionstavlor, designa prototyper eller göra övningar i story telling.

7. Simulering och rollspel:

- Använd scenarier eller rollspel för att simulera verkliga utmaningar, såsom att presentera en idé, lösa en konflikt eller leda ett team.

- Ge feedback för att hjälpa adepterna att förfinas sina strategier och tillvägagångssätt.

Genom att implementera dessa strategier och aktiviteter kan mentorskap i icke-formella lärandemiljöer ge ungdomar möjlighet att utveckla det självförtroende, de färdigheter och den anpassningsförmåga de behöver för att lyckas i sitt personliga och professionella liv.

Metodologiska tips

Samarbetsinläring

Samarbetsinläring är en undervisningsmetod där elever arbetar i strukturerade grupper för att uppnå gemensamma akademiska mål och samtidigt utveckla sina interpersonella färdigheter. Denna metod främjar aktivt engagemang, ömsesidigt beroende och individuellt ansvar, vilket säkerställer att alla medlemmar bidrar till och drar nytta av den kollektiva insatsen (Johnson & Johnson, 1999).

Genom gemensam problemlösning och dialog bygger eleverna upp kunskap tillsammans och utnyttjar sina olika perspektiv och förmågor för att förbättra förståelsen och prestationerna.

Samarbetsinläring integrerar både akademiska framgångar och utvecklingen av viktiga sociala kompetenser, såsom kommunikation, lagarbete och konfliktlösning.

De viktigaste elementen är:

1. **Positivt ömsesidigt beroende**

Gruppmedlemmarna förlitar sig på varandra för att uppnå sina mål, vilket säkerställer att alla bidrar på ett meningsfullt sätt.

2. **Individuellt ansvar**

Varje elev är ansvarig för sitt bidrag och sitt lärande, vilket bedöms individuellt för att förhindra "friåkning".

3. **Direkt interaktion**

Studenterna interagerar direkt med varandra, delar idéer och löser problem tillsammans.

4. **Interpersonella färdigheter och färdigheter i små grupper**

Effektiv kommunikation, konfliktlösning och lagarbete är integrerade komponenter som undervisas tillsammans med det akademiska innehållet.

5. **Gruppbearbetning**

Teamen reflekterar över sin dynamik och sina resultat för att förbättra framtida samarbete.

Fördelar

Forskning visar att kooperativt lärande förbättrar akademiska prestationer, främjar kritiskt tänkande och skapar positiva relationer och sociala färdigheter bland elever (Slavin, 2014).

Kamratlärande

Kamratlärande avser en samarbetsinriktad utbildningsprocess där eleverna interagerar med och lär av varandra, utan att direkt förlita sig på formell undervisning av lärare. Denna metod betonar gemensamt kunskapsbyggande, ömsesidigt stöd och delat ansvar för att uppnå lärandemål (Boud, 2001).

I stället för att enbart fokusera på kunskapsöverföring främjar inläring mellan jämlikar kritiskt tänkande, kommunikation och interpersonella färdigheter, eftersom eleverna aktivt utbyter idéer, klargör tveksamheter och utmanar perspektiv.

De viktigaste elementen är:

1. **Aktivt deltagande**
Eleverna tar en aktiv roll i sin utbildning genom att diskutera, undervisa och lära tillsammans.
2. **Ömsesidiga fördelar**
Både "lärare" och "elev" får en djupare förståelse genom ömsesidig undervisning och gemensamt utforskande.
3. **Olika perspektiv**
Eleverna bidrar med olika erfarenheter och synpunkter, vilket berikar inlärningsprocessen och främjar inkludering.
4. **Lärande genom undervisning**
Att förklara begrepp/concept för andra befäster förklararens förståelse samtidigt som det ger andra lättillgängliga förklaringar.

Fördelar

Kamratlett lärande skapar ofta en mer relaterbar och mindre skrämmande miljö, vilket uppmuntrar till aktivt deltagande (Topping, 2005). Därför främjar samarbetsinteraktioner interpersonell utveckling och självförtroende. Att förklara begrepp/concept för andra stärker också handledarens förståelse samtidigt som det ger klarhet för eleven.

Erfarenhetsbaserat lärande (Learning by doing)

Erfarenhetsbaserat lärande är en pedagogisk metod som betonar aktivt deltagande och praktisk erfarenhet som grund för att förvärva kunskap och färdigheter. Denna metod uppmuntrar elever att fördjupa sig i praktiska uppgifter, experimentera med verkliga utmaningar och reflektera över sina erfarenheter för att dra meningsfulla slutsatser. Den överensstämmer med konstruktivistiska teorier, som hävdar att kunskap byggs upp genom aktivt engagemang i omgivningen (Kolb, 1984).

I stället för att enbart förlita sig på teoretisk undervisning främjar erfarenhetsbaserat lärande en koppling mellan abstrakta begrepp och deras praktiska tillämpningar, vilket gör lärandet mer relevant och effektivt.

De viktigaste elementen är:

1. **Fokus på erfarenhet**

Eleverna deltar i verkliga eller simulerade aktiviteter som speglar praktiska situationer i verkliga livet.

2. **Kontextuellt lärande**

Kunskap tillämpas i sitt sammanhang, vilket förbättrar förståelsen och förmågan att överföra färdigheter till nya situationer.

3. **Iterativ process**

Eleverna uppmuntras att experimentera, lära sig av resultaten och förfinas sitt tillvägagångssätt genom feedback och reflektion.

4. **Självstyrd utforskning**

Metoden främjar självständighet genom att deltagarna själva driver sin läroprocess och fördjupar sig genom handling och undersökande arbete.

Fördelar

Praktiska aktiviteter utvecklar tekniska och mjuka färdigheter mer effektivt än passivt lärande. Dessutom analyserar, anpassar och löser eleverna problem i dynamiska miljöer, vilket strukturerar meningsfullt lärande.

ANALYS AV NATIONELLA SAMMANHANG

Kreativa karriärer i Sverige

Organisation: Folkuniversitetet Umeå

Sveriges kreativa industrier, inklusive musik, spel, design och film, bidrar avsevärt till landets ekonomi och globala rykte. Regeringen stöder aktivt dessa sektorer genom bidrag, subventioner och initiativ som leds av organ som Kulturrådet. Skattelättnader och finansieringsmöjligheter finns tillgängliga, särskilt för nystartade företag och frilansare. Sveriges utbildningssystem, med institutioner som Konstfack och Kungliga Konsthögskolan, främjar kreativa talanger genom att betona innovation, praktiska färdigheter och tvärvetenskapligt lärande. Kreativa karriärer gynnas av landets starka tekniska ekosystem, som främjar integration med digital innovation såsom AI, VR och spel. Det finns dock utmaningar, bland annat inkomstinstabilitet för frilansare, behovet av större mångfald och ökande global konkurrens. Trots detta blomstrar Sveriges kreativa sektorer tack vare den globala efterfrågan på dess design, musik och tekniska expertis.

Möjligheter ligger i att exportera kreativa produkter, utnyttja sektorsövergripande samarbeten och vidareutveckla Sveriges ledande ställning inom hållbara och inkluderande kreativa metoder. Utöver den ekonomiska påverkan berikar dessa branscher Sveriges kulturella identitet och främjar inkludering och miljömedvetenhet, vilket befäster landets rykte som ett globalt kreativt centrum.

Källor:

1. [Europa Regina](#)
2. [Regeringskansliet](#)
3. [konstfack.se](https://www.konstfack.se)
4. [Kungl. Konsthögskolan](#)
5. [Investment Opportunities in Stockholm](#)

Kreativa karriärer i Italien

Organisation: Mulab

Italiens kulturarv har en betydande inverkan på landets kreativa och kulturella industrier (CCI), som bidrar med cirka 5,8 % till landets BNP (Symbola Foundation, 2023). Viktiga sektorer är mode,

design, film och förlagsverksamhet, som blomstrar i centrum som Milano, Rom och Florens. Efterfrågan på digitala färdigheter inom områden som videoproduktion, hantering av sociala medier och spel har ökat betydligt, driven av globala trender.

Trots dessa möjligheter står kreativa yrkesverksamma inför utmaningar som osäkra kontrakt, begränsad finansiering och byråkratiska hinder. Ungdomsarbetslösheten är fortsatt hög (20,6 % år 2023), vilket påverkar blivande kreatörer. Regeringens initiativ som "Cultura Crea" och EU:s finansieringsprogram syftar dock till att stödja nystartade företag och frilansare inom sektorn.

Framväxten av coworking-utrymmen, inkubatorer och onlineplattformar har möjliggjort nätverkande och kompetensutveckling. Hållbarhet och bevarande av kulturarv är nya trender, där yngre yrkesverksamma integrerar traditionellt italienskt hantverk i moderna, miljömedvetna metoder.

Källor:

1. [Symbola Foundation Report](#)
2. [ISTAT Data](#)
3. [EU Creative Europe Program](#)

Kreativa karriärer i Nordmakedonien

Organisation: Press To Exit

Nordmakedoniens kreativa sektor har vuxit betydligt under de senaste tre decennierna. Utmaningar som otillräcklig finansiering, brist på formella utbildningsvägar inom kreativa yrken och begränsade karriärmöjligheter hindrar dock sektorn från att nå sin fulla potential. Landets kreativa branscher omfattar konst, design, musik, film och hantverk, och de lägger stor vikt vid att bevara traditionella hantverk samtidigt som de integreras i samtida praktiker.

Viktiga institutioner som kulturministeriet och EU:s finansieringsprogram spelar en avgörande roll för att främja kreativa karriärer. Initiativ som programmet Creative Europe och Erasmus+-projekt har hjälpt lokala konstnärer och kulturutövare att få tillgång till internationella nätverk och finansiering. Det finns dock fortfarande regionala skillnader, där huvudstaden Skopje monopoliserar de flesta resurser och möjligheter. Detta har till viss del utmanats genom att decentralisera resurserna och motivera kreativa personer som bor och arbetar utanför Skopje att organisera sig och agera. Press to Exit, som medlem i JADRO – the Association of the Independent Culture Scene, har aktivt deltagit i många lokala och nationella initiativ som syftar till att skapa större möjligheter och ökad delaktighet utanför huvudstaden.

Utbildningsinstitutioner, såsom Faculty of Fine Arts in Skopje, erbjuder specialiserade program inom kreativa områden. Kreatörer behöver dock mer tvärvetenskaplig och affärsinriktad utbildning. Bristen på sådan utbildning begränsar deras möjligheter att kommersialisera sitt arbete eller ta sig in på globala marknader. Dessutom hämmar behovet av en enhetlig strategi för utveckling av den kreativa sektorn och svaga offentlig-privata partnerskap ytterligare tillväxten. I detta avseende har Press to Exit och några andra icke-statliga organisationer som är verksamma inom konst och kultur erbjudit möjligheter till icke-formell utbildning och mentorprogram för att hjälpa och uppmuntra blivande kreatörer att skapa mer välgrundade karriärer inom den kreativa sektorn.

Trots dessa utmaningar har gräsrotsrörelser och icke-statliga organisationer (många anslutna till JADRO – Association of the Independent Art Scene) drivit på innovation och främjat kulturell dialog. De fokuserar på att engagera ungdomar genom mentorskap och workshops och förbereder nästa generation kreatörer för den digitala och globaliserade världen. Politiska reformer är avgörande för att ta itu med systemiska problem och effektivt utnyttja Nordmakedoniens kulturella tillgångar. Investeringar i kreativ utbildning, förbättrade finansieringsmekanismer och stödande nätverk kan främja hållbara karriärer och bidra till landets socioekonomiska utveckling.

Källor och referenser:

1. [Creative Europe Program Reports \(European Union\)](#)
2. ["Mapping the Creative Industries in North Macedonia" \(Ministry of Culture, North Macedonia\)](#)
3. [Erasmus+ Program Reports \(2020–2023\)](#)
4. [UNESCO's Creative Economy Reports \(2013, 2022\)](#)
5. ["Cultural and Creative Industries in the Balkans" \(Balkan Cultural Heritage Institute\)](#)

Kreativa karriärer i Spanien

Organisation: Rinova

Spanien är det femte europeiska landet med högst produktion inom kreativa industrier efter Tyskland, Storbritannien, Frankrike och Italien. Spaniens kreativa ekonomi bidrar med 5,75 % (europeiskt genomsnitt: 6,64 %) till BNP och sysselsätter över 700 000 personer. Landet har ett blomstrande ekosystem av små och medelstora företag, nystartade företag och globala varumärken,

särskilt inom mode och design. Spanien är på väg att bli ledande inom spelindustrin, med företag som Social Point och Gameloft som är verksamma i landet.

Områden som film, mode, musik och digitala medier blomstrar, men systemiska barriärer hindrar ofta tillgång och framsteg. Dessa inkluderar ostrukturerade karriärvägar, endemisk anställningstrygghet, beroende av informella nätverk och kostnader för utbildning och etablering av en karriär inom områden som mode, film och TV, där nybörjarroller och praktikplatser är dåligt betalda. Möjligheter och utbildning är koncentrerade till stadsområden som Barcelona och Madrid. Musikundervisningen i offentliga skolor är begränsad, vilket gör att många blivande musiker är beroende av privatundervisning. För artister skapar osäker finansiering av teatrar och brist på trygga anställningar osäkra arbetsförhållanden.

Karriärrådgivning och yrkesutbildningsinstitutioner måste anpassa sig till den allt snabbare digitala förändringen, som har skakat om många kreativa branscher. Den digitala revolutionen har öppnat upp nya möjligheter och marknader, men har samtidigt undergrävt konstnärers immateriella rättigheter och inkomstkällor. Kravet på kontinuerlig kompetensutveckling och dyra programvarulicenser kan begränsa tillgängligheten. Regeringen lägger tonvikt på entreprenörskap och start-up-initiativ, men byråkrati och brist på entreprenörsutbildning hindrar unga kreativa personer från att starta framgångsrika företag.

Källor och referenser:

1. [Vocational Education and Training in Spain. Short description](https://www.cedefop.europa.eu/files/4214_en.pdf)
https://www.cedefop.europa.eu/files/4214_en.pdf
2. [Professional classifications in Spain](#)
3. [Creative Industries Spain](#)
4. <https://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/AgenciaParaElEmpleo/Noticias%20y%20publicaciones/ProyectosEuropeos/Creative/CREATIVE%20INDUSTRIES%20A%20GROWING%20SECTOR%20IN%20SPAINfinal.pdf>

Kreativa karriärer i Kroatien

Organisation: Urbani Separe

Kroatiens kulturella och kreativa industrier (CCI) är bland de snabbast växande sektorerna, vilket speglar trenderna i hela Europeiska unionen. Sektorn omfattar olika områden såsom musik, film,

förlagsverksamhet, media, design, arkitektur, fotografi och videospel, och har visat betydande ekonomisk inverkan, med film- och videospelsindustrin som uppvisar särskilt stark tillväxtpotential.

CCI-sektorn i Kroatien består av 45 aktiviteter grupperade i 12 delsektorer, enligt definitionen av Croatian Competitiveness Cluster for Cultural and Creative Industries. Av dessa är 43 helt kreativa, medan två är delvis kreativa.

År 2022 omfattade sektorn över 19 000 företag med mer än 61 000 anställda och en genomsnittlig månadslön på 1 436 euro (Kroatiska statistikbyrån). År 2019 bidrog CCI med 3,1 % till Kroatiens BNP, genererade cirka 10,1 miljarder HRK i bruttoförelägningsvärde och stod för 3,51 % av den nationella arbetskraften.

Covid-19-pandemin hade dock en betydande inverkan på CCI-sektorn, vilket resulterade i en total nedgång på 8,4 % – en av de kraftigaste nedgångarna bland de ekonomiska sektorerna. Delsektorn musik och scenkonst drabbades hårdast, med en intäktsminskning på 40,8 %, följt av filmindustrin med 35,9 %.

Trots dessa utmaningar visade vissa delsektorer prov på motståndskraft. Områden som datorprogrammering, spel, nya medier, arkitektur och kulturarvsinstitutioner som museer och bibliotek klarade krisen bättre, vilket understryker deras anpassningsförmåga och växande betydelse inom sektorn.

Mentorskap för ungdomar inom CCI

Mentorskap för ungdomar i Kroatien finns tillgängligt via olika kanaler, men landskapet är fragmenterat och saknar kontinuitet, särskilt inom CCI. Viktiga former av mentorskap inkluderar:

- Universitetens karriärvägledning och utvecklingsrådgivningscenter – Dessa tjänster är tillgängliga för alla studenter, inte specifikt för dem inom CCI. De erbjuder allmän karriärvägledning, stöd vid val av studier och yrke, assistans vid motivationsrelaterade utmaningar och vägledning för blivande studenter.
- Kroatiska arbetsförmedlingen – Karriärinformations- och rådgivningscentra fokuserar på att stärka människors personliga potential för livslång karriärutveckling. De erbjuder råd om jobbsökande, skapande av yrkesmässiga möjligheter och förbättring av jobbsökningstekniker. Dessa tjänster är dock allmänna och inte specifikt anpassade för ungdomar inom CCI.
- Praktikplatser och volontärprogram – Många studenter (beroende på universitet) kan ansöka om praktikplatser inom kulturinstitutioner och organisationer, där de får vägledning av en mentor under hela arbetsprocessen. Dessutom kan vem som helst volontärarbeta i kulturinstitutioner eller icke-statliga organisationer, om de erbjuder ett strukturerat volontärprogram.

- Program som drivs av icke-statliga organisationer – Inom kulturella och kreativa industrier, särskilt inom konst, erbjuds mentorskap vanligtvis genom workshops, festivaler eller offentliga uppmaningar att delta i projekt. Dessa initiativ ger unga kreatörer mentorskap och möjligheter att utveckla sina färdigheter, men endast under specifika aktiviteter eller evenemang.
- Mentorskap genom nav och inkubatorer – I dessa sammanhang ligger fokus främst på affärsutveckling och stöd till idéer eller nystartade företag. Även om detta är värdefullt för att främja innovation och entreprenörskap, tillgodoser det sällan bredare karriärutvecklingsbehov.

Även om dessa vägar ger unga människor värdefulla möjligheter, är de ofta begränsade till kortvariga projekt eller evenemang. Omfattande och strukturerade mentorsprogram som guidar individer genom hela deras karriär finns nästan inte alls inom Kroatiens kulturella och kreativa industrier. Denna brist är särskilt uttalad inom konsten, där stödet vanligtvis är knutet till specifika aktiviteter som offentliga utlysningar eller workshops som syftar till kompetensutveckling snarare än att erbjuda en holistisk, långsiktig karriärutveckling. Mentorskap genom nav och inkubatorer är visserligen fördelaktigt för utvecklingen i ett tidigt skede, men är ofta begränsat till den affärsmässiga sidan av det kreativa arbetet. Det tillgodoser sällan de bredare, mångfacetterade behoven hos individer som strävar efter en hållbar kreativ karriär.

Källor:

1. Kulturne i kreativne industrije u Republici Hrvatskoj – prije i nakon COVID-19, Ministarstvo kulture i medija RH, ZAMP, 2022. [kkicovid19_studija.pdf](#)
2. Ministarstvo gospodarstva RH, [Kreativna i kulturna industrija - Invest Croatia](#)
3. Universities - <https://uniri.hr/studiranje/sveucilisni-savjetovalisni-centar-ssc/>; <https://www.unizg.hr/o-sveucilistu/sveucilisna-tijela-i-sluzbe/rektorat/ured-za-razvoj-karijera/>; <https://www.unipu.hr/karijere/savjetovanje/>; <https://www.unist.hr/centar-za-savjetovanje-i-razvoj-karijere/15812>
4. Croatian Employment Service - <https://cisok.hzz.hr/cisok-centri/>
5. Internship & Volunteering programs- <https://www.isvu.hr/visokaucilista/hr/podaci/9/akademskagodina/2023/predmet/180657/razina/3/izvedba/R/smjer/39/>; <http://www.uaos.unios.hr/studentska-praksa/>; <https://volonteka.hr/rijeka-i-okolica/organizatori-volontiranja/11091-hrvatski-kulturni-dom-na-susaku>

FALLSTUDIER

Organisation: Folkuniversitetet Umeå

Kontext och god praxis

Balettakademin (BA) är Folkuniversitetets dansskola som erbjuder utbildning i olika dansstilar på grundläggande och avancerad nivå för dansare i alla åldrar. Skolan har en lång historia och är känd för sin höga undervisningskvalitet och sina skickliga lärare. Förutom danskurser anordnar BA föreställningar, workshops och andra evenemang för att främja dans och kultur. De arbetar också med olika projekt för att tillgängliggöra dans för ungdomar i landsbygdsområden i norra Sverige och för att främja dans som metod för bättre hälsa.

BA strävar efter att göra dans tillgängligt för alla, oavsett ålder och erfarenhetsnivå. BA erbjuder kurser som främjar både professionella karriärer inom dans och personlig utveckling, självförtroende och hälsa. Skolan bidrar till gemenskap och inkludering genom dans och arbetar för att främja dans och kultur i samhället. BA strävar efter att göra dans till en självklar konstform och berika Sveriges kulturliv, samtidigt som den fungerar som en plattform för utbildade danslärare att bidra till individers utveckling. Lärarna på skolan säger att några av deras motiv i arbetet är att sprida dansen till olika målgrupper, att göra den till en självklar konstform, att stärka danslärarnas status och att ta del av ungdomars resa och hjälpa dem i deras personliga och konstnärliga utveckling. En stark drivkraft är att vara en förebild och stödja tonåringar under deras formativa år. Förutom att vara mentorer för ungdomar är en viktig del av deras verksamhet att ge unga dansare möjlighet att utvecklas som ledare och mentorer för andra. BA har utvecklat ett mentorprogram som beskrivs i följande avsnitt.

Icke-formella och mentorbaserade inlärningsmodeller

En viktig aspekt av att fördjupa sin expertis inom ett område är förmågan att dela med sig av kunskap och bli en ledare. För att erbjuda denna möjlighet till kreativa unga och säkerställa en kompetent talangpool har BA utvecklat ett program för dansare över 15 år som är passionerade och har gjort betydande framsteg i sin dansutveckling. Dessa unga dansare assisterar en utbildad lärare i minst ett år, observerar och tar gradvis på sig ansvar genom att leda grupper genom övningar baserade på lärarens planering.

Under denna period ligger fokus på att utveckla färdigheter i att leda och hantera olika typer av grupper. Efter denna inledande fas börjar de unga dansarna att leda grupper självständigt, med

betydande stöd från erfarna lärare genom mentorskap. De kan få färdiga lektionsplaner och samarbeta med läraren för att skapa dem. Denna fas omfattar tre mentorskapsmöten för att diskutera undervisningsprocessen. I det sista steget leder de unga dansarna grupper självständigt, med utbildade lärare som mentorer för stöd och vägledning vid eventuella utmaningar.

Mentorsprogrammet ökar intresset för dans och visar ungdomarna att en karriär inom dans är möjlig. Lärarna på BA har observerat en betydande utveckling hos ungdomarna som tar ansvar, leder grupper, skapar föreställningar, samarbetar med föräldrar och kommunicerar med andra organisationer. Samtidigt förser mentorsprogrammet BA med starka nya ledare, vilket är mycket viktigt eftersom dansundervisning är ett mycket krävande jobb.

Platser och gemenskap

BA, som ligger centralt i Umeå, har inte bara sin verksamhet i staden utan också i omgivande kommuner. De erbjuder dansundervisning i skolor, bland annat i projektet "Kreativ skola", som finansieras av Kulturrådet och syftar till att integrera konst och kultur i utbildningssystemet. Genom möten med professionella kulturutövare får elever upp till 16 år möjlighet att utveckla sin kreativitet, uppleva professionella konstnärliga uttryck och odla en djupare förståelse för kultur. BA spelar en viktig roll i detta initiativ och erbjuder ungdomar chansen att upptäcka dans som kulturell uttrycksform. Lärarna på BA betonar att projektet gör det möjligt för dem att introducera dansen som ett konstnärligt medium för en ung publik, ofta i mindre städer där tillgången till sådana möjligheter kan vara begränsad.

Med mottot "alla kan dansa, alla ska få dansa" främjar akademien intresset för dans, även om eleverna inte fortsätter att dansa på egen hand efter projektets slut.

Ett annat viktigt initiativ är projektet "dans för hälsa", som fokuserar på att förbättra ungdomars mentala välbefinnande och sociala samhörighet genom icke-kompetitiv dans och rörelse. Initiativet är gratis för deltagarna och finansieras av kommunen och hälso- och sjukvården. BA anordnar också en rad olika evenemang, workshops, dansläger, föreställningar och riktade projekt. De erbjuder korta, gratis dansföreställningar på offentliga platser i Umeå, deltar i mässor och erbjuder kostnadsfria provlektioner i dans. Akademiens olika dansgruppers årliga föreställningar är en höjdpunkt och genomförs ofta i samarbete med andra organisationer och arenor.

Fallstudie I

Syfte:



Att ge kreativa unga individer möjlighet att fördjupa sin expertis inom dans, utveckla ledarskapsförmåga och bli framtida ledare inom dans vid Balettakademin. Programmet syftar till att skapa en stimulerande miljö där unga dansare kan växa både personligt och professionellt.

Behov:

Det finns ett behov av en kompetent talangpool för att säkerställa kontinuiteten i högkvalitativ dansundervisning och ledarskap inom danssamhället.

Dessutom behöver unga dansare vägledning och möjligheter att utveckla sina ledarskaps- och undervisningsfärdigheter på ett strukturerat sätt.

Metodik och verktyg:

Programmet riktar sig till unga dansare från 15 år och uppåt som har visat passion och betydande framsteg i sin utveckling.

Dessa dansare assisterar en utbildad lärare under minst ett år, där de börjar med att observera och gradvis tar på sig ansvar. De får lektionsplaner, möjligheter att samarbeta i utformningen av lektioner och mentorsmöten för att diskutera sina framsteg.

Aktiviteter:

Deltagarna observerar den utbildade läraren, leder grupper genom övningar baserade på lärarens planering och leder så småningom grupperna självständigt. Programmet omfattar tre mentorsmöten där läraren och den unga ledaren diskuterar undervisningsmetoder, utmaningar och lösningar. I slutfasen leder de unga dansarna grupperna självständigt med stöd av mentorer som finns tillgängliga för vägledning.

Kompetenser:

Deltagarna utvecklar ledarskaps- och grupphanteringsfärdigheter, lektionsplanering och undervisningsförmåga. De får förtroende för sin förmåga att leda och inspirera andra, förbättrar sina kommunikationsfärdigheter och lär sig att hantera olika gruppdynamiker.

Platser:

Programmet genomförs i BA:s dansstudior och klassrum, som erbjuder en professionell och stödjande miljö för lärande och utveckling. Dessa lokaler är utrustade med de resurser som behövs för att underlätta effektiv undervisning och mentorskap.

Social påverkan:



Programmet ökar intresset för dans bland ungdomar och visar att en karriär inom dans är möjlig. Det främjar en känsla av ansvar och prestation hos deltagarna, som också bidrar till danssamhället genom att bli starka nya ledare. Initiativet stärker den övergripande kvaliteten och hållbarheten i dansutbildning.

Fallstudie 2

Syfte:

Att integrera konst och kultur i utbildningssystemet och ge eleverna möjligheter att utveckla sin kreativitet, uppleva professionella konstnärliga uttryck och odla en djupare förståelse för kultur genom dans.

Behov:

Det finns ett behov av att förbättra den kulturella utbildningen och ge elever tillgång till konstnärliga uttryck, särskilt i mindre städer där sådana möjligheter kan vara begränsade. Projektet syftar till att överbrygga denna klyfta genom att föra in dans och kultur direkt i utbildningsmiljön.

Metodik och verktyg:

I projektet deltar professionella kulturutövare, däribland danslärare från BA, som håller dansworkshops och danslektioner i skolorna. Fokus ligger på att skapa engagerande och interaktiva upplevelser som gör det möjligt för eleverna att ta del av dansen som konstform.

Aktiviteter:

Dansworkshops, professionella konstnärliga upplevelser och kulturella utbildningssessioner genomförs i skolor. Dessa aktiviteter är utformade för att vara inkluderande och tillgängliga, så att alla elever, oavsett bakgrund, kan delta och dra nytta av dem. Projektet omfattar också interaktioner med professionella dansare och exponering för olika dansstilar.

Kompetenser:

Eleverna utvecklar kreativa färdigheter, kulturell uppskattning och konstnärlig förståelse. De får självförtroende i sin förmåga att uttrycka sig genom dans och förbättrar sin koordination och fysiska förmåga.

Platser:



Projektet genomförs i skolor, även i mindre städer med begränsad tillgång till kulturella aktiviteter. Detta säkerställer att elever med olika bakgrund kan uppleva fördelarna med dansundervisning i sina egna samhällen.

Social påverkan:

Projektet främjar intresset för dans och bredare kulturell medvetenhet bland unga. Det bidrar till att demokratisera tillgången till konst och säkerställer att alla elever kan engagera sig i och uppskatta dans. Initiativet bidrar till den övergripande kulturella berikningen av samhället och stödjer utvecklingen av mångsida, kulturellt medvetna individer.

Fallstudie 3

Syfte:

Att förbättra unga människors mentala välbefinnande och sociala sammanhållning genom dansens terapeutiska och uttrycksfulla kraft.

Behov:

Att tillgodose det växande behovet av stöd för psykisk hälsa och möjligheter till social interaktion för ungdomar i en icke-konkurrenspräglad och inkluderande miljö.

Metodik och verktyg:

Erbjuda gratis, icke-konkurrenspräglade dans- och rörelsesessioner med fokus på uttryck, avkoppling och social interaktion.

Aktiviteter:

Enkel dans tillsammans med andra ungdomar under ledning av pedagoger med specialutbildning i metoden ”dans för hälsa”.

Kompetenser:

Deltagarna utvecklar ett förbättrat mentalt välbefinnande, förbättrade sociala färdigheter, fysisk hälsa och en känsla av gemenskap. De får också självförtroende och förmåga att uttrycka sig genom den stödjande och kreativa miljön.

Platser:

Programmet genomförs i BA:s dansstudior och klassrum, som erbjuder en professionell och stödjande miljö.



Social påverkan:

Projektet leder till förbättrad mental hälsa och ökad social samhörighet bland ungdomar. Det skapar en stödjande gemenskap där individer känner sig uppskattade och stärkta, samtidigt som det erbjuder större tillgång till dans för alla, oavsett bakgrund eller erfarenhetsnivå.

Organisation: Mulab

Sammanhang och god praxis

I tjugio år har stöd till ungdomar i kreativa yrken eller sådana som fokuserar på användning av kreativitet, vilket är ett av de starkaste verktygen för utveckling av mjuka färdigheter, inkludering och välbefinnande, varit en av de viktigaste punkterna i allt arbete som Mulab Association bedriver, som under sina första verksamhetsår var en yrkesutbildningsorganisation.

De senaste årens jobbkris och den växande ungdomsarbetslösheten har i allt högre grad drivit vår forskning mot kreativa metoder som ett verktyg för tillväxt för unga människor.

För Mulab är det viktigt att hjälpa unga människor att inse att en kreativ karriär kan vara lång, tröttsam och frustrerande, att erkännande kan dröja och att det inte är självklart att man kommer att nå framgång i traditionell mening – också för att Italien är ett litet och fragmenterat land och möjligheterna inte är så många – men å andra sidan ger den kreativa sektorn andra rikedomar: värderingar, människor, sociala nätverk, inkludering, nya visioner.

Under de senaste åren har vi deltagit i olika europeiska projekt som går i denna riktning: Talent Matching Europe, CREUS (belönat som god praxis) och Big Time Take Over, och vi har deltagit som förening och som individer i spridningen av ackrediteringssystemet CLOCK YOUR SKILLS. På nationell nivå har vi sedan 2020 tillsammans med Forma Camera – ett specialorgan under Roms handelskammare – genomfört ett orienteringsprojekt om yrken inom liveunderhållning för gymnasieskolor som heter Dietro le Quinte (Bakom kulisserna).

Icke-formella och mentorbaserade inlärningsmodeller

Våra huvudsakliga verktyg är mentorskap, kamratsbaserat lärande och lärande genom praktisk erfarenhet. Vi involverar i allmänhet ungdomar från 15 år och uppåt i våra projekt och vi föredrar en stödjande ansats för ungdomar, där vi uppmuntrar dem att så långt möjligt hitta lösningar på egen hand (Big Time Take Over, Dietro le Quinte).

I Italien är våra huvudsakliga samarbetspartner Teatro Villa Pamphilj i Rom, Teatro Verde i Rom, Forma Camera – en specialbyrå tillhörande Roms handelskammare, Frammaradio, en ungdomsradiostation i Monterotondo, och föreningen "Il Giardino in festa".

Andra berörda parter är lärare, familjer, föreningar och lokala förvaltare.

Platser och gemenskap

Vi arbetar inte på en enda plats, utan våra aktiviteter prioriterar i möjligaste mån provinserna, till exempel Teramo, eller perifera områden, såsom samhället Monterotondo i Roms storstadsområde eller förorten Corviale, där samhället löper större risk för social uteslutning.

Arbetet med skolor bedrivs istället i de två teatrar som samarbetar med oss, båda i centrala Rom, men med deltagande av gymnasieskolor från hela Rom och provinsen. Ett val som gjorts för att ge en möjlighet till barn som annars aldrig skulle åka till centrum.

Fallstudie I

DIETRO LE QUINTE

(Bakom kulisserna)

Syfte:

1. Att orientera ungdomar i vad liveunderhållningsbranschen är.
2. Utveckla mjuka färdigheter

Behov:

1. "Teknikens barn" går allt mer sällan på teater och liveunderhållning i allmänhet, med undantag för megaevenemang, och är därför allt mindre medvetna om kraften i samhörighet och den sociala påverkan som dessa platser har.
2. Stärka kreativiteten som verktyg för problemlösning

Metodik och verktyg: Mentorskap, lärande genom praktisk erfarenhet, teamarbete, självreflektion

Aktiviteter: Efter en kort introduktion ska ungdomarna, indelade i grupper, under tre dagar producera en kort video med förutbestämda begränsningar, inklusive konstruktion och obligatorisk användning av dockor.

Kompetenser: Kreativt tänkande, problemlösning, teamarbete, lära sig att lära, självmedvetenhet, IKT-färdigheter

Platser: Teatro Villa Pamphilj, Teatro Verde

Social påverkan:

1. främjande av konst, kunskap och hantverk inom underhållningsbranschen
2. förmedla till ungdomar att man kan lära sig mycket samtidigt som man har roligt
3. Stärka konceptet att dela utrymmen och erfarenheter för att förbättra samhället

Fallstudie 2

Big Time Take Over – BTTO Erasmus Plus

Syfte:

Sätta samman en grupp digitala aktivister som kan producera positivt innehåll om ämnen som deras jämnåriga kan dela på europeisk nivå enligt modellen Digital Take Over.

Behov:

Projektet genomfördes med start i slutfasen av CoVid19 och syftade till att ge ungdomar, som varit instängda hemma i ett år, nya verktyg och perspektiv för att använda digital teknik, även för att övervinna isolering och social utestängning.

Metodik och verktyg:

Mentorskap, lärande genom praktisk erfarenhet, teamarbete, självreflektion.

Aktiviteter:

De unga bildade en grupp, gav sig själva ett namn och strukturerade sig som ett varumärke. Därefter analyserade de för- och nackdelarna med att använda sociala medier och skapade videoklipp och en videopodcast om ämnet. De höll också två konferenser i Corviale-området inför branschexperter och lokala administratörer.

Tre representanter för gruppen deltog i den internationella mobiliteten och skapade den transnationella gruppen B.E.E. Active.

Kompetenser: Kreativt tänkande, problemlösning, lagarbete, lära sig att lära, självmedvetenhet, IKT-färdigheter, aktivt medborgarskap

Platser: CIC Corviale, Corviale-området, Teatro Villa Pamphilj

Social påverkan: Två år efter projektets slut finns gruppen fortfarande kvar. De flesta av de ursprungliga medlemmarna deltar i en liten klubb där de bedriver territoriell politisk verksamhet (miljöåtgärder, försvar av jämställdhetspolitik). På sommaren arbetar de alla på en filmfestival i Corviale.

Fyra av dem satsar på en konstnärlig karriär.

I alla dessa aktiviteter har de följts av sin utökade vänskrets, som bildar en aktiv gemenskap med cirka 30 ungdomar.

Organisation: Press to Exit Project Space – Skopje, Nordmakedonien

Sammanhang och god praxis

Press to Exit Project Space, baserat i Skopje, Nordmakedonien, fokuserar på att stärka unga människor från utsatta områden genom att skapa tillgängliga vägar in i Europas kreativa och kulturella industrier (CCI). Organisationens olika projekt syftar till att överbrygga klyftor i tillgången till kreativa karriärmöjligheter med hjälp av innovativa utbildnings- och mentorskapmetoder.

Projektet Pathways to Creative Careers bygger på Press to Exits omfattande erfarenhet av att utforma utbildningsprogram som stödjer unga människors kreativa utveckling inom bildkonst, scenkonst och kuratorisk verksamhet. De viktigaste målen är att främja kreativt entreprenörskap, uppmuntra unga människors samhällsengagemang genom kollektiva kreativa aktiviteter och vägleda unga människor till hållbara kreativa karriärer.

Press to Exit har en stark bakgrund inom samarbete i transnationella initiativ, såsom P4CA (Partnership for Creative Apprenticeships) och BIGTIME TAKEOVER, som visar på effektiviteten i deras mentors- och utbildningsmodeller. Dessa projekt har blivit en grund för organisationens goda praxis, med betoning på att stärka egenmakt, samarbete och kreativ tillväxt.

Icke-formella och mentorbaserade inlärningsmodeller

Press to Exit Project Space använder icke-formella utbildnings- och mentorsmodeller för att stödja unga människor i deras kreativa karriärer. Den viktigaste metoden är praktiskt lärande genom kreativ utveckling inom bildkonst, performance och kuratorisk verksamhet. Detta görs genom att främja mentorskap mellan jämlikar och tvärvetenskapligt samarbete, där erfarna yrkesverksamma fungerar som mentorer för unga deltagare och erbjuder vägledning både i kreativa processer och karriärutveckling.

De viktigaste aktiviteterna är:

Kreativt mentorsutbyte: Transnationella samproduktionslaboratorier och online-mentorsworkshops, där ungdomar samarbetar med mentorer från olika kulturella och kreativa sektorer.

Kollektiva aktionsprojekt: Samproduktion av resurser som Creative Careers Pathways Model och en verktygslåda för att ge unga människor möjlighet att engagera sig i kollektiva medborgaraktioner.

Besökande kuratorinitiativ: Kuratorer och konstnärer fungerar som mentorer för unga kreatörer i produktionen av nya verk, vilket förbättrar deras professionella färdigheter.

Partnerskapet omfattar viktiga samarbetspartner som MKC (ungdomskulturcenter), Jadro (socialt och kulturellt centrum) och Museum of Contemporary Art i Skopje, tillsammans med regionala och EU-baserade partner, vilket säkerställer ett brett, stödjande nätverk av intressenter som är engagerade i ungdomsutveckling inom den kreativa och kulturella industrin.

Platser och gemenskap

Press to Exit Project Space är djupt rotat i Skopjes kulturlandskap och arbetar nära närsamhället och olika områden för att främja lokalt engagemang. Aktiviteterna hålls på viktiga kulturella knutpunkter, bland annat MKC – Ungdomskulturcentrum, Social-Cultural Space Centar-Jadro och Museum of Contemporary Art Skopje, som alla fungerar som viktiga plattformar för kreativt och medborgerligt uttryck. Dessa utrymmen är inte bara lokaler utan fungerar också som gemensamma centrum där ungdomar från utsatta och marginaliserade stadsdelar kan få tillgång till möjligheter inom den kreativa och kulturella industrin.

Det lokala samhällets engagemang är centralt för Press to Exits mission. Genom utställningar, workshops och mentorprogram tar organisationen itu med sociala behov som ungdomsarbetslöshet, brist på kreativa möjligheter och begränsad tillgång till kulturutbildning. Fokus på att skapa tillgängliga vägar för ungdomar med olika bakgrund främjar social inkludering och ger ungdomar möjlighet att bli aktiva deltagare i sina samhällen genom kollektiva konstnärliga åtgärder och medborgarengagemangs-projekt.

Fallstudie I

Partnerships for Creative Apprenticeships (P4CA), Erasmus+-projekt

2019–2022

Syfte:

P4CA fokuserade på att integrera arbetsbaserade lärandemöjligheter i de kulturella och kreativa näringarna (CCI) för att överbrygga klyftan mellan utbildning och yrkesutövning. Med tanke på bristen på strukturerade lärlingsprogram anpassade till CCI syftade detta projekt till att etablera innovativa partnerskap som stödde både ungdomar och yrkesverksamma inom branschen. Det främjade samarbete mellan kreativa organisationer, utbildningsinstitutioner och CCI för att skapa hållbara lärlingsvägar.

Behov:



P4CA tog itu med det akuta behovet av ökad tillgänglighet och inkludering inom CCI:s samtidigt som man tacklade de strukturella utmaningar som små och mikroföretag står inför. Dessa företag saknar ofta resurser eller kapacitet för att effektivt kunna erbjuda lärlingsplatser. Genom att implementera samarbetsnätverk, peer review- och utvecklingsgrupper samt ramverk för kompetensvalidering gav P4CA sektorn möjlighet att övervinna dessa begränsningar. Programmets betoning på internationell rörlighet stärkte ytterligare både lärlingarnas och utbildarnas anpassningsförmåga och globala perspektiv.

Metodik och verktyg:

P4CA fokuserade på att bygga partnerskap mellan kreativa organisationer, utbildningsinstitutioner och mikroföretag för att stödja hållbara lärlingsplatser inom de kulturella och kreativa industrierna (CCI). Viktiga aktiviteter inkluderade praktiska lärlingsplatser som faciliterades av utbildade mentorer och regelbunden feedback för att säkerställa kvaliteten. Projektet använde flera verktyg:

Landsrapporter och infografiska sammanfattningar

Yrkesprofil för lärlingscoacher

Icke-formell lärandeväg och kompetensram

Verktygslåda för lärlingscoacher

Öppna utbildningsresurser (OER)

Guide till god praxis

Navigator för ackrediteringsväg

Dessa verktyg säkerställde kvalitet och inkludering samtidigt som sektorns kapacitet byggdes upp.

Aktiviteter:

P4CA utvecklade ett omfattande utbildningsprogram för lärlingscoacher och interna utbildare, där CLOCK YOUR SKILLS-ramverket användes för att validera lärlingarnas kompetenser. Viktiga aktiviteter inkluderade:

Gränsöverskridande kunskapsutbyte mellan kollegor online under covidpandemin, vilket underlättade samskapandet av en verktygslåda för kreativa lärlingscoacher.

Efter pandemin testades och validerades verktygslådan av verksamma.

Ett femdagars blandat lärandevenemang i Pecs, Ungern, och ett tredagars personalutbildningsevenemang i Matera, Italien.



Spridning av projektresultaten genom en slutkonferens i Skopje, Makedonien, och nationella spridningsevenemang i fem länder.

Kompetenser:

P4CA-projektet utvecklade en kompetensram och yrkesprofil för lärlingscoacher inom den kulturella och kreativa industrin (CCI). Denna ram beskrev de väsentliga färdigheter och kunskaper som krävs för att lärlingscoacher ska kunna stödja ungdomar som kommer in i branschen på ett effektivt sätt. Den omfattade kompetenser relaterade till mentorskap, bedömning av lärlingars framsteg och förståelse för de unika kraven inom den kreativa industrin. Profilen betonade också vikten av sektorsövergripande samarbete, anpassningsförmåga och förmågan att navigera både de kreativa och pedagogiska aspekterna av lärlingsutbildningar. Detta omfattande tillvägagångssätt säkerställde att lärlingscoacherna var väl rustade för att vägleda lärlingarna mot framgångsrika karriärer inom CCI.

Platser: Aktiviteterna var förankrade i både lokala kreativa nav och internationella nätverk, vilket säkerställde att olika geografiska regioner inkluderades. Programmet involverade aktivt mikroföretag, kreativa organisationer och lokala samhällen och tog itu med de unika sociala och ekonomiska behoven i underrepresenterade områden. Internationella mobilitetsmöjligheter utökade programmets räckvidd och genomslagskraft ytterligare och skapade ett globalt perspektiv för unga kreativa personer.

Social påverkan: P4CA visade på potentialen hos samarbetsnätverk och innovativa inlärningsmodeller för att hantera systemiska utmaningar inom de kulturella och kreativa industrierna. Genom att validera och ackreditera färdigheter via CLOCK YOUR SKILLS stärkte programmet unga kreativa personer och utbildare, vilket förbättrade deras anställbarhet och professionella utveckling. Initiativet främjade inkludering, mångfald och kapacitetsuppbyggnad, vilket bidrog till en hållbar utveckling av de kulturella och kreativa industrierna som en viktig drivkraft för den europeiska ekonomin.

Fallstudie 2

Projektet ECHO CURVE, 2024, med stöd av det schweiziska kulturprogrammet, Serbien.

Syfte:

ECHO CURVE syftade till att skapa ett dynamiskt utrymme för kreativt uttryck och kulturell dialog genom att sammanföra nya konstnärer från Novi Sad, Zagreb och Skopje. Projektet fokuserade på process- och forskningsbaserade metoder och betonade både pedagogiska och kreativa aspekter. Initiativet uppmuntrade konstnärer att utforska nya mediepraktiker, performance, rumsliga och audiovisuella installationer samt textuella experiment. Genom att samarbeta med erfarna föreläsare,



kuratorer och partners i varje stad gav projektet de deltagande konstnärerna värdefulla möjligheter att utvidga sin konstnärliga räckvidd, utveckla nya färdigheter och presentera sina verk för lokal publik.

Behov:

Projektet tog itu med det akuta behovet för nya konstnärer i regionen att få tillgång till möjligheter till professionell utveckling, särskilt med tanke på det begränsade stödet för unga konstnärer efter examen. Eftersom många unga människor lämnar sina hemländer i jakt på bättre möjligheter, utgjorde ECHO CURVE en viktig plattform för kompetensutveckling och kulturellt utbyte. Genom att främja gränsöverskridande dialog mellan konstnärer från Novi Sad, Zagreb och Skopje syftade projektet till att stärka regionala band och främja konstnärliga uttryck som speglar samtida samhällsfrågor, vilket förbättrar möjligheterna till ytterligare professionell utveckling i regionen.

Metodik och verktyg:

Projektet använde en kombination av öppna utlysningar, workshops, mentorskap och allmänhetens engagemang för att uppnå sina mål. Konstnärerna valdes ut genom en regional öppen utlysning, där kuratorer från varje partnerorganisation övervakade urvalsprocessen. Workshoppar, både fysiska och online, möjliggjorde kontinuerlig vägledning och feedback på konstnärernas verk. Projektets metodik fokuserade på samarbete, kunskapsdelning och främjande av konstnärligt experimenterande. Verktyg som onlineplattformar, mentorskapssessioner och dokumentation av projektaktiviteterna möjliggjorde omfattande nätverkande och delning av utbildningsresurser, vilket gjorde projektet tillgängligt för en bredare publik genom sin online-närvaro.

Aktiviteter:

Projektet omfattade flera viktiga aktiviteter, med början i den öppna utlysningen och urvalsprocessen av konstnärer. Därefter deltog de utvalda konstnärerna i workshops i Zagreb och Skopje, där de arbetade nära tillsammans med kuratorer, föreläsare och andra yrkesverksamma. Den centrala fasen av projektet omfattade regelbundna online-möten och feedback-sessioner, följt av produktion av nya konstverk. Den sista fasen kulminerade i en utställning i Novi Sad, där de verk som skapats under projektet ställdes ut och offentliga diskussioner hölls. Alla projektaktiviteter spelades in och publicerades online, vilket säkerställde en bredare tillgänglighet till projektets utbildningsinnehåll och resultat.

Kompetenser:

ECHO CURVE bidrog till utvecklingen av olika kompetenser hos de deltagande konstnärerna. Dessa inkluderade konstnärliga färdigheter relaterade till nya mediepraktiker, installationer och performancekonst, samt kuratoriska och projektledningsfärdigheter. Konstnärerna fick också

värdefull erfarenhet av att tala inför publik och nätverka genom presentationer, föreläsningar och diskussioner med mentorer, kuratorer och publik. Genom att delta i gränsöverskridande samarbeten förbättrade konstnärerna sin förståelse för olika konstscener och kulturella sammanhang, vilket främjade både personlig och professionell utveckling.

Platser:

Projektet genomfördes i tre olika kulturella centrum: Novi Sad, Zagreb och Skopje. Varje stad erbjöd en unik konstnärlig och kulturell miljö, vilket gav deltagarna möjlighet att ta del av olika konstnärliga traditioner och lokala konstscener. Projektet utnyttjade etablerade kulturarenor och utrymmen för workshops, utställningar och offentliga diskussioner, inklusive sådana som drivs av partnerorganisationerna – Project EXP i Novi Sad, ACC "Attack!" i Zagreb och Press to Exit i Skopje. Dessa utrymmen spelade en avgörande roll för att underlätta utbytet av idéer och presentationen av de slutliga verken.

Social påverkan:

ECHO CURVE hade en betydande social påverkan genom att främja gränsöverskridande samarbete och konstnärlig dialog mellan nya konstnärer i regionen. Projektet gav unga konstnärer möjlighet att utvidga sina nätverk, skaffa sig nya färdigheter och nå ut till en bredare publik, vilket bidrog till den övergripande utvecklingen av den regionala konstscenen. Genom att inkludera offentliga evenemang, såsom utställningar och föreläsningar, främjade projektet en större förståelse för samtidskonstens sociala relevans och dess potential att ta itu med samhällsfrågor. Projektets online-dokumentation gjorde det också möjligt att nå ut bortom de direkta deltagarna, vilket säkerställde att den kunskap som delades under workshopparna och evenemangen kunde fortsätta att inspirera och utbilda en bredare allmänhet.

Fallstudie 3

BIGTIME TAKEOVER Erasmus+-projekt 2021–2023

Syfte:

BIGTIME TAKEOVER syftade till att ge unga människor möjlighet att utnyttja sin kreativitet och teknikens potential för att ge dem en röst i frågor som påverkar deras liv. Projektet baserades på konceptet med digitalt "övertagande" – en modell där användare av en kommunikationssajt monopoliserar plattformen för att kuratera och marknadsföra sina egna budskap och kreativa innehåll. Initiativet syftade till att uppmuntra unga människor att ta kontroll över digitala utrymmen, så att de kunde uttrycka sina idéer, värderingar och lösningar på sociala utmaningar.

Behov:



BIGTIME TAKEOVER svarade på det växande behovet för ungdomar att engagera sig mer aktivt i digitala plattformar på ett positivt och effektivt sätt. Med den ökande betydelsen av digitala medier i vardagen fanns det ett behov av att ge ungdomar möjlighet att använda dessa plattformar inte bara för personlig uttrycksfullhet utan också för att verka för social förändring. Projektet syftade till att åtgärda bristen på möjligheter för ungdomar att på ett meningsfullt sätt bidra till samtal om frågor som är viktiga för dem, och att främja en känsla av handlingskraft och kreativitet i den digitala sfären.

Metodik och verktyg:

Projektet använde modellen "Takeover" som grund, där ungdomar skulle engagera sig i att skapa och genomföra sina egna kreativa handlingsprojekt. Dessa projekt uppmuntrade deltagarna att använda digitala verktyg och plattformar för att utveckla innehåll som speglade deras åsikter, bekymmer och kreativa idéer, i syfte att väcka positiv social förändring. Workshoppar och mentorskapsessioner organiserades för att förse deltagarna med nödvändiga färdigheter, såsom skapande av digitalt innehåll, strategier för sociala medier och projektledning. Digitala plattformar fungerade både som utrymme för samarbete och som medium för att dela de kreativa resultaten med bredare grupper.

Aktiviteter:

BIGTIME TAKEOVER inleddes med en serie workshops som hjälpte de unga deltagarna att förstå hur man kuraterar och hanterar innehåll i digitala utrymmen. Efter att ha lärt sig grunderna i digitalt engagemang fick de unga deltagarna i uppgift att skapa sina egna kreativa aktionsprojekt. Dessa projekt var utformade för att ta itu med relevanta sociala frågor och engagera samhällen genom digitalt innehåll. I projektets slutfas tog ungdomarna över etablerade plattformar för att dela med sig av sitt arbete, från sociala medier till bloggar och digitala konstutrymmen. Offentliga utställningar och onlinekampanjer ingick också i projektets avslutande aktiviteter, vilket gav deltagarna möjlighet att visa upp sina skapelser och dela med sig av effekterna av sitt arbete.

Kompetenser:

BIGTIME TAKEOVER bidrog till utvecklingen av flera viktiga kompetenser hos de unga deltagarna. Dessa inkluderade digital kompetens, skapande av kreativt innehåll och projektledning. Dessutom förbättrade projektet deras förmåga att kommunicera effektivt i digitala miljöer, utveckla kritiskt tänkande kring sociala frågor och samarbeta med jämnåriga från olika kulturer. Genom att arbeta med de kreativa aktionsprojekten fick deltagarna värdefulla färdigheter inom ledarskap, lagarbete och praktisk tillämpning av kreativt tänkande för att lösa verkliga problem.

Platser:

Projektet utnyttjade både fysiska och digitala utrymmen. Workshoppar hölls på MKC – Youth Cultural Centar, medan de slutliga kreativa handlingsprojekten visades upp på olika digitala



plattformar, inklusive sociala medier, bloggar och interaktiva webbplatser. De digitala utrymmena gav deltagarna självständighet att kontrollera hur deras arbete delades och marknadsfördes, vilket förstärkte konceptet med "övertagande". Blandningen av fysiska workshoppar och digitala engagemangsutrymmen gjorde det möjligt för deltagarna att uppleva en hybrid lärandemiljö.

Social påverkan:

BIGTIME TAKEOVER hade en betydande social påverkan genom att ge ungdomar verktyg och plattformar för att uttala sig om frågor som var viktiga för dem, allt från lokala samhällsfrågor till globala utmaningar. Genom sina kreativa aktionsprojekt utvecklade deltagarna inte bara sina personliga kreativa och tekniska färdigheter, utan lärde sig också hur de kunde använda sin digitala närvaro för att driva på positiva sociala förändringar. Den digitala "övertagandemodellen" gav ungdomarna möjlighet att påverka samtalen om viktiga frågor, vilket uppmuntrade till ökat medborgerligt engagemang och medvetenhet i onlinevärlden. Projektets arv lever vidare i och med att innehållet och kampanjerna som deltagarna skapade fortsätter att inspirera och engagera andra, vilket främjar ungdomsdriven social förändring i den digitala tidsåldern.

Organisation: Rinova Malaga SL

Sammanhang och god praxis

P2CC bygger särskilt på erfarenheterna av ungdomars stärkta egenmakt i "BigTime Takeover" (2021–23, inklusive MuLab och personal på Press to Exit). Även om BigTime Takeovers mål inte direkt var att stödja ungdomar att inleda kreativa karriärer, utvecklades betydande metoder för att stärka ungdomars egenmakt och transnationellt kreativt samarbete med ungdomar. Se Youth Powerpack som utvecklats av MuLab.

Erfarenheterna från Creus (2018–20, inklusive MuLab), som stöder kreativ mentorskap för ungdomar i okonventionella lärandemiljöer (tilldelat Erasmus Plus Good Practice-status), är viktiga. Vi kan dra nytta av verktygen och resurserna för mentorskap mellan jämlikar och de visuella guiderna för mentorer och adepter.

Utöver MuLab har vi också arbetat med Hate Interrupter Teams (HIT), en ungdomsledd mediekampanj som motverkar hatpropaganda på nätet, och YCreate, som syftar till att stärka unga människor i kampen mot hat, desinformation och falska nyheter på nätet. För närvarande samarbetar vi med MuLab i HUMAN, ett projekt som vidareutvecklar detta arbete genom att stödja unga människor att agera som Digital Hate Interrupter Activists.

Icke-formella och mentorbaserade inlärningsmodeller

P2CC sammanför modeller för individuellt mentorskap som har utvecklats i en serie projekt som ursprungligen uppstod ur European Cultural Learning Network (2013–2015, inklusive MuLab och personal från Urbani Separe), Talent Matching Europe (2016–2018, inklusive MuLab och personal från Urbane Separi och Press to Exit) Bridging the Gap Europe (2018–2020) – ett projekt som initierade Rinova Creative Mentoring Exchange. Se även The Role of the Creative Mentor: a reflective review. Senast utvecklade Partnerships for Creative Apprenticeships (2021–23, inklusive Press to Exit) verktyg specifikt för att genom mentorskap stötta unga människor att gå in i kreativa karriärer och tilldelades även Erasmus Plus Good Practice-status. Detta projekt kopplades till programmet CLOCK Your Skills som stöder professionell ackreditering för kreativa branscher och affärsrådgivare. Ett viktigt verktyg som vi använder i mentorskapet är Creative Business Canvas. Vissa relevanta material som stöder karriärrådgivare i arbetet med invandrade entreprenörer utvecklas också i ett pågående projekt, New Beginnings.

Platser och gemenskap

P2CC drog nytta av erfarenheterna från Creative Agora (2022–2024, med Folkuniversitetet och Urbani Separe) för att utveckla en transnationell digital praktikgemenskap för ledare inom deltagande konst, där man utforskade hur gemenskapsbaserade metoder kan överföras i ett samtida sammanhang genom digitala kanaler och plattformar. Creative Agoras online-resurs för gemenskapsutbildning var en modell för en gemenskapsledd strategi för att presentera lärdomarna från projektet. I P2CC WP4 bygger konceptet Collective Action Projects på erfarenheterna från Motivate2Create (2021–2023, med deltagande av Urbani Separe, som också tilldelats Erasmus Plus Good Practice-status), som kombinerade traditioner och värderingar från Europas gemenskaps- och deltagande konstpraktik med sociala aktionsprojekt (SAPS) för att tillhandahålla lärandeaktiviteter, verktyg, resurser och kurser för gemenskapsfacilitatorer som arbetar med vuxen- och gemenskapsutbildning. Det finns också användbart läromaterial om medborgerligt engagemang och om att involvera ungdomar i konstledd stadsdelsförnyelse på plattformen Culturad.

Fallstudie I

CREATIVE AGORA

Syfte:

Läranderesurser och gemenskapsplattform för konstpedagoger och deltagande konst. Creative Agora syftade till att tillhandahålla en transnationell, digitalt möjliggjord gemenskapsplattform för utbyte av lärande mellan Europas konstpedagoger inom deltagande konst.

Behov

CREATIVE AGORA främjar den europeiska dimensionen i icke-formell, deltagande konstutbildning för vuxna från Europas missgynnade och mångskiftande samhällen. AGORA fokuserar på den unika, inneboende förmågan hos gemenskap och deltagande konst och kreativt uttryck att engagera vuxna som är alienerade eller utestängda från traditionella vuxenutbildningserbjudanden, och betraktar ”konstnärer som pedagoger” som avgörande för att främja utbildningsmässig och social inkludering för alla.

Metodik och verktyg:

Projektresultaten omfattar:

Teknisk ram för deltagande konstutbildning

Öppen utbildningsresurs för digitala lärandegemenskaper



Digitala lärandemoduler för konstnärer som utbildare: 3 moduler och 6 fallstudier om internationalisering, hälsa och välbefinnande samt deltagande konstens sociala påverkan

Aktiviteter:

Inkluderade ett tre dagar långt LTT-evenemang i Budapest, presentation vid Arabesques Festival i Montpellier, Frankrike, slutkonferens i Sverige och spridningsevenemang i Spanien, Ungern, Kroatien och Polen.

Kompetenser:

Kompetensram och yrkesprofil för konstpedagoger inom deltagande konst

Platser:

Digitala lärandegemenskaper online och fysiska evenemang i Montpellier, Malaga (Malaga Jam), Budapest, Rijeka, Schlesien och Sverige

Social påverkan:

Läranderesurserna omfattade en modul om deltagande konstens sociala påverkan och fallstudier om stadsdelsförnyelse i Rijeka

Under projektets sista månader spreds resultaten till vuxenutbildare utanför den kreativa sektorn, särskilt i Sverige och Ukraina

406 konstnärer och pedagoger deltog, varav 154 deltog i CoP och 252 deltog i Multiplier Events.

Fallstudie 2

Partnerships for Creative Apprenticeships (P4CA)

Syfte:

P4CA syftade till att tillämpa nya modeller för att stödja kvalitativa och effektiva lärlingsutbildningar inom de kulturella och kreativa industrierna genom att utveckla kompetensen hos lärlingsutbildare och interna företagsutbildare för att stödja unga människor att komma in i de kulturella och kreativa industrierna. Syftet var att integrera arbetsbaserat lärande i de kulturella och kreativa industrierna och att erbjuda validering och ackreditering av kompetenser genom ramverket CLOCK YOUR SKILLS.

Behov:

P4CA tog fasta på CCI:s potential som en viktig drivkraft för tillväxt i den europeiska ekonomin och adresserade behovet av ökad tillgänglighet och mångfald samt den höga andelen små/mikroföretag som saknar kapacitet eller resurser för att ta emot lärlingar. PC4A baserade sin strategi på samarbetsnätverk, peer review- och utvecklingsgrupper, validering av kompetenser och internationella mobilitetserfarenheter för att bygga upp sektorns kapacitet.

Metodik och verktyg:

Landsrapporter med infografiska sammanfattningar

Yrkesprofil för lärlingscoach inom de kulturella och kreativa industrierna

Icke-formell lärandebana och kompetensramverk

Verktygslåda för lärlingscoacher

Öppna utbildningsresurser

Guide till god praxis

Navigator för ackrediteringsvägar

Aktiviteter:

En process för gränsöverskridande kunskapsutbyte mellan kollegor online under covidpandemin underlättade samskapandet av en verktygslåda med läranderesurser för kreativa lärlingscoacher. Efter pandemin testades och validerades dessa resurser av praktiker. Ett femdagars blandat lärandevenemang hölls i Pecs, Ungern, och ett tredagars personalutbildningsevenemang i Matera, Italien. Projektresultaten spreds vid en slutkonferens i Skopje, Makedonien, och nationella multiplikatorevenemang i fem länder.

Kompetenser:

Kompetensram och yrkesprofil för lärlingscoacher inom de kulturella och kreativa industrierna.

Platser:

Online och evenemang i Pecs, Matera och Skopje

Social påverkan:

30 lärlingscoacher och företagsinterna utbildare inom CCI har utbildats

4 lärlingscoacher ackrediterade på EQF-nivå 7 genom CLOCK YOUR SKILLS

38 lärlingsutbildare och lärlingar deltog i transnationellt utbyte och överföring av praxis genom blandade mobiliteter och personalutbildningsevenemang

167 deltagare vid 6 spridningsevenemang i 6 länder

36 734 sidvisningar på projektets webbplats

8 243 personer nåddes på Facebook

Fallstudie 3

Motivate2Create (M2C)

Syfte:

Syftet var att kombinera traditionerna och värderingarna inom Europas gemenskaps- och deltagande konstpraktik med sociala åtgärdsprojekt (SAP) för att stödja elever och samhällen samt samhällsförmedlare som arbetar med vuxen- och samhällsutbildning i missgynnade samhällen och fungera som en katalysator för förändringar inom ett samhälle genom "platsbaserad" stadsdelsutveckling.

Behov:

De möjligheter som skapas inom de kulturella och kreativa industrierna är "ouppnåeliga" för många. Personer med privilegierad bakgrund har mer än dubbelt så stor sannolikhet att få ett jobb inom ett kreativt yrke, dominera viktiga kreativa roller och forma vad som visas på scenen, på papper och på skärmen. M2C har som mål att diversifiera röster, tillhandahålla lärandeaktiviteter, verktyg, resurser och kurser för samhällsförmedlare som arbetar med vuxen- och samhällsutbildning i utsatta samhällen via en transnationell praktikgemenskap (CoP), dela och utbyta lärande samt utveckla en gemensam strategi för att organisera konstbaserade SAP som är rotade i samhällsutvecklingspraktik.

Metodik och verktyg:

Fyra lärandemoduler som tillhandahåller praktiska läranderesurser för att genomföra konstledda sociala aktionsprojekt.

Engagemang

Ramverk för konstbaserad social handling

Ledarskap och social förändring

Reflektion över lärande



M2C Pocket Guide med praktiska tips, verktyg och metoder för att organisera konstbaserade sociala projekt och hantera gruppdynamik.

Aktiviteter

56 SAP-facilitatorer deltog i lokalt utåtriktat arbete och samhällsengagemang i lokala sammanhang samt en serie online- och fysiska samskapande- och valideringsevenemang för att bilda en praktikgemenskap som utvecklar deras förmågor och validerar resultaten.

16 SAP-facilitatorer från 5 länder deltog i en 3-dagars transnationell gemensam personalutbildning (LTT) för samhällsfacilitatorer.

Kompetenser:

Färdigheter för facilitatorer inom samhällskonst

Utrymmen:

Online-praktikgemenskap för facilitatorer inom samhällskonst och SAP-aktiviteter i lokala grannskap i fem länder.

Social påverkan:

56 SAP-facilitatorer och 419 vuxna elever i samhällen utanför det formella lärandet fick stöd av facilitatorerna genom SAP-programmen

279 intressenter deltog i Multiplier Events och lokala engagemangsevenemang.

M2C spreds till ytterligare 35 160 personer online och på sociala medier.

Organisation: Urbani separe

Urbani separe är ett kollektiv som inte bara överbryggat klyftan mellan EU:s politiska ambitioner och våra samhälls- och kommunala realiteter, utan också förkroppsligar begreppet kulturell demokrati. Kollektivet behandlar temat aktivt deltagande och omskapandet av offentliga utrymmen genom konkreta och hållbara åtgärder av och med medborgarna. Ett sådant tillvägagångssätt stämmer perfekt överens med principerna för kulturell demokrati, som erkänner förekomsten av flera kulturer inom ett samhälle och förespråkar aktivt, snarare än passivt, kulturellt engagemang.

Urbani separe fungerar som en katalysator för förändring och omvandlar politik till praktik genom innovativa koncept som "fiktiva lokala råd". Dessa råd, som inrättats i olika stadsdelar och distrikt, är mer än bara diskussionsforum. De är dynamiska plattformar där medborgare och grannar, företrädare för staden, institutionella organ, tjänstemän från olika sektorer inom den offentliga sektorn och kreativa personer samlas för att gemensamt bidra till utvecklingen av sina respektive områden. Denna metodik gör mer än att bara ta itu med problem; den främjar en kultur av deltagande, stärker gemenskaper och bygger upp kontakter mellan individer och grupper.

Urbani Separe införlivar principerna för kulturell demokrati och betonar decentraliserade, människocentrerade och miljöinriktade policyer och metoder. Detta tillvägagångssätt ökar inte bara tillgången till kulturell produktion, distribution och analys, utan säkerställer också att varje medborgare har en röst när det gäller att forma berättelsen om sitt samhälle och de livsmiljöer de bor i.

Urbani separe är alltså på sätt och vis en rörelse som stärker medborgarna, förenar samhällen och formar berättelsen om våra offentliga rum. Det är ett lysande exempel på vad EU strävar efter att uppnå – ett levande, deltagande och demokratiskt samhälle där kulturell demokrati blomstrar och varje medborgare är en aktiv deltagare i det kulturella och hållbara livet i sitt samhälle.

Sammanhang och god praxis

På Urbani separe fokuserar vi på att vitalisera offentliga utrymmen och stärka samhällen genom deltagande processer som främjar samarbete, kunskapsdelning och långsiktig hållbarhet. Våra metoder är rotade i direkt engagemang med lokala intressenter, vilket säkerställer att våra projekt

tillgodosör samhällets verkliga behov samtidigt som vi förser dem med färdigheter för att kunna fortsätta på egen hand.

Centralt i vårt arbete är att lära genom handling, där deltagarna identifierar utmaningar, utvecklar lösningar och genomför projekt, samtidigt som de får praktiska färdigheter inom stadsplanering, problemlösning och samarbete. Genom inkluderande och deltagande processer samlar vi invånare, kulturorganisationer och representanter för den offentliga sektorn för att främja dialog och solidaritet.

En viktig aspekt av vårt tillvägagångssätt är kunskapsdelning, med workshops och mentorskapsessioner som är utformade för att ge samhällen möjlighet att ta ansvar för sina utrymmen. Genom att omvandla underutnyttjade områden till livfulla, inkluderande nävar uppmuntrar vi kreativitet, social interaktion och samhällsbyggande. Vårt tillvägagångssätt säkerställer att effekten av våra projekt sträcker sig bortom de initiala insatserna och lämnar efter sig stärkta samhällen som kan förvalta och vidareutveckla sina miljöer på egen hand.

Projektet *Da nam kružna ne bude tužna* fokuserade på att vitalisera Kružna-gatan i Rijeka genom att ge unga människor möjlighet att identifiera utmaningar och utforma lösningar. Genom mentorskap och deltagande produktion engagerade sig deltagarna i att identifiera problem, utveckla lösningar och genomföra dem. Gymnasieelever var också involverade, vilket breddade perspektiven och främjade ungdomars engagemang. I linje med Urbani separe:s mission betonade projektet samarbete med samhället för att skapa inkluderande och funktionella utrymmen. Det visade på god praxis inom förstärkning av ungdomars egenmakt, genom att kombinera mentorskap, kreativitet och lagarbete för att ta itu med verkliga urbana utmaningar och uppnå hållbar transformation.

Icke-formella och mentorbaserade inlärningsmodeller

Urbani separe:s inlärningsmetoder är rotade i samhällsbaserade, erfarenhetsbaserade tillvägagångssätt som prioriterar aktivt deltagande, samarbete och kunskapsdelning. Deras arbete fokuserar på att engagera samhällen för att tillsammans skapa lösningar för att vitalisera offentliga utrymmen, främja kontakter mellan människor och stärka samhällen så att de tar ansvar för sin miljö.

En central del av deras metodik är lärande genom handling, där deltagarna – oavsett om de är lokala invånare, ungdomar eller kulturutövare – engagerar sig direkt i de specifika utmaningarna på en plats. Genom denna praktiska metod identifierar deltagarna problem, brainstormar lösningar och genomför projekt, samtidigt som de får praktiska färdigheter och bygger starkare band till sin gemenskap.

Urbani separe betonar vikten av att knyta samman människor och dela kunskap, och skapar plattformar där olika intressenter kan samarbeta och utbyta idéer. Denna inkluderande, deltagande

process stärker den sociala sammanhållningen och gör det möjligt för samhällen att ta itu med problem gemensamt.

Effekten av deras metoder sträcker sig ofta bortom ett specifikt projekts varaktighet. Samhällen som deltar i deras initiativ får ofta möjlighet att fortsätta på egen hand och upprätthålla och utvidga det arbete som påbörjats med Urbani separe. Genom att förse deltagarna med färdigheter, verktyg och självförtroende att agera självständigt säkerställer Urbani separe ett bestående arv av samhällsdriven utveckling på de specifika platser där deras projekt startar.

Platser och gemenskap

På Urbani separe fokuserar vårt arbete på att återuppliva underutnyttjade offentliga utrymmen, engagera grannskap och ta itu med lokalsamhällets specifika behov. Vi är verksamma i olika stadsområden, ofta områden som står inför sociala eller funktionella utmaningar, där vi samarbetar med invånare, organisationer och andra intressenter för att förvandla dessa utrymmen till livliga knutpunkter för aktivitet och sammanhållning.

Våra projekt är rotade i samhällsengagemang, vilket säkerställer att de som bor i och påverkar dessa utrymmen är aktiva deltagare i att identifiera utmaningar och tillsammans skapa lösningar. Denna deltagande ansats främjar starkare band inom samhället och ger individer möjlighet att ta ansvar för sin miljö.

De sociala behov som tillgodoses omfattar aktivering och förbättring av offentliga utrymmen, främjande av dialog och solidaritet mellan olika grupper samt skapande av inkluderande miljöer för kulturell och social interaktion. Vårt långsiktiga mål är att ge samhällen möjlighet att fortsätta utveckla och förvalta dessa utrymmen självständigt, vilket säkerställer hållbara och effektiva resultat som återspeglar behoven och önskemålen hos de människor som använder dem.

Fallstudie I

Syfte:

Målet med projektet Da nam kružna ne bude tužna var att ge unga människor möjlighet att identifiera utmaningar i staden och utforma lösningar för att vitalisera Kružna-gatan i Rijeka. Genom mentorskap och deltagande metoder gav projektet deltagarna färdigheter i problemlösning och projektledning samtidigt som det främjade ett aktivt engagemang i samhället. Syftet var att öka områdets sociala och kulturella betydelse, stärka banden i samhället och skapa hållbara förbättringar av det offentliga rummet.

Behov

Projektet tog itu med behovet av att vitalisera Kružna-gatan, ett historiskt och känslomässigt betydelsefullt område, genom att förbättra dess funktionalitet och skapa en välkomnande plats för social interaktion, kreativitet och samhällsbyggande. Det fanns ett tydligt behov av att främja dialog och solidaritet mellan lokala organisationer och invånare, samt förbättra kommunikationen och den ömsesidiga förståelsen. Dessutom var en långsiktig deltagandeprocess som involverade alla intressenter avgörande för att säkerställa ett hållbart samarbete och en effektiv omvandling av platsen.

Metodik och verktyg:

Programmet Da nam kružna ne bude tužna använde icke-formella lärande- och mentormodeller med fokus på praktiskt arbete och projektbaserat lärande. Genom workshops och deltagandeaktiviteter identifierade unga deltagare urbana utmaningar och utvecklade lösningar för att vitalisera Kružna-gatan. Under ledning av Urbani separe gav mentorskapet vägledning samtidigt som det stärkte deltagarna att ta ägarskap över projektet. Programmet kombinerade teoretiska insikter med praktisk tillämpning, engagerade lokala samhällsmedlemmar och intressenter, främjade samarbete och stärkte både personlig och professionell utveckling.

Aktiviteter:

1. Utveckling av metodik – skapande av en deltagande metodik för att engagera viktiga intressenter, inklusive en rumslig och sociologisk studie och ett metodologiskt ramverk.
2. Kapacitetsuppbyggnad och sensibilisering – anordnande av fem deltagarbaserade workshops i syfte att främja kommunikation, skapa en känsla av tillhörighet till projektet och utveckla optimala kreativa lösningar för genomförande.
3. Implementering av kreativa lösningar – genomförande av en till tre deltagardefinierade lösningar, som kan omfatta kampanjaktiviteter, rumsliga interventioner eller offentliga evenemang, beroende på workshopresultatet.
4. Kapacitetsuppbyggnad av projektgruppen – ungdomar – stärka projektgruppens kapacitet för samhällsarbete genom informella lärandeaktiviteter.

Kompetenser:

Deltagarna i projektet utvecklade nyckelkompetenser, bland annat kreativ problemlösning, projektledning och deltagande samarbete. De stärkte sina färdigheter inom samhällsengagemang, kommunikation och opinionsbildning, samtidigt som de fick erfarenhet av datainsamling, analys och genomförande av kreativa lösningar. Projektet främjade också empati, kulturell känslighet, ledarskap och anpassningsförmåga, vilket gav deltagarna värdefulla, överförbara färdigheter för framtida samhällsbaserade initiativ och kreativa karriärer.



Platser:

Projektet var centrerat till Kružna Street, ett historiskt och känslomässigt betydelsefullt stadsområde i Rijeka. Trots sitt rika kulturella värde stod gatan inför utmaningar i form av underutnyttjande, bristande funktionalitet och otillräckligt samhällsengagemang. Målet var att förvandla detta utrymme till en aktiv, inkluderande knutpunkt för social interaktion, kreativitet och kulturella aktiviteter.

Under projektet väcktes Kružna Street till liv genom olika revitaliseringsinsatser. Växter planterades, utrymmet målades med livfulla mönster och aktiviteterna gav området ny energi. Deltagarna, tillsammans med medlemmarna i samhället, fortsatte att underhålla och ta hand om gatan även efter att projektet avslutats. Denna fortlöpande insats säkerställde att förbättringarna fick en varaktig effekt och främjade en känsla av ägarskap och hållbarhet bland de involverade. Kružna Street blev en symbol för framgångsrikt samarbete i samhället och kreativ omvandling.

Social påverkan:

Projektet stärkte gemenskapen genom att främja samarbete mellan ungdomar, invånare och lokala organisationer. Det förnyade Kružna Street till en livfull och inkluderande plats som uppmuntrar social interaktion och kreativitet. Deltagarna fick färdigheter i samhällsengagemang och problemlösning, vilket gav dem möjlighet att ta en aktiv roll i sin omgivning. Den fortsatta vården av gatan av de inblandade säkerställde varaktig social sammanhållning och kollektiv stolthet över den förvandlade platsen.