



Povzetek projekta Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2020 za študijski leti 2018/2019 in 2019/2020 1. odpiranje za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: MOJ-KA Moja kocka v mozaiku

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

- 0 – Osnovne in splošne izobraževalne aktivnosti/izidi
- 1 - Izobraževalne znanosti in izobraževanje učiteljev
- 2 - Umetnost in humanistika
- 3 – Družbene vede, novinarstvo in informacijska znanost
- 4 – Poslovne in upravne vede, pravo
- 5 – Naravoslovje, matematika in statistika
- 6 – Informacijske in komunikacijske tehnologije, (IKT) tehnika
- 7 – Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo
- 8 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo in veterinarstvo
- 9 – Zdravstvo in socialna varnost
- 10 – Transport, varnost, gostinstvo in turizem, osebne storitve
- 11 - Neopredeljeno po širokem področju

- 2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

ABAKKUM- Zavod za krajino, kulturo in umetnost, Piran

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

V projektu smo se ukvarjali s problem nezadostne ozaveščenosti predvsem lokalne javnosti o pomenu varovanja prezentirane arheološke dediščine ter šibko zanimanje zanjo. Problem je povezan s pomanjkljivo vključenostjo lokalne skupnosti v vrednotenje arheološke dediščine, kar je izrazito pri izolskem spomeniku rimske vile, predstavljene v Arheološkem parku Simonov zaliv (upravlja Univerza na Primorskem). Če lokalna skupnost prepozna ostaline kot del svoje zgodovine in identitete, se ta odnos lahko spremeni, participacija in sodelovanje pa postaneta podlaga trajnostni razvoj. Slednji je nujen tako za dolgoročno varovanje dediščine kot iz družbeno-ekonomskih potreb okolja. Kot inštitucije, ki skrbimo za raziskovanje in prezentacijo dediščine, smo torej skupaj s strokovnim partnerjem želeli poiskati tiste vezi, preko katerih bi se ta tesnejši odnos vzpostavil in bi (predvsem arheološka) dediščina bila bolj cenjena, delo skrbnikov pa bolj prepoznavno. Te smo se lotili tako, da smo javnosti omogočili "arheološko odkrivanje" rimske dediščine in parka na inovativen način.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V projektu smo povezali stroko in prakso (mentorji) ter študente s področij arheologije, konservatorstva-restavratorstva ter upravljanja kulturne dediščine. Projekt sam je rasel iz predhodnega projekta (2018) »Kocka ob kocki – mozaik«, temeljil pa je na delovanju Arheološkega parka Simonov zaliv v Izoli in njegovi rimski vili z dragocenimi mozaiki. Tovrstna dediščina zahteva redna vzdrževalna dela na najdišču, monitoring mozaikov in konservatorske posege, hkrati pa tudi redno delo z obiskovalci in promocijo kulturne dediščine. En ključni sklop dejavnosti je tako obsegal restavratorsko-konservatorska dela, drugi pa prezentacijo in promocijo dediščine preko delavnic in dela z obiskovalci. Dejavnosti so potekale v več fazah. Uvodni meseci (pred odprtjem parka) so bili namenjeni kabinetnemu delu, pridobivanju ustreznih znanj preko literature in predavanj (za arheološke, konservatorsko-restavratorske, komunikacijske in turistične vsebine), na osnovi česar smo pripravili načrt za delo na terenu. Cilj je bil, da poleg konkretnega praktičnega arheološkega in konservatorskega dela na arheološkem najdišču skupaj oblikujejo tudi aktivnosti za inovativno prezentacijo arheološkega parka in se v teh povežejo z lokalnim okoljem. Drugi sklop dejavnosti se je odvijal na terenu, kjer so študenti pod nadzorom in vodstvom mentorjev sami izvajali priprave in organizacijo za terensko delo, pod nadzorom mentorjev izvajali arheološko in konservatorsko-restavratorsko delo, ter ob tem razvijali inovativne pristope interpretacije dediščine. Rezultati so bili nad pričakovanji, saj so študentje izvedli niz delavnic: nekatere so bile oblikovane že v prejšnjih projektih, nekatere pa so zasnovali povsem na novo (»rimske igre«, »kaligrafija«, »restavratorska delavnica« itd.). Prav »restavratorska delavnica je bila posebno dobro sprejeta. Poleg delavnic pa so študenti poskusili pritegniti javnost tudi z večernimi dogodki, tako so organizirali dva večera poezija, ki sta prav tako bila nad pričakovanji. Pomemben del vključevanja parka in njegove dediščine v njegovo okolje pa je predstavljala analiza vizuelne in fizične dostopnosti parka, ki so jo študenti izvedli s strokovno mentorico, in na osnovi teh analiz pripravili elaborat. Ta bo lahko služil občini kot izhodišče za ukrepe v prihodnosti. Študenti so se tako na konkretnem primeru urili v lastnih strokah, hkrati pa so se seznanili ali okrepili znanje iz drugih strok. Hkrati so pridobili konkretne izkušnje v realnem delovnem okolju in bodo lahko razvijali nove vsebine, usmerjene v trajnostni in vzdržni razvoj varovanja dediščine, na osnovi lastnih izkušenj tudi drugod.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Načrtovani rezultati projekta so bili predvsem obogatitev znanj in kompetenc študentov, istočasno iskanje konkretnih rešitev za izhodiščnih problem varovanja in vzdrževanja arheološke dediščine ter vključevanja lokalne skupnosti. V okviru teh so posamični rezultati zadevali zbiranje ustreznih podlag in analiza stanja ter dobrih praks iz drugih arheoloških parkov – kar je bilo doseženo in predstavljeno v delnih poročilih in končnem elaboratu o fizični in vizuelni dostopnosti parka. Drugi konkretni rezultat je vzpostavitev in izvajanje rednega sezonskega sistema monitoringa in vzdrževanja dediščine (mozaikov) preko restavratorsko-konservatorski del – tu so se študentke ALUO izjemno izkazale. Treji rezultat je zadeval komuniciranje z javnost in izvajanje dejavnosti prezentacije in promocije, predvsem za lokalno prebivalstvo, a tudi za turiste. Tudi ta rezultat je bil dosežen in, lahko rečemo, da bogato presežen, saj so študentje oblikovali in izvedli niz zanimivih, področno različnih delavnic ter še dodatne večerne dogodke. Dragocen doprinos je prispevala študentka s področja pedagogike. Pri delavnicah so vsi bili res prizadevni. Pri večerih poezij pa velja izpostaviti arheologe, ki so zelo temeljito pripravili vsebine o antični poeziji. Istočasno pa so se posebej izkazale študentke dediščinske turizma in managementa, saj so povsem suvereno vodile promocijo dogodkov, predvsem preko družbenih omrežij, kar je izjemno prispevalo k povečanemu obisku in prepoznavnosti parka.

Projekt je torej dokazal, kako lahko z interdisciplinarno izpeljanim delom rešujemo problem rednega vzdrževanja in upravljanja z dediščino arheološki parki, hkrati pa to dediščino postavimo v jedro atraktivne destinacije. Bistven doprinos projekta je torej v vidnem izboljšanju prepoznavnosti dediščine in njeni dostopnosti, posledično pa k ozaveščenosti o njej. Pomemben širši učinek je, da je potencial te dediščine prepoznala tudi glavna lokalna turistična ustanova Turistično združenje Izola, ki je predlagalo nadaljnje sodelovanje tako znotraj študentskih projektov, kot v povezovanju z lokalnimi turističnimi operaterji na dolgi rok. Lokalna skupnost je tako vse bolj vključena v varovanje svoje skupne dediščine: preko dogodkov v parku samem ter širše preko vpenjanja dediščine v trajnostno zasnova razvoj občine.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).













