



Περιεχόμενο του εκπαιδευτικού προγράμματος



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Αριθμός έργου:	Project number: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA
Ακρωνύμιο έργου:	EUHERIT
Αριθμός Πακέτου εργασίας:	4.
Όνομα παραδοτέου:	Περιεχόμενο του εκπαιδευτικού προγράμματος
Νούμερο παραδοτέου:	4.1
Επίπεδο διάχυσης:	Δημόσιο έγγραφο
Μήνας παράδοσης (1^η έκδοσης):	M28 [Τελική έκδοση]
Οριστικός μήνας παράδοσης (1ης έκδοσης):	
Ημερομηνία παράδοσης:	
N. Έκδοσης:	
Αριθμός σελίδων:	
Υπεύθυνος εταίρος έργου:	Fondazione Fitzcarraldo
Συγγραφείς (ονοματεπώνυμο/ οργανισμός):	Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Fondazione Fitzcarraldo), Concha Maza, Ana B. Santos (La Cultura) Noel Buttigieg, Marie Avellino, Karsten Xuereb (University of Malta), Lorenz Potthast (M2C), Isabel Verdet (ENCACT), Raluca Capota (NIRCT), Emmanuele Curti, Paolo Montemurro, Raffaele Vitulli (Matera Hub), Panagiota Polymeropoulou (Hellenic Open University)

Περιεχόμενα

1. Επιστημονική επισκόπηση: πολιτιστική κληρονομιά, εμπειρία του τουρισμού και ψηφιακές διαστάσεις	4
1.1 Η πολιτιστική κληρονομιά ζωντανή	4
1.2 Η πολιτιστική κληρονομιά ως ολοκλήρωση τοποθεσιών, προορισμών και κοινοτήτων	4
1.3 Ο ρόλος των επισκεπτών	7
1.4 Η ψηφιακή διάσταση ως τρόπος καινοτομίας, πληροφόρησης και συν-δημιουργίας	8
1.5 Νέες προοπτικές από τα σενάρια πανδημίας	9
1.6 Οι κύριοι στόχοι του προγράμματος κατάρτισης	11
2. Ένα νέο επαγγελματικό προφίλ και οι κύριοι στόχοι του προγράμματος κατάρτισης	11
3. Δομή των Πιλοτικών Προγραμμάτων Κατάρτισης	14
3.1 Τα προγράμματα κατάρτισης EUHeritage: το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης και το Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης	14
3.2 Το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης	16
3.2.1 Οι στρατηγικές μάθησης και οι τρόποι κατάρτισης, προσέγγιση και χρήση ηλεκτρονικών πλατφορμών	20
3.2.2 Δομή Διδακτικής Ενότητας	31
3.3 Το Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης και ο Καμβάς Σχεδιασμού Εμπειριών	36
3.3.1 Προσέγγιση στρατηγικών μάθησης και τρόπων κατάρτισης	36
3.3.2 Επεξήγηση του Καμβά Σχεδιασμού Εμπειρίας/Experience Design Canvas	38
3.3.3 Περιγραφή των διδακτικών ενοτήτων, μαθησιακοί στόχοι και ενότητες	38
4. Η διαδικασία αξιολόγησης	40
5. Προφίλ εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων	41

1. Επιστημονική επισκόπηση: πολιτιστική κληρονομιά, εμπειρία του τουρισμού και ψηφιακές διαστάσεις

1.1 Η ζωντανή πολιτιστική κληρονομιά

"Η πολιτιστική κληρονομιά έχει μεγάλη αξία για την ευρωπαϊκή κοινωνία από πολιτιστική, περιβαλλοντική, κοινωνική και οικονομική άποψη. Η βιώσιμη διαχείρισή της αποτελεί στρατηγική επιλογή για τον εικοστό πρώτο αιώνα. Η συμβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς όσον αφορά τη **δημιουργία αξίας, τις δεξιότητες και τις θέσεις εργασίας, καθώς και την ποιότητα ζωής** είναι θεμελιώδης και σε ορισμένες περιπτώσεις υποτιμάται". Αυτή είναι η θέση που εκφράζεται στην ομιλία του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου προς τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και τους πολιτιστικούς φορείς που ασχολούνται με το Ευρωπαϊκό Έτος Πολιτιστικής Κληρονομιάς (ΕΕΠΚ) το 2018.

Στο πλαίσιο αυτό, οι πολιτικές για τη συντήρηση, την αποκατάσταση, τη διατήρηση, την επαναχρησιμοποίηση, την προσβασιμότητα και την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και των συναφών υπηρεσιών είναι υψίστης σημασίας για τη διασφάλιση της **βιώσιμης ανάπτυξης της ίδιας της πολιτιστικής κληρονομιάς**.

Όπως αναφέρεται στις συστάσεις του EYCH, η διαφύλαξη, η ανάδειξη και η διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς απαιτούν αποτελεσματική **συμμετοχική διακυβέρνηση και διατομεακή συνεργασία στο πλαίσιο πολυεπίπεδης δέσμευσης των ενδιαφερομένων φορέων**, προκειμένου να αξιοποιηθεί πλήρως το δυναμικό της πολιτιστικής κληρονομιάς για τις ευρωπαϊκές κοινωνίες και οικονομίες (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, 2017).

Ταυτόχρονα, ορισμένες ευρωπαϊκές στρατηγικές και προγράμματα (π.χ. "Ορίζοντας 2020") ενισχύουν τη συνειδητοποίηση μιας «**ζωντανής πολιτιστικής κληρονομιάς**»¹ σε μια προοπτική προσανατολισμένη στο μέλλον, η οποία συνδυάζει τη διατήρηση μαζί με τη συμμετοχή των κοινοτήτων.

Στο πλαίσιο αυτό, είναι πολύ σημαντικό να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση του κοινού, να διαδοθούν πληροφορίες σχετικά με τις ορθές πρακτικές, να προωθηθεί ο πολιτικός διάλογος, καθώς και η έρευνα και η βελτίωση της συλλογής και της ανάλυσης ποιοτικών στοιχείων και ποσοτικών δεδομένων σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο η πολιτιστική κληρονομιά θα μπορούσε να λειτουργήσει για την τοπική ανάπτυξη.

Οι πτυχές αυτές συνδέονται με τις ποικίλες προκλήσεις του μέλλοντος που αναγνωρίζουν τον "μετασχηματιστικό ρόλο" του **πολιτισμού ως μοχλού** που συμβάλλει άμεσα στην οικονομική και κοινωνική ανάπτυξη, αλλά και ως **καταλύτη** διαδικασιών που υποστηρίζουν την αποτελεσματική εφαρμογή έργων και πολιτικών, όπως υπογραμμίζεται στο πρόσφατο έγγραφο της UNESCO, "Δείκτες πολιτισμού 2030" (UNESCO, 2019)².

1.2 Η πολιτιστική κληρονομιά ως ολοκλήρωση τοποθεσιών, προορισμών και κοινοτήτων

Στο παραπάνω πλαίσιο, ποια είναι η τυπολογία της πολιτιστικής κληρονομιάς που θα εξεταστεί για τη μελέτη;

Για να ερμηνεύσει ο αναγνώστης αυτό το ερώτημα, το πρόγραμμα κατάρτισης θα απευθύνει τους προβληματισμούς του σε τρεις κύριες κατευθύνσεις: τοποθεσίες, προορισμοί και κοινότητες.

¹ Gasca (2018), 'Il patrimonio culturale come risorsa di innovazione nell'era digitale', *Il Giornale delle Fondazioni*, 15th June. Available [here](#).

² UNESCO (2019), 'Culture 2030 indicators', United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris.

1) Τοποθεσίες ως υλική πολιτιστική κληρονομιά

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να αντικατοπτρίζει τον ορισμό της Σύμβασης της UNESCO που προσδιορίζει στην κατηγορία της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς, την "ακίνητη πολιτιστική κληρονομιά όπως μνημεία, αρχαιολογικούς χώρους κ.ο.κ." (UNESCO, 1972)³.

2) Οι προορισμοί ως γεωγραφική έννοια με ταυτότητα στον τουρισμό

Ένας προορισμός μπορεί να οριστεί ως: 1) ένας σαφώς καθορισμένος γεωγραφικός χώρος, 2) μια προσφορά (προϊόν) που προκύπτει από ένα σύστημα πόρων, δομών, δραστηριοτήτων και δημόσιων και ιδιωτικών φορέων που υπάρχουν και λειτουργούν στην επικράτεια του προορισμού και 3) μια ενοποίηση των διαφόρων ροών επισκεπτών στην περιοχή αυτή.

Υιοθετώντας την προοπτική της ζήτησης, ο προορισμός μπορεί να αναπτυχθεί σε ένα γεωγραφικό πλαίσιο (τόπος, συνοικία, μικρό χωριό, έθνος) που επιλέγεται από τον τουρίστα ή τμήμα τουριστών ως προορισμός για το ταξίδι τους, το οποίο περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες υπηρεσίες που σχετίζονται με τη διαμονή, τα γεύματα και την αναψυχή (Kotler, 2016)⁴.

3) Κοινότητα

Οι προορισμοί θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν διαφορετικά θέματα ή κοινότητες που θα μπορούσαν να λειτουργήσουν ως σύστημα για τη δημιουργία ευρύτερων προορισμών (UNWTO, 2009). Ταυτόχρονα, οι κοινότητες μπορεί να μοιράζονται την αίσθηση του τόπου που βρίσκεται σε μια δεδομένη γεωγραφική περιοχή (π.χ. μια χώρα, ένα χωριό, μια πόλη ή μια γειτονιά) ή σε έναν εικονικό χώρο μέσω πλατφορμών επικοινωνίας.

Μπορεί να αφορά πολίτες ή κατοίκους ενός συγκεκριμένου προορισμού.

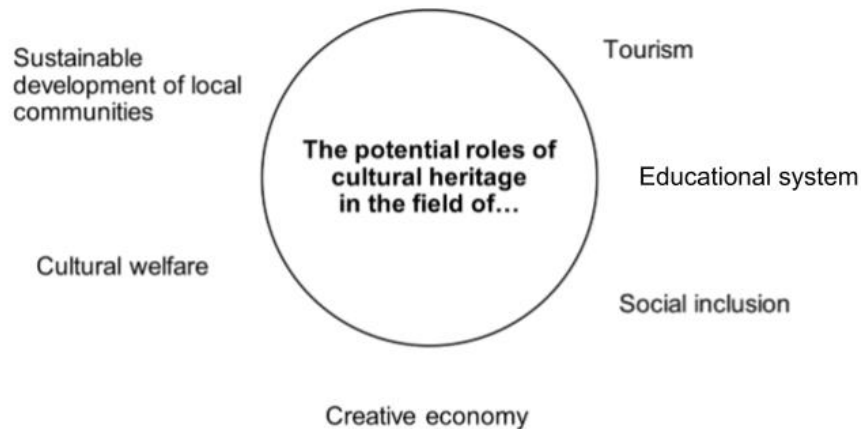
Τα ακόλουθα σχήματα παρουσιάζουν το πλαίσιο του νέου ρόλου της πολιτιστικής κληρονομιάς.

³ UNESCO (1972), 'Special committee of government experts to prepare a draft convention and a draft recommendation to Member States concerning the protection of monuments'.

⁴ Kotler, P. (2016), *Marketing for hospitality and tourism*, Pearson.

The new role of cultural heritage

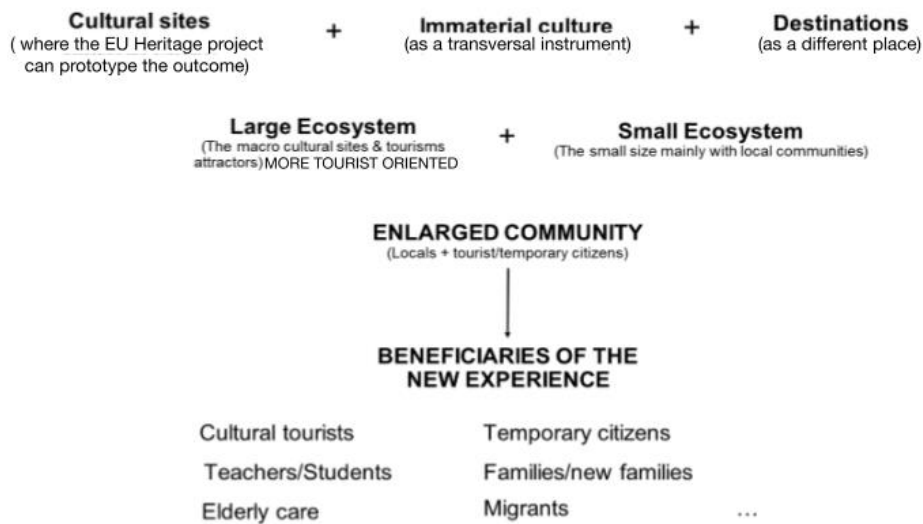
A SOCIAL INNOVATION APPROACH TO EU-HERITAGE PROJECTS



Σχήμα 1. Ο νέος ρόλος της πολιτιστικής κληρονομιάς για άλλους τομείς

The new role of cultural heritage

A SOCIAL INNOVATION APPROACH TO EU-HERITAGE PROJECTS



Σχήμα 2. Ο νέος ρόλος της πολιτιστικής κληρονομιάς: από τις διευρυμένες κοινότητες στους δικαιούχους

1.3 Ο ρόλος των επισκεπτών

Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Τουρισμού συνέστησε κατά τη διάρκεια του Διεθνούς Έτους 2017 για τον Αειφόρο Τουρισμό για την Ανάπτυξη", το σύνθημα "Ταξιδεύουμε, απολαμβάνουμε, σεβόμαστε", από: 1) τη βέλτιστη αξιοποίηση των πόρων για τη διατήρηση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς και της βιοποικιλότητας, 2) το **σεβασμό της κοινωνικοπολιτιστικής αυθεντικότητας των κοινοτήτων υποδοχής** και την ενίσχυση των άυλων αξιών που υποδηλώνουν την αυθεντικότητα του πολιτισμού, των τόπων και των παραδόσεων και 3) την ενεργοποίηση ενάρετων διαδικασιών που εγγυώνται την ποιότητα ζωής όσον αφορά τα οφέλη από την απασχόληση και τις υπηρεσίες.

Επιπλέον, οι πρόσφατες μελέτες για τη διαχείριση των επισκεπτών που εφαρμόζονται στον τουρισμό εστιάζουν στη σημασία της οικοδόμησης στενής σχέσης μεταξύ εδαφικών περιοχών, κοινοτήτων και επισκεπτών, προκειμένου να δημιουργηθούν εμπειρίες που μπορούν να καταστήσουν τις εδαφικές αξίες περισσότερο γνωστές, σεβαστές, ενισχυμένες και προωθημένες.

Υπό αυτή την έννοια, οι παραδοσιακοί ορισμοί του τουρισμού προς την πολιτιστική κληρονομιά γίνονται επίσης πιο ρεαλιστικοί, καθώς λαμβάνουν χώρα "μετακινήσεις ατόμων σε πολιτιστικά αξιοθέατα μακριά από τον τόπο συνήθους διαμονής τους, με σκοπό τη συλλογή νέων πληροφοριών και **εμπειριών** για την ικανοποίηση των πολιτιστικών τους αναγκών" (Atlas, 2005).

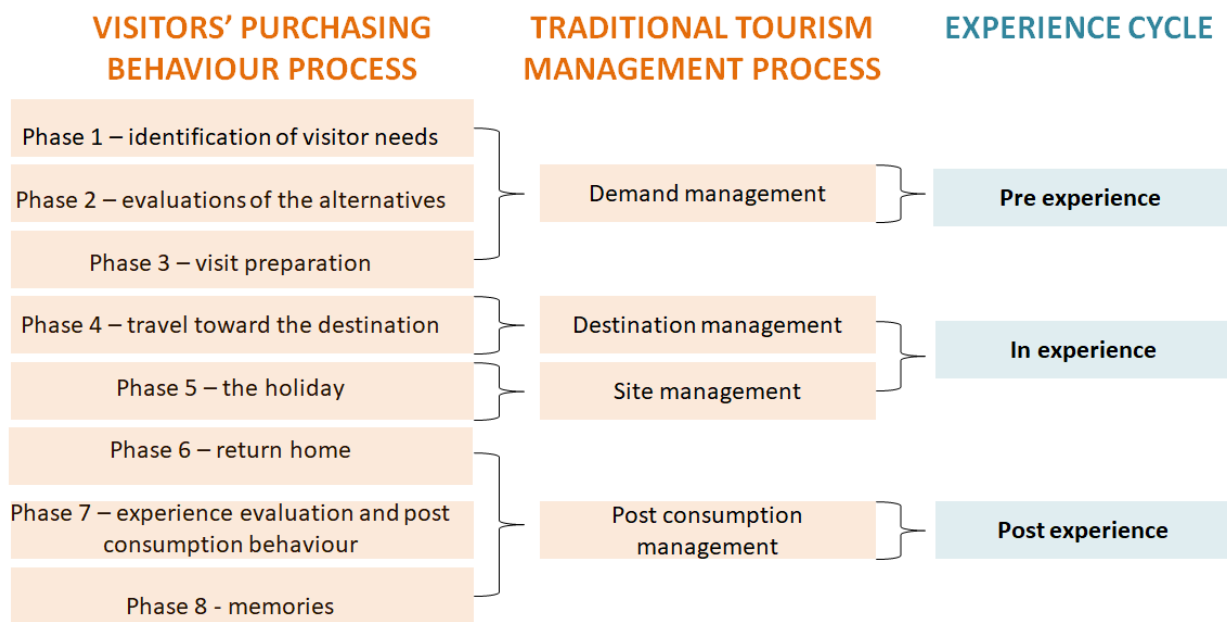
Ωστόσο, η εμπειρία δεν αρχίζει μόνο όταν ο επισκέπτης φτάνει στον προορισμό, αλλά αρχίζει πριν από την άφιξη και τελειώνει με τους προβληματισμούς στη φάση μετά την επίσκεψη και τα σχέδια για μελλοντικές επισκέψεις.

Οι πτυχές αυτές φαίνεται να επιτρέπουν την επανερμηνεία των τριών φάσεων των διαδικασιών **διαχείρισης του τουρισμού** (διαχείριση της ζήτησης, του προορισμού και του τόπου) σε μια **νέα προοπτική** που επικεντρώνεται στην εμπειρία, προσδιορίζοντας τις φάσεις "πριν την εμπειρία", "κατά την εμπειρία" και "μετά την εμπειρία" ως τα τρία κύρια στάδια του βιωματικού κύκλου (Del Vecchio et al., 2018)⁵.

Η διαδικασία αυτή είναι εξαιρετικά γραμμική ως προς την ανάπτυξή της, αλλά πολύ σύνθετη ως προς την υλοποίησή της, διότι οι τρόποι με τους οποίους οι τουρίστες αντιλαμβάνονται, προσλαμβάνουν και θυμούνται την εμπειρία ενός προορισμού περιλαμβάνουν μεγάλο αριθμό ενεργειών και παραγόντων για την παροχή μιας προκλητικής εμπειρίας σε όλες τις φάσεις της πρόσληψης.

Το παρακάτω σχήμα προτείνει μια ερμηνεία της πρόσληψης της διαδικασίας της εμπειρίας, ξεκινώντας από την παραδοσιακή συμπεριφορά των επισκεπτών σε σχέση με τον κύκλο της εμπειρίας προς τις διαδικασίες διαχείρισης του τουρισμού.

⁵ Del Vecchio, P., Ndou, V., Passiante, G. (2018), *Turismo digitale e smart destination*, Franco Angeli, Milano.



Σχήμα 3. Από τη "διαδικασία αγοραστικής συμπεριφοράς των επισκεπτών" στον Κύκλο Εμπειρίας (σχήμα: Fondazione Fitzcarraldo, 2020)

1.4 Η ψηφιακή διάσταση ως τρόπος καινοτομίας, πληροφόρησης και συν-δημιουργίας

Ποιοί είναι οι κύριοι παράγοντες που χαρακτηρίζουν τη δημιουργία βιωματικών διακοπών και ποιός ο ρόλος του ψηφιακού οικοσυστήματος; Ορισμένες μελέτες προτείνουν μια ερμηνεία της τουριστικής διαδικασίας με ισχυρή σύνδεση με τους βιωματικούς παράγοντες στους οποίους οι ψηφιακές διαστάσεις διαδραματίζουν αναμφίβολα θεμελιώδη ρόλο.

Η εμπειρία είναι μια βασική πτυχή, δεδομένου ότι ο διαχειριστής ενός προορισμού δεν μπορεί να "δημιουργήσει" εμπειρίες ο ίδιος, αλλά αντίθετα να **παρέχει μια σειρά από συνθήκες** στις οποίες οι επισκέπτες μπορούν να ζήσουν αξέχαστες στιγμές, οι οποίες συμμετέχουν στην αξία των χώρων. Αυτή η εμπειρία καθίσταται δυνατή με την εστίαση στις συναισθηματικές, πρακτικές, μαθησιακές και μετασχηματιστικές πτυχές.

Εδώ το ψηφιακό οικοσύστημα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο, σε πρώτη φάση όταν ο **επισκέπτης βρίσκεται στο σπίτι του και αναζητά πληροφορίες για τον προορισμό** και βρίσκει συστάσεις για τους τόπους που παρέχονται από τους εδαφικούς φορείς ή τους ενδιαμέσους π.χ. οργανισμούς διαχείρισης προορισμών (Destination Management Organization - DMO), τουριστικούς πράκτορες και ταξιδιωτικά γραφεία, ή από άλλους τουρίστες που προσφέρουν την άποψή τους.

Στη συνέχεια, όταν ο **επισκέπτης βρίσκεται στον ίδιο τον προορισμό**, έχει τη δυνατότητα να βιώσει ένα έργο τέχνης μέσω μονοπατιών επαυξημένης πραγματικότητας που του επιτρέπουν να εισέλθει στο ίδιο το έργο, ή χρησιμοποιώντας εικονικές οθόνες, ισχυρά μέσα επικοινωνίας του περιεχομένου με κατανοητό τρόπο σε ένα ευρύ κοινό.

Στο πλαίσιο αυτό, η συναισθηματική συνιστώσα είναι μια άλλη θεμελιώδης πτυχή που διεγείρει τη δυνατότητα απόλαυσης βιωματικών στιγμών και, ταυτόχρονα, ευνοεί τη συμπαραγωγή νοήματος.

Εδώ η φάση "**μετά την εμπειρία**" γίνεται μια σημαντική στιγμή, όπου το διαδίκτυο και ιδιαίτερα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν αναπόσπαστο μέρος μιας διαδικασίας, όπου το word of mouth είναι το δεύτερο στην κατάταξη των πιο χρησιμοποιούμενων καναλιών πληροφόρησης (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2013).

Από την άποψη αυτή, η **τεχνολογία γίνεται εργαλείο** για την ανταλλαγή περιεχομένου με φυσικές και εικονικές κοινότητες και, ταυτόχρονα, ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για την **ψηφιοποίηση της τουριστικής προσφοράς**, την προώθηση διαδικασιών συνδημιουργίας και την ανταλλαγή εδαφικών αξιών, όλα με σκοπό την προώθηση της περιοχής και όχι μόνο.

Στο πλαίσιο αυτό, η ψηφιοποίηση επιτρέπει, αφενός, την ενεργοποίηση των διαδικασιών εκδημοκρατισμού του περιεχομένου και της παραγωγής και του διαμοιρασμού των αξιών και, αφετέρου, την ενίσχυση της άυλης κληρονομιάς μιας κοινότητας με την ανάπτυξη της δυνατότητας, μέσω των ψηφιακών εργαλείων, να γνωρίζει κανείς τις αξίες των περιοχών που διαφορετικά θα ήταν δύσκολο να ανακαλύψει.

1.5 Νέες προοπτικές από τα σενάρια πανδημίας

Από την εμπειρία του εγκλεισμού αυτής της στιγμής και από την εξέλιξη της πανδημίας του κοροναϊού στον κόσμο, μπορεί να υποθεθεί ότι η δυνατότητα επιστροφής στην κανονικότητα (με οποιονδήποτε τρόπο και μέγεθος αυτό συμβεί) είναι πολύ μακριά.

Στο πλαίσιο αυτό, είναι αναγκαία νέα παραδείγματα ερμηνείας του πολιτιστικού και τουριστικού φαινομένου, προκειμένου να επανεξεταστούν τα προϊόντα, η ζήτηση, οι προσφερόμενες δραστηριότητες και οι πολιτικές για την επανεκκίνηση προορισμών και τόπων.

Εδώ, προτείνουμε ορισμένους προβληματισμούς που ανέδειξε το φαινόμενο της πανδημίας, οι οποίοι μπορούν να αποτελέσουν ένα **νέο πιθανό πλαίσιο αναφοράς που θα πρέπει να λάβει υπόψη της η κοινοπραξία για την ανάπτυξη του προγράμματος κατάρτισης EUHeritage**.

Οι παρακάτω προβληματισμοί προτείνουν μια πιθανή ερμηνευτική προσέγγιση με βάση τα πρόσφατα δεδομένα του τομέα, καθώς και τα σενάρια και τα στοιχεία που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας.

1. *Ο τουρισμός θα μπορούσε να αποτελέσει πλατφόρμα για την αντιμετώπιση της πανδημίας*

Κατά τη διάρκεια αυτής της μεταβατικής περιόδου, θα είναι απαραίτητο να δημιουργηθούν συμμαχίες εντός των προορισμών, όχι μόνο μεταξύ των κοινοτήτων και των επισκεπτών, αλλά και εντός των τομέων που συμβάλλουν, μαζί με τον τουρισμό και τον πολιτισμό, στη διάρθρωση των προτεινόμενων διακοπών.

Εάν ο προορισμός είναι ο τόπος όπου οι ανάγκες της ζήτησης συναντούν τις προσφερόμενες επιλογές, **θα πρέπει να εργαστούμε τόσο οριζόντια στο εδαφικό πλαίσιο**, εμπλέκοντας τους φορείς που συμμετέχουν σε αυτή τη διαδικασία με διάφορες ιδιότητες, όσο και **κάθετα για τη δημιουργία μοντέλων διατομεακής διακυβέρνησης** που θα διευκολύνουν τη δημιουργία πλατφορμών διαλόγου, συνεργασίας, ακρόασης και ανταλλαγής καλών πρακτικών.

2. *Ενίσχυση της συμμετοχής της κοινότητας & του εσωτερικού τουρισμού*

Όπως αναφέρει ο Παγκόσμιος Οργανισμός Τουρισμού των Ηνωμένων Εθνών (UNWTO) στο άρθρο "Πολιτιστικός τουρισμός και COVID19", είναι πολύ σημαντικό να εμπλέκονται οι πολίτες και οι κοινότητες για την **αναδημιουργία και τη συνδημιουργία τοπικών τουριστικών προσφορών**.

Οι επόμενοι μήνες είναι πιθανό να φέρουν λιγότερα ταξίδια από ποσοτική άποψη, αλλά οι άνθρωποι θα τείνουν να περνούν περισσότερο χρόνο σε προορισμούς που βρίσκονται πιο κοντά στον τόπο διαμονής τους, προκειμένου να μειώσουν τους χρόνους μεταφοράς και, ως εκ τούτου, τις πιθανότητες να εκτεθούν σε πιθανούς ιούς.

Υπό αυτή την έννοια, ο τουρισμός και οι πολιτιστικές εμπειρίες θα χαρακτηρίζονται από τη **διάσταση της εγγύτητας** που θα διακρίνει έναν κυρίως **εγχώριο τουρισμό**: η ταξιδιωτική εμπειρία θα επικεντρώνεται σε γνωστές περιοχές που δεν έχουμε επισκεφθεί ποτέ μέχρι σήμερα, προσβάσιμες μέσα σε λίγες ώρες.

3. Ο ρόλος της εμπειρίας

Ο χρόνος ταξιδιού έχει σίγουρα αλλάξει. Ο χρόνος από το σπίτι μέχρι τον προορισμό θα μειωθεί και, κατά συνέπεια, οι διαδικασίες προώθησης και δέσμευσης των επισκεπτών κατά τη διάρκεια του φυσικού ταξιδιού από το σπίτι στον προορισμό θα πρέπει να επανεξεταστούν. Η φάση που, στην πρόσφατη θεωρία του Σχεδιασμού Τουρισμού Εμπειρίας, ορίζεται ως "προ-εμπειρία" (Del Vecchio et al., 2019) θα πρέπει να φανταστεί κανείς και σε σχέση με τον νέο ρόλο των προορισμών. Δεν θα είναι πλέον τόποι προς επίσκεψη, αλλά **χώροι και στιγμές που θα βιώνονται και θα μοιράζονται από κοινού με τις κοινότητες** που τους κατοικούν. Ο προορισμός, υπό αυτή την έννοια, θα επανεξεταστεί και μπορεί επίσης να εξελιχθεί σε μια **διαδικασία συνδημιουργίας με τις κοινότητες** ως γεγονός ή εμπειρία σε μια εγκατάσταση φιλοξενίας.

Σε αυτό το σενάριο, προσεγγίζουμε την έννοια της "έξυπνης πόλης" (Bonomi, 2014)⁶ η οποία, σε αντίθεση με την πρόσφατα χρησιμοποιούμενη έννοια της "έξυπνης πόλης", θέτει τα θεμέλιά της στις ιδέες της ανάπτυξης και της ιδιότητας του πολίτη, στις οποίες οι διάφοροι ενδιαφερόμενοι φορείς και οι κοινότητες διαδραματίζουν ενεργό ρόλο, αναπτύσσοντας έργα, προγράμματα και διαδικασίες με μορφές συμμετοχής.

4. Η ψηφιακή διάσταση

Οι πρώτες ενδείξεις, όπως υπογραμμίζεται και στο πρόσφατο έγγραφο "Η αντιμετώπιση του κοροναϊού συμβάλλοντας σε μια παγκόσμια προσπάθεια" (ΟΟΣΑ, 2020), αφορούν το γεγονός ότι η τρέχουσα κρίση επιταχύνει τον **ψηφιακό μετασχηματισμό του πολιτιστικού και τουριστικού τομέα**. Αναπτύσσονται ψηφιακές λύσεις για τη δημιουργία εμπειριών "ζωντανών απομακρυσμένων" επισκέψεων και εικονικού τουρισμού, όπως στην περίπτωση αρκετών μουσείων που ανοίγουν τις εικονικές τους πόρτες σε επισκέπτες από όλο τον κόσμο σε μια προσπάθεια να στηρίξουν όσους έχουν ζήσει μεγάλες περιόδους κοινωνικής απομάκρυνσης.

5. Η φιγούρα του επισκέπτη στο επίκεντρο

⁶ A Bonomi (2014), *Dalla smart city alla smart land*, Agena Marsilio.

Δεν είναι τυχαίο ότι ο UNWTO, από κοινού με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας (ΠΟΥ), έχει προσδιορίσει, στο **Put People First**, τη συμβολική έννοια της επανεκκίνησης του τομέα ως προληπτική ώθηση για την περίοδο κλειδώματος και το μπόλιασμα μιας διαδικασίας συνηγορίας για την προσέλκυση της προσοχής και τη δημιουργία συνεργειών στον τομέα.

Εφίσταται επομένως η προσοχή στη σημασία της **δημιουργίας πολιτικών που θέτουν τον επισκέπτη στο επίκεντρο**, όχι μόνο κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, αλλά και στη φάση της διαχείρισης της ζήτησης (όταν ο επισκέπτης επιλέγει τον ταξιδιωτικό προορισμό από το σπίτι του) και της διαχείρισης του προορισμού (όταν ο επισκέπτης πηγαίνει από το σπίτι του στον προορισμό). Η **προσέγγιση** αυτή, η οποία προτάθηκε ήδη στις αρχές της δεκαετίας του 2000 από την UNESCO ως "**διαχείριση του επισκέπτη**", προτείνει μεθοδολογικά μονοπάτια που εγγυώνται στους επισκέπτες μια ανεπηρέαστη εμπειρία, η οποία, ταυτόχρονα, τους προσφέρει όλες τις υπηρεσίες υποδοχής, προσβασιμότητας και πληροφόρησης που χρειάζονται (Gasca, 2010).

1.6 Οι κύριοι στόχοι του προγράμματος κατάρτισης

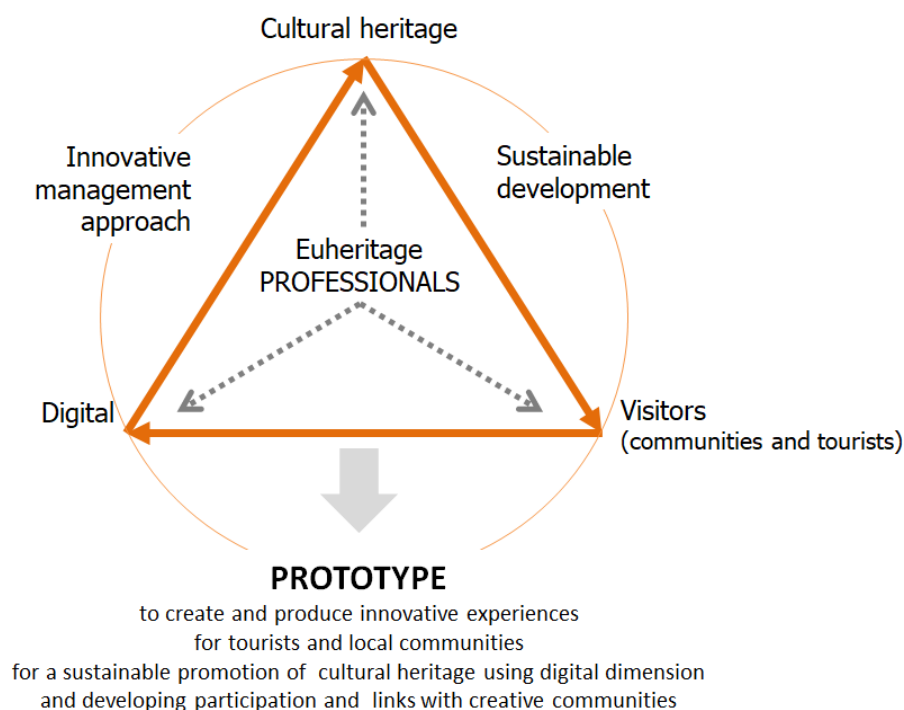
Ο κύριος στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος, όπως αποφασίστηκε με την κοινοπραξία, είναι να εκπαιδεύσει επαγγελματίες ικανούς να δημιουργούν και να παράγουν καινοτόμες εμπειρίες για τουρίστες και τοπικές κοινότητες για τη βιώσιμη προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, χρησιμοποιώντας επίσης ψηφιακά μέσα για την ανάπτυξη της συμμετοχής και των δεσμών με δημιουργικές κοινότητες.

Σε αυτό το πλαίσιο, το πρόγραμμα κατάρτισης EUHeritage θα επικεντρωθεί σε τρία βασικά θέματα:

- **Πολιτιστική κληρονομιά**, με στόχο να προταθούν ορισμένες βασικές διαστάσεις ώστε οι επαγγελματίες να είναι σε θέση να εντοπίζουν, να συζητούν και να επεξεργάζονται τις κύριες διαστάσεις και τη σχέση με την πολιτιστική κληρονομιά όσον αφορά τη βιωσιμότητα, την εμπλοκή της κοινότητας, τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων και την τοπική ανάπτυξη,
- **Εμπειρία του τουρισμού**, με στόχο να γνωρίσουν οι συμμετέχοντες τις διαστάσεις του πολιτιστικού τουρισμού και ειδικότερα της εμπειρίας του τουρισμού. Η προσέγγιση EUHeritage προτείνει, υπό αυτή την έννοια, μια εμπειρία που δεν αρχίζει μόνο όταν οι επισκέπτες φτάνουν στον προορισμό, αλλά ξεκινά πριν από την άφιξη και τελειώνει με τους προβληματισμούς στη φάση μετά την επίσκεψη και στα σχέδια για μελλοντικές επισκέψεις και, ταυτόχρονα, τροφοδοτεί τη σχέση με τις πολιτιστικές και εδαφικές κοινότητες,
- **Ψηφιακές διαστάσεις**, με στόχο την πλαίσιωση των επερχόμενων και νέων ψηφιακών τάσεων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού και τη διαμόρφωση στρατηγικών για τον τρόπο ενσωμάτωσής τους στον κύκλο εμπειρίας του ταξιδιού των επισκεπτών.

2. Ένα νέο επαγγελματικό προφίλ και οι κύριοι στόχοι του προγράμματος κατάρτισης

Εξετάζοντας τα σημεία που συζητήθηκαν προηγουμένως, η κοινοπραξία ανέπτυξε το παρακάτω σχήμα που συνοψίζει τα τρία κύρια επιστημονικά σημεία-κλειδιά του προγράμματος κατάρτισης: την πολιτιστική κληρονομιά, την εμπειρία του τουρισμού και τη ψηφιακή διάσταση.



Σχήμα 4. Οι τρεις κύριες πτυχές του προγράμματος κατάρτισης (σχέδιο: EUHeritage Consortium, 2020)

Συνεπώς, το μάθημα στοχεύει στην παροχή των εξειδικευμένων επαγγελματικών και των κοινωνικών δεξιοτήτων για τη δημιουργία, ανάπτυξη, διαχείριση και αξιολόγηση ενός προϊόντος εμπειρίας για την πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό.

Ο στόχος αυτός θα υποστηριχθεί από ορισμένες ενδιάμεσες δεξιότητες που θα αναπτύξουν οι επαγγελματίες κατά τη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης, όπως:

- ανάλυση και γνώση των εδαφικών πλαισίων,
- ανάλυση, εξέταση και ερμηνεία των εδαφικών οικοσυστημάτων που προσδιορίζουν τις αξίες που θα μπορούσαν να ενισχυθούν, πρώτον, για τη δημιουργία μιας προσφοράς που αφορά τις εδαφικές εμπειρίες και, δεύτερον, για την προσέλκυση επισκεπτών,
- εξέταση, ερμηνεία και ανάπτυξη της ροής των επισκεπτών με βάση τις διαδικασίες εγγύτητας,
- δημιουργία ενάρετων δεσμών μεταξύ τοπικών φορέων, ενδιαφερομένων φορέων και δημόσιων οργανισμών για την ανάπτυξη οριζόντιων διαδικασιών διακυβέρνησης,
- τη δημιουργία ενάρετων δεσμών μεταξύ διαφορετικών τομέων για την ενίσχυση των διατομεακών αξιών των διαδικασιών ανάπτυξης που καθοδηγούνται,
- ανάλυση και ερμηνεία των διαφόρων συνιστωσών του συστήματος του τουρισμού τόσο από την πλευρά της ζήτησης όσο και από την πλευρά της προσφοράς,
- σχεδιασμός και διαχείριση σχεδίων παρέμβασης για την τοπική ανάπτυξη με βάση την πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό εμπειρίας,
- χρήση επιχειρηματικών μεθοδολογιών και προσεγγίσεων για την ανάγνωση, ερμηνεία, σχεδιασμό και ανάπτυξη έργων πολιτισμού και τουρισμού,

- προώθηση νέων προορισμών και εμπειριών με προστιθέμενη αξία και τοπική έμπνευση, δηλαδή με τις δημιουργικές βιομηχανίες, για τη δημιουργία καινοτομίας στην αγορά,
- χρήση προσεγγίσεων κοινωνικού αντίκτυπου για την επανεξέταση, αξιολόγηση και παρακολούθηση πολιτιστικών και τουριστικών δραστηριοτήτων,
- προώθηση της επικοινωνίας που είναι απαραίτητη για τη βιώσιμη ανάπτυξη και διαχείριση των πολιτιστικών χώρων σε τουριστικά πλαίσια,
- σχεδιασμός και ανάπτυξη εμπειριών που ενισχύουν τις εδαφικές αξίες και τις προοπτικές της κοινότητας μέσω της ερμηνείας των ψηφιακών διαστάσεων.

Όσον αφορά αυτό το επαγγελματικό προφίλ, το πρόγραμμα κατάρτισης θα μπορούσε να περιλαμβάνει τις ακόλουθες κύριες ομάδες-στόχους που θα μπορούσαν να γίνουν πιθανοί συμμετέχοντες στο πρόγραμμα κατάρτισης:

- Διαχειριστές πολιτιστικής κληρονομιάς: Διευθυντές πολιτιστικών ιδρυμάτων, διευθυντές πολιτιστικών κέντρων και εγκαταστάσεων,
- Διαχειριστές τουρισμού: διαχειριστές προορισμών, DMOs και οι διάφορες υποβαθμίσεις τους (από DMO - Destination Marketing Management Organization σε DDMMO - Destination Development Management Marketing Organization),
- διαχειριστές κοινοτήτων που εργάζονται σε εδαφικά πλαίσια ως συνδεδετικός κρίκος μεταξύ καλλιτεχνών και κοινοτήτων,
- Προσωπικό εκπαίδευσης, ερμηνείας και προβολής (όπως διευθυντές και προσωπικό προβολής και εμπλοκής), επαγγελματίες της τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) και της τεχνολογίας (όπως σχεδιαστές ψηφιακών εμπειριών στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού τουρισμού), επιμελητές, προσωπικό υπηρεσιών εξυπηρέτησης επισκεπτών, προσωπικό εμπλοκής στην κοινότητα και την εκπαίδευση και προσωπικό επικοινωνίας και προβολής,
- Επαγγελματίες της τουριστικής αλυσίδας αξίας που κατά τη διάρκεια των καθημερινών τους δραστηριοτήτων εργάζονται για την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς,
- Επαγγελματίες που εργάζονται σε οργανισμούς που προωθούν την άυλη πολιτιστική κληρονομιά (π.χ. τρόφιμα, παραδοσιακά φεστιβάλ, παραδοσιακή μουσική, προφορική παράδοση, παραδοσιακά χειροτεχνήματα κ.λπ.),
- Προσωπικό μάρκετινγκ και εξεύρεσης πόρων που εργάζεται στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού τουρισμού.

Επιπλέον, οι δεύτερες πιο σχετικές ομάδες-στόχοι περιλαμβάνουν:

- Μικρές και μεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ), νεοφυείς επιχειρήσεις και επιχειρηματίες που εργάζονται για την ανάπτυξη καινοτόμων υπηρεσιών για την πολιτιστική κληρονομιά και τον πολιτιστικό τουρισμό,
- επαγγελματίες του καλλιτεχνικού και πολιτιστικού τομέα,

- φοιτητές και ερευνητές σε κλάδους όπως οι τέχνες, ο πολιτισμός, η πολιτιστική κληρονομιά, οι πολιτιστικές βιομηχανίες, οι ανθρωπιστικές επιστήμες, τα οικονομικά, οι επιχειρηματικές και κοινωνικές επιστήμες, οι ICT κ.λπ.

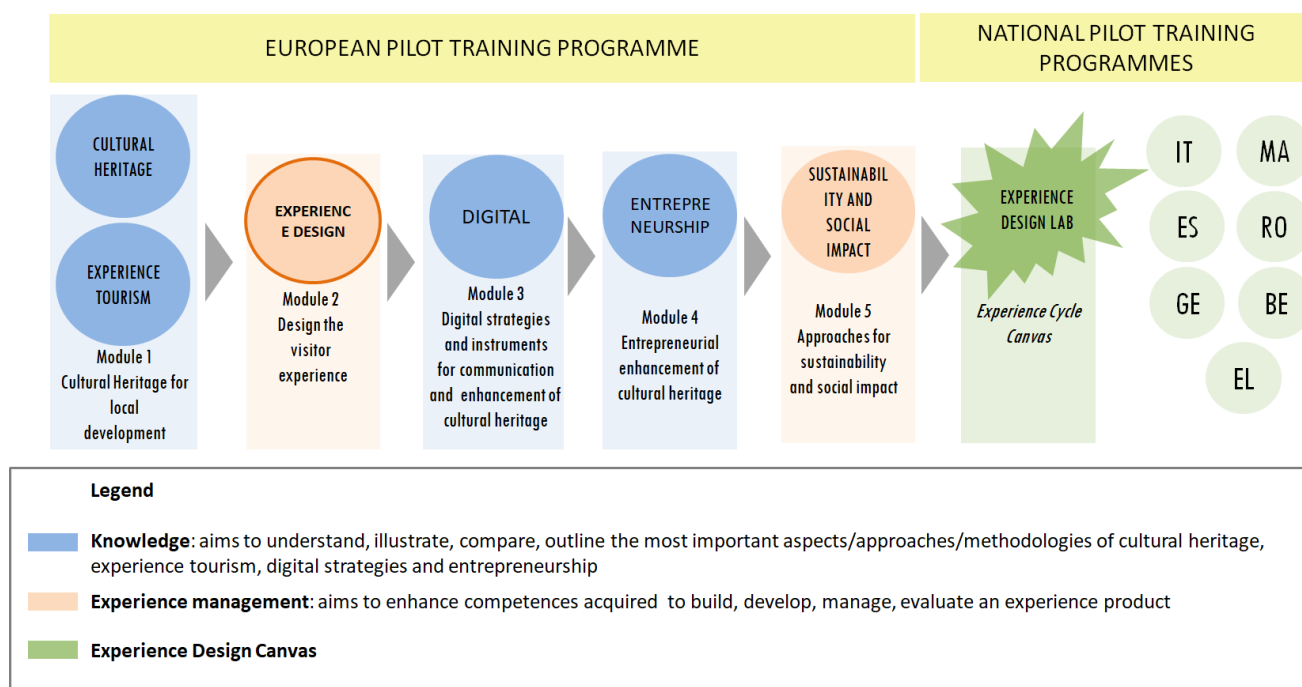
3. Δομή των Πιλοτικών Προγραμμάτων Κατάρτισης

3.1 Τα προγράμματα κατάρτισης EUHeritage: το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης και το Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης

Τα προγράμματα κατάρτισης EUHeritage προσφέρουν επαγγελματική κατάρτιση για τους σημερινούς και μελλοντικούς φορείς πολιτιστικής κληρονομιάς και τουρισμού. Η κατάρτιση επικεντρώνεται στον κύκλο της εμπειρίας ως έννοια και τομέα εμπειρογνωμοσύνης που συνδέει τους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού για την προώθηση μιας πολιτιστικής και ολοκληρωμένης προσέγγισης για την τοπική ανάπτυξη, χρησιμοποιώντας επίσης ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία.

Στο πλαίσιο αυτό, οι εκπαιδευόμενοι θα αναπτύξουν γνώσεις και ικανότητες στους ακόλουθους τομείς:

- Να γνωρίζουν τη σχέση μεταξύ της πολιτιστικής κληρονομιάς και της εμπειρίας του τουρισμού για την τοπική ανάπτυξη,
- Να είναι εξοικειωμένοι με τις πολιτικές και τις βέλτιστες πρακτικές στο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού,
- σχεδιασμός μιας καινοτόμου εμπειρίας επισκεπτών,
- Να γνωρίζει και να εφαρμόζει ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για την πολιτιστική κληρονομιά;
- Υιοθέτηση επιχειρηματικής προσέγγισης για την πολιτιστική κληρονομιά,
- μάθηση σχετικά με τη βιωσιμότητα, την αξιολόγηση έργων και τη μέτρηση του αντίκτυπου,
- γνώση των διαφόρων πλαισίων ικανοτήτων και της δια βίου μάθησης.



Σχήμα 5. Η προσέγγιση της γνώσης και της εμπειρίας της EUHeritage (σχέδιο: EUHeritage Consortium, 2020)

Για να ανταποκριθεί κατάλληλα στην πολυπλοκότητα των συνόλων γνώσεων και ικανοτήτων που απαιτούνται για την εκτέλεση των λειτουργιών που σχετίζονται με το πρόγραμμα σπουδών, η εκπαιδευτική δομή χωρίζεται σε δύο συμπληρωματικές εκπαιδευτικές διαδρομές.

Η μια στοχεύει στην παροχή των απαραίτητων **γνώσεων** ώστε ο εκπαιδευόμενος να κατανοήσει, να απεικονίσει, να συγκρίνει και να περιγράψει τις σημαντικότερες πτυχές, προσεγγίσεις, μεθοδολογίες, ψηφιακές διαδικτυακές και μη διαδικτυακές στρατηγικές και μέσα που σχετίζονται με τους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού εμπειρίας.

Η δεύτερη αποσκοπεί στο να δώσει στον εκπαιδευόμενο την ευκαιρία να **βιώσει** άμεσα το περιεχόμενο που διδάχθηκε στην προηγούμενη εκπαιδευτική διαδρομή, δοκιμάζοντας τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία, το σχεδιασμό, την ανάπτυξη, τη διαχείριση και την αξιολόγηση καινοτόμων προϊόντων εμπειρίας για την πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό.

Το πρώτο εκπαιδευτικό μονοπάτι είναι το **Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης**, μια πλατφόρμα ασύγχρονης κατάρτισης Moodle με ευρωπαϊκή εστίαση, η οποία αποτελείται από πέντε Διδακτικές ενότητες, 20 ενότητες και 60 υποενότητες. Κάθε Διδακτική ενότητα επιμελείται ένας εταίρος της κοινοπραξίας και περιλαμβάνει μια ποικιλία διαφορετικών δραστηριοτήτων ηλεκτρονικής μάθησης. Ο διαχωρισμός σε ενότητες και υποενότητες εξυπηρετεί τον σκοπό της διάσπασης του περιεχομένου σε μικρότερα κομμάτια που είναι πιο εύπεπτα για έναν εκπαιδευόμενο, ο οποίος μπορεί εύκολα να τα ολοκληρώσει όταν τον εξυπηρετεί.

Η δεύτερη γραμμή δραστηριότητας αναπτύσσεται μέσω μιας σειράς **Εθνικών Πιλοτικών Προγραμμάτων Κατάρτισης**, τοπικών "εργαστηρίων σχεδιασμού εμπειριών" που λαμβάνουν χώρα σε κάθε χώρα του δικτύου στο τέλος της ευρωπαϊκής κατάρτισης. Κάθε τοπικό πρόγραμμα προσφέρει στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να μάθουν και να πειραματιστούν με μια πιο πρακτική προσέγγιση, χρησιμοποιώντας τον "καμβά σχεδιασμού εμπειριών EUHeritage". Στόχος του Canvas, ενός πρωτότυπου μοντέλου που αναπτύχθηκε από το δίκτυο, είναι να δώσει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να κάνουν πρωτότυπα τα προϊόντα εμπειρίας τους, μέσω μιας σειράς εργαστηρίων που θα συνδυάζουν διαδικτυακές, δια ζώσης συνεδρίες και ατομικές περιόδους εργασίας (οι δια ζώσης συνεδρίες θα καθοριστούν ανάλογα με την εξέλιξη των περιορισμών λόγω της πανδημίας COVID-19).

Πίνακας 1 Συνοψίζεται το κύριο στοιχείο κάθε Πιλοτικού Προγράμματος Κατάρτισης.

	Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης	Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης
Χρονοδιάγραμμα	Ιούνιος-Σεπτέμβριος 2021	Σεπτέμβριος-Νοέμβριος 2021
Συμμετέχοντες	Έως 100 συνολικά	Οκτώ με δώδεκα για κάθε Εθνικό κέντρο
Τρόποι μάθησης	Διαδικτυακή πλατφόρμα με ασύγχρονες συνεισφορές	Ζωντανή ή μεικτή αντιμετώπιση των συνθηκών πανδημίας
Προφίλ συμμετέχοντα	Μεταπτυχιακοί φοιτητές και επαγγελματίες	Μεταπτυχιακοί φοιτητές και επαγγελματίες που έχουν ήδη παρακολουθήσει το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης

3.2 Το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

Το ευρωπαϊκό πιλοτικό πρόγραμμα κατάρτισης αποτελείται από πέντε θεματικές διαδικτυακές διδακτικές ενότητες. Κάθε ενότητα καλύπτει ένα συγκεκριμένο θέμα και έχει σχεδιαστεί από τον επιμελητή του περιεχομένου για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων, οι οποίοι προσδιορίζονται ως εξής:

Πίνακας 2. Διδακτικές ενότητες και μαθησιακοί στόχοι

Διδακτική ενότητα	Τίτλος Μαθησιακής ενότητας	Μαθησιακοί στόχοι
Διδακτική ενότητα 1	Πολιτιστική κληρονομιά και τουρισμός εμπειρίας για την τοπική ανάπτυξη	<u>Να σχεδιάζει, να αναπτύσσει και να διαχειρίζεται αναπτύξιακές διαδικασίες</u> που δημιουργούν δεσμούς και σχέσεις μεταξύ του τόπου/προορισμού και των πόρων (πολιτιστικών και φυσικών, τουριστικών πόλων έλξης), της πολιτιστικής κληρονομιάς (υλικής και άυλης), επισκέπτες (τουρίστες, κάτοικοι και κοινότητες γενικά), ενδιαφερόμενους φορείς (εδαφικούς, θεσμικούς, δημόσιους και ιδιωτικούς), επαγγελματίες της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού, πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες.
Διδακτική ενότητα 2	Σχεδιάστε μια καινοτόμο εμπειρία για τους επισκέπτες	<u>Αξιολόγηση</u> των θεωρητικών γνώσεων και εφαρμογή των απαραίτητων δεξιοτήτων που απαιτούνται στη διαχείριση έργων που σχετίζονται με το σχεδιασμό εμπειριών επισκεπτών. <u>Να προσδιορίσουν</u> διάφορες μεθόδους προσδιορισμού των στάσεων και των συμπεριφορών των επισκεπτών ως μέσα για τη

		<p>χάραξη στρατηγικής σχετικά με τη δημιουργία μιας μακροπρόθεσμης σχέσης μεταξύ του επισκέπτη και του χώρου πολιτιστικής κληρονομιάς.</p> <p><u>Να εξηγήσει</u> τη σημασία του θεσμικού σχεδιασμού, να προσδιορίσει το σημαντικότερο περιεχόμενο ενός αποτελεσματικού στρατηγικού σχεδίου και να παράσχει τις απαραίτητες πληροφορίες που θα βοηθήσουν στη δημιουργία ενός στρατηγικού σχεδίου.</p> <p><u>Να χρησιμοποιεί</u> ποιοτικές και ποσοτικές ερευνητικές μεθόδους κατάλληλες για τους επαγγελματίες της πολιτιστικής κληρονομιάς για την κατανόηση της εμπειρίας των επισκεπτών και την ενημέρωση σχετικά με τις κατάλληλες εμπειρίες των επισκεπτών.</p>
<p>Διδακτική ενότητα 3</p>	<p>Ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για την πολιτιστική κληρονομιά</p>	<p><u>Ανάλυση και βελτίωση</u> των υφιστάμενων ψηφιακών εργαλείων και πολιτικών για τη διαχείριση και την ανάπτυξη χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς.</p> <p><u>Να συσχετίσουν</u> τις επερχόμενες και νέες ψηφιακές τάσεις με τον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και να διαμορφώσουν στρατηγικές για τον τρόπο ενσωμάτωσής τους μέσω της ανάπτυξης δικής του εμπειρογνωμοσύνης ή της δημιουργίας εξωτερικών συμπράξεων</p> <p><u>Να οργανώσουν και να σχεδιάζουν</u> τις καταλληλότερες ψηφιακές προσεγγίσεις που πρέπει να χρησιμοποιούνται ανάλογα με τους στόχους του χώρου/προορισμού και τις εμπειρίες των επισκεπτών.</p> <p><u>Να κατανοούν, να χρησιμοποιούν και να εφαρμόζουν</u> ψηφιακές στρατηγικές μάρκετινγκ και επικοινωνίας</p> <p><u>Να επεκτείνουν</u> τις τεχνικές ψηφιακής επικοινωνίας και αξιοποίησης με την εφαρμογή των αρχών της ψηφιακής οικοδόμησης εμπορικών σημάτων.</p>
<p>Διδακτική ενότητα 4</p>	<p>Επιχειρηματική ή προσέγγιση για την πολιτιστική κληρονομιά</p>	<p><u>Να αναπτύξει και διαχειριστεί</u> ενότητες εμπειρίας μέσω μιας πιο "επιχειρηματικά προσανατολισμένης" προσέγγισης.</p> <p><u>Να προσδιορίσει</u> τις οργανωτικές και οικονομικές επιπτώσεις τέτοιων μετασχηματισμών σε πολιτιστικούς οργανισμούς μέσω ειδικών προσεγγίσεων όπως το CH branding, με ιδιαίτερη έμφαση στη "γκρίζα" ζώνη αλληλεπίδρασης μεταξύ δημόσιου και ιδιωτικού τομέα.</p> <p><u>Να αξιολογήσει</u> το βαθμό επιτυχίας, τη συνέπεια και τις συγκρούσεις των διαδικασιών μετασχηματισμού.</p> <p><u>Να προβληματιστεί</u> σχετικά με το ρόλο του δημόσιου, του ιδιωτικού και του μη κερδοσκοπικού τομέα και την πιθανή ενσωμάτωσή τους στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς.</p> <p><u>Να εφαρμόσει</u> κριτικά τις έννοιες που συζητήθηκαν στο μάθημα σε μια συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης / εργασία έργου που θα</p>

		αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης ενίσχυση της διεπιστημονικής προσέγγισης.
Διδακτική ενότητα 5	Βιωσιμότητα, μέτρηση αντικτύπου και αξιολόγηση έργων	<p><u>Να συμβάλουν στην ανάπτυξη</u> της κουλτούρας της μέτρησης και της παραγωγής αποδείξεων μεταξύ των επαγγελματιών του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς (δέσμευση για βιωσιμότητα και κοινωνικό αντίκτυπο στον τομέα αυτό).</p> <p><u>Να αναπτύξουν ικανότητες</u> για την επανεξέταση της πολιτιστικής κληρονομιάς και των πολιτιστικών τουριστικών δραστηριοτήτων από την άποψη των κοινωνικών επιπτώσεων, συμπεριλαμβανομένων των επισκεπτών και των κοινοτήτων.</p> <p><u>Να αποκτήσουν μια γενική επισκόπηση</u> σχετικά με τις μεθοδολογίες, τα εργαλεία και τις αναφορές που θα μπορούσαν να είναι χρήσιμα για να ασχοληθούν με το σχεδιασμό του τι και πώς να μετρήσουν τοπικές, περιφερειακές και εθνικές πρωτοβουλίες στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς. (Θα παρουσιαστεί μια επιλογή μεθόδων)</p> <p><u>Να αναπτυχθούν "καινοτόμες πρακτικές"</u>, σε πειραματικό στάδιο, μέσω πραγματικών τοπικών περιπτώσιολογικών μελετών σε χώρες της ΕΕ, προσπαθώντας να αντλήσουμε διδάγματα και συστάσεις.</p>

Δομή

Αντιμετωπίζοντας αυτές τις δομές, το ευρωπαϊκό πρόγραμμα κατάρτισης βασίζεται σε:

- Πέντε διδακτικές ενότητες
- 20 ενότητες (τέσσερις για κάθε διδακτική ενότητα)
- 60 υποενότητες (τρεις για κάθε ενότητα)

Στην ακόλουθη παράγραφο υπάρχει περιγραφή κάθε ενότητας. Στο εγχειρίδιο χρήστη (παραδοτέο 4.4), όλα αυτά τα περιεχόμενα χωρίζονται σε ενότητες και υποενότητες.

Διδακτική ενότητα 1. Πολιτιστική κληρονομιά και τουρισμός εμπειρίας για την τοπική ανάπτυξη

Η διδακτική ενότητα 1 έχει ως στόχο να προσφέρει ένα θεωρητικό πλαίσιο σχετικά με τις έννοιες και τους υφιστάμενους δεσμούς μεταξύ της πολιτιστικής κληρονομιάς και της εμπειρίας του τουρισμού. Μέσω της ανάλυσης ακαδημαϊκών και θεσμικών αναφορών, τάσεων και μελετών περιπτώσεων, η Διδακτική ενότητα 1 αναλύει αυτά τα κύρια θέματα, αλλά και οριζόντια ζητήματα που συνδέονται με αυτά, όπως, για παράδειγμα, η διαχείριση των ενδιαφερομένων φορέων.

Ο τελικός στόχος είναι να δώσει στους επαγγελματίες την ικανότητα να εντοπίζουν, να συζητούν και να επεξεργάζονται τις κύριες διαστάσεις και σχέσεις μεταξύ της πολιτιστικής κληρονομιάς και της "εμπειρίας του

τουρισμού" όσον αφορά τη βιωσιμότητα, την εμπλοκή της κοινότητας, τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων φορέων και την τοπική ανάπτυξη.

Ένα μέρος της διδακτικής ενότητας ασχολείται επίσης με τα κύρια νέα σενάρια που προκύπτουν από την πανδημία COVID-19.

Ένα ακόμη μέρος αυτής της διδακτικής ενότητας είναι αφιερωμένο σε μελέτες περιπτώσεων σχετικά με τις νέες πορείες της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού εμπειρίας, όπως η εμφάνιση νέων προϊόντων (προσβάσιμος τουρισμός, ενωγαστρονομικός τουρισμός) και ενδιαφέρουσες προσεγγίσεις διακυβέρνησης που θέτουν στο προσκήνιο το ρόλο των τεχνών στη βελτίωση της υγείας και της ευημερίας.

Διδακτική ενότητα 2. Σχεδιάστε μια καινοτόμο εμπειρία για τους επισκέπτες

Αυτή η διδακτική ενότητα έχει ως στόχο να δώσει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να διερευνήσουν τις βάσεις που απαιτούνται για την κατανόηση της εμπειρίας των επισκεπτών από τη σκοπιά της διαχείρισης. Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να κατανοήσουν τη συμπεριφορά των επισκεπτών σε έναν πολιτιστικό χώρο. Η προοπτική αυτή επιτρέπει στους επαγγελματίες να κατανοήσουν σημαντικές πτυχές που σχετίζονται με τη διαχείριση πολιτιστικών και τουριστικών έργων. Η ενότητα αυτή παρέχει την ευκαιρία να εξερευνήσουν ένα πλαίσιο για την αποκωδικοποίηση μιας στρατηγικής κατεύθυνσης και τον προσδιορισμό βραχυπρόθεσμων και μακροπρόθεσμων στόχων για την επίτευξη αποτελεσματικού σχεδιασμού προς την κατεύθυνση της επιτυχημένης εμπειρίας των επισκεπτών. Η στρατηγική ενημερώνει τα έργα που είναι απαραίτητα για έναν τουριστικό προορισμό για την καινοτομία του προϊόντος του. Η ανάγκη κατανόησης της δημιουργίας ενός έργου είναι επιτακτική όταν σχεδιάζονται εμπειρίες επισκεπτών που είναι μοναδικές και διαφορετικές. Ο σχεδιασμός εξαρτάται ευθέως από την εις βάθος κατανόηση του κοινού, των επιθυμιών, των προσδοκιών, των αναγκών του κ.λπ. Ο προσδιορισμός των εργαλείων που είναι διαθέσιμα για τους διαχειριστές της πολιτιστικής κληρονομιάς και η αποτελεσματική εφαρμογή τους αποτελούν αναπόσπαστο μέρος αυτού του ταξιδιού. Η ανάλυση των συνηθειών, των συμπεριφορών, των προσδοκιών και των επιθυμιών των επισκεπτών παρέχει μια τεκμηριωμένη διαδικασία λήψης αποφάσεων και επιτρέπει την ενσυναίσθηση με τον επισκέπτη προκειμένου να βρεθούν οι κατάλληλοι τρόποι σύνδεσης και εμπλοκής του.

Διδακτική ενότητα 3. Ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για την πολιτιστική κληρονομιά

Η ψηφιοποίηση κλονίζει πολλές πτυχές της κοινωνίας μας, συμπεριλαμβανομένου του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς. Όμως, όπως και σε πολλές άλλες περιπτώσεις, είναι επίσης μια ευκαιρία για τον τομέα να αντιδράσει στις νέες απαιτήσεις και να καινοτομήσει. Οι ψηφιακές τεχνολογίες παρουσιάζουν ποικίλες δυνατότητες σε πολλές πτυχές της εργασίας στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς- εκτός από τη συντήρηση και τη διατήρηση, εφαρμογές μπορούν να βρεθούν στην ψηφιοποίηση αντικειμένων, χώρων ή άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά και στους τρόπους με τους οποίους η κληρονομιά μετατρέπεται σε ελκυστικές εμπειρίες για τους επισκέπτες.

Αυτή η ενότητα παρέχει στους συμμετέχοντες μια επισκόπηση των κύριων ψηφιακών διαστάσεων της πολιτιστικής κληρονομιάς. Θα αναλύσουν και θα βελτιώσουν τα υπάρχοντα ψηφιακά εργαλεία και πολιτικές και θα

αξιολογήσουν τι θα είναι χρήσιμο στο πλαίσιο τους και θα μάθουν πώς να εννοιολογούν και να διατυπώνουν τις ιδέες τους μέσω διαφορετικών ψηφιακών μέσων και εργαλείων. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες θα αναλύσουν και θα αξιολογήσουν την αξιοποίηση πιθανών ψηφιακών στρατηγικών μάρκετινγκ και επικοινωνίας για την προβολή, την εμπλοκή του κοινού και τη θεσμική δικτύωση και ανταλλαγή γνώσεων. Να συσχετίσουν τις επερχόμενες και νέες ψηφιακές τάσεις με τον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού και να διαμορφώσουν στρατηγικές για το πώς θα τις ενσωματώσουν στις ανάγκες του οργανισμού. Τέλος, οι ψηφιακές δεξιότητες που θα διδαχθούν θα αναπτυχθούν ώστε να αξιολογούν πότε και πώς να συνεργαστούν με εξωτερικούς εμπειρογνώμονες για τη διαμόρφωση μακροπρόθεσμων ψηφιακών στρατηγικών.

Διδακτική ενότητα 4. Επιχειρηματική προσέγγιση για την πολιτιστική κληρονομιά

Αυτή η διδακτική ενότητα θα προσεγγίσει την έννοια της επιχειρηματικότητας, μια εγκάρσια ικανότητα που αναγνωρίζεται ως απαραίτητη για κάθε επαγγελματία που εργάζεται σε ένα μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Θα εξεταστούν ερωτήματα σχετικά με το τι είναι η επιχειρηματικότητα, πώς μεταφράζεται στην πράξη και γιατί είναι σημαντική για τους επαγγελματίες της πολιτιστικής κληρονομιάς. Με βάση το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων, το οποίο στοχεύει στην παροχή μιας ενιαίας θεώρησης της έννοιας στην Ευρώπη, η επιχειρηματικότητα υπερβαίνει τη σύσταση μιας επιχείρησης και παρουσιάζεται ως νοοτροπία που υποστηρίζει τα άτομα τόσο στον εργασιακό χώρο όσο και στην καθημερινή τους ζωή, στο σπίτι και στην κοινωνία. Αυτή η διδακτική ενότητα θα παρουσιάσει επιχειρηματικές στρατηγικές που είναι θεμελιώδεις για την εμπορική και οικονομική ανάπτυξη του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και μεθοδολογίες διαχείρισης που προωθούν πολύτιμες δεξιότητες.

Διδακτική ενότητα 5. Βιωσιμότητα, μέτρηση αντικτύπου και αξιολόγηση έργων

Η Διδακτική ενότητα 5 προωθεί την αυξανόμενη προοπτική που είναι απαραίτητη για τη δημιουργία μιας κουλτούρας μέτρησης μέσα από τα ιδρύματα που είναι υπεύθυνα για τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς: αφενός, για να συμμαχήσει με το παγκόσμιο όραμα της βιωσιμότητας και για την καλύτερη κατανόηση της πολιτιστικής αξίας, και αφετέρου, για να επιτρέψει την επαγγελματική ανάπτυξη βάσει στοιχείων για τη βελτίωση και την παρακολούθηση των στόχων και της αποστολής.

Αυτή η διδακτική ενότητα επικεντρώνεται στην ανάπτυξη επαγγελματικών δεξιοτήτων για την καταγραφή και ερμηνεία της παραγωγής αποδεικτικών στοιχείων, τον σχεδιασμό της διαδικασίας που απαιτείται για τη δημιουργία μιας κουλτούρας μέτρησης και την ανάπτυξη ενός έργου αξιολόγησης. Ένας περαιτέρω στόχος είναι να υποστηριχθούν τα ιδρύματα στη μέτρηση, την επεξεργασία και την επικοινωνία των μη χρηματοοικονομικών πληροφοριών, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να γίνουν ορατές οι καλές πρακτικές.

3.2.1 Οι στρατηγικές μάθησης και οι τρόποι κατάρτισης, προσέγγιση και χρήση ηλεκτρονικών πλατφορμών

Η ανάπτυξη της διαδικτυακής πλατφόρμας μάθησης αποτελεί ζωτικής σημασίας φάση για τις δραστηριότητες του έργου. Η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης χρησιμεύει ως μέσο για την παράδοση και τη διευκόλυνση του

διαδικτυακού μαθήματος με πέντε ενότητες στους Ευρωπαίους εκπαιδευόμενους, φοιτητές και επαγγελματίες. Η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης που αναπτύχθηκε στο Moodle από το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 1) υποστηρίζει τη διαδικτυακή μαθησιακή προσέγγιση, 2) λειτουργεί ως διαδικτυακός χώρος μάθησης για τους εκπαιδευτές, τους εκπαιδευόμενους και τα ενδιαφερόμενα μέλη της κοινότητας, όπου θα μαθαίνουν και θα συνεργάζονται και 3) διατηρεί τους μαθησιακούς πόρους που έχουν αναρτηθεί (περιεχόμενο και συζητήσεις) για μελλοντική χρήση. Προκειμένου να μεγιστοποιήσουμε τις δυνατότητες και την αποδοχή της, αξιοποιήσαμε τις δυνατότητες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, καθώς η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης θα συνδεθεί με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του έργου EUHeritage (Facebook και Twitter), καθώς και θα διαθέτει μια κοινωνική πλατφόρμα.

Σήμερα, στην εποχή του COVID, είναι πιο σημαντικό από ποτέ να υπογραμμίσουμε ότι δεν είναι δυνατόν να σκεφτούμε τη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης χωρίς να τη συνδέσουμε με τις ΤΠΕ. Οι ΤΠΕ είναι παρούσες σε όλες τις διαδικασίες που περιλαμβάνουν τη συλλογή δεδομένων και την επεξεργασία πληροφοριών και τη δημιουργία γνώσης, ενώ η διδασκαλία και η μάθηση είναι μία από τις πιο χαρακτηριστικές διαδικασίες που έχουν αυτά τα χαρακτηριστικά. Οι ΤΠΕ διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση, έχοντας ιδιαίτερη σημασία στο διδακτικό στοιχείο, το οποίο υποστηρίζεται από συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS) όπως το **Moodle**.

Ωστόσο, αυτές οι πλατφόρμες έχουν πολλές δυνατότητες: η αλληλεπίδραση, η ανατροφοδότηση, η συζήτηση και η δικτύωση είναι μερικά μόνο από τα πιθανά οφέλη της χρήσης των μαθησιακών πλατφορμών. Το Moodle αντιπροσωπεύει μία από τις πιο διαδεδομένες πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης ανοικτού κώδικα που επιτρέπει τη δημιουργία ενός μαθήματος εξασφαλίζοντας πρόσβαση μόνο στους εγγεγραμμένους φοιτητές. Η πλατφόρμα Moodle επιτρέπει την ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ γεωγραφικά διασκορπισμένων χρηστών, μέσω μηχανισμών σύγχρονης (συνομιλίες) και ασύγχρονης επικοινωνίας (φόρουμ συζητήσεων).

Από λειτουργική άποψη, διαθέτει εύκολα διαμορφώσιμες λειτουργίες, επιτρέποντας τη δημιουργία διαδικασιών αξιολόγησης των μαθητών (κουίζ, διαδικτυακά τεστ και έρευνες), καθώς και τη διαχείριση των εργασιών στο πλαίσιο του χρονοδιαγράμματός τους, ενώ παράλληλα προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία συμπληρωματικών εργαλείων για την υποστήριξη της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας. Η πλατφόρμα Moodle χαρακτηρίζεται από ένα σύνολο λειτουργιών που ομαδοποιούνται σε δύο διαφορετικές κατηγορίες: πόρους και ενότητες. Οι πόροι αντιπροσωπεύουν διδακτικό υλικό που συνήθως δημιουργείται σε ψηφιακή μορφή και στη συνέχεια μεταφορτώνεται στην πλατφόρμα: ιστοσελίδες, αρχεία PowerPoint, έγγραφα word, κινούμενα σχέδια flash, αρχεία βίντεο και ήχου αποτελούν μερικά παραδείγματα αυτών των πόρων. Οι ενότητες είναι στοιχεία που δημιουργούνται μέσω του Moodle προκειμένου να παρέχουν αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών προς την κατεύθυνση του χειρισμού και του μετασχηματισμού του περιεχομένου (Costa and all, 2012). Η πλατφόρμα Moodle μπορεί να εκδίδει πιστοποιητικά και Open Badges για την πιστοποίηση ικανοτήτων, δεξιοτήτων και γνώσεων, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να μοιράζονται τις επιτυχίες τους οπουδήποτε χρειάζεται.

Η διαδικτυακή πλατφόρμα που δημιουργήθηκε για το έργο EUHeritage θα εξυπηρετεί τις ανάγκες των εκπαιδευτών που θα λειτουργούν ως καθηγητές στην πλατφόρμα. Η δυνατότητα αυτή επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να μεταβούν από την προσέγγιση της μάθησης που βασίζεται στη διδασκαλία στην προσέγγιση της μάθησης που βασίζεται στη διερεύνηση, με ευρέως αναγνωρισμένα οφέλη για την επαγγελματική ανάπτυξη. Επιπλέον, όλοι οι εγγεγραμμένοι χρήστες στην πλατφόρμα, είτε καθηγητές/εκπαιδευτές είτε μαθητές/εκπαιδευόμενοι, θα μπορούν να επικοινωνούν και να επιλύουν τυχόν απορίες στο φόρουμ για κάθε ενότητα κάθε ενότητας. Όλοι οι εκπαιδευόμενοι θα ενημερώνονται για οποιαδήποτε νέα και ανακοινώσεις μέσω του γενικού φόρουμ.

Η πλατφόρμα που δημιουργήθηκε υποστηρίζει τη διαδικτυακή μάθηση, την επιλογή και την εγγραφή του εκπαιδευόμενου στις μαθησιακές διδακτικές ενότητες, την αξιολόγηση και την εκτίμηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων μέσω των αντικειμένων αξιολόγησης (κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής ή ερωτήσεις σωστού ή λάθους) για κάθε ενότητα. Η διαδικτυακή πλατφόρμα θα περιέχει όλους τους μαθησιακούς πόρους, όπως ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους (OERs) που βρίσκονται στο διαδίκτυο και είναι κατάλληλοι για την περιγραφή κάθε ενότητας, υλικό που έχει παραχθεί από τους ίδιους, όπως βίντεο και παρουσιάσεις (PowerPoint), ένα τμήμα συνεργασίας (φόρουμ) και όλα τα εργαλεία για την αναπαραγωγή της κατάρτισης μετά το τέλος του έργου. Η οργάνωση του περιεχομένου στη διαδικτυακή πλατφόρμα θα ακολουθήσει μεθοδολογικά τις αρχές των εμπειριών (διαδικτυακής) μάθησης ενηλίκων για την επαγγελματική ανάπτυξη.

Προκειμένου να παραδώσει ένα διαδικτυακό μάθημα μέσω μιας πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης, ο επικεφαλής του WP5 (HOU) δημιούργησε την πλατφόρμα με άδεια Creative Commons. Προκειμένου να μεγιστοποιηθεί ο αντίκτυπος και η χρησιμότητα των αποτελεσμάτων του έργου σε ένα ευρύ και διεθνές κοινό, όλο το εκπαιδευτικό υλικό θα διατεθεί μέσω της πλατφόρμας του έργου με άδεια Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0).

Με βάση αυτή την άδεια, τα χαρακτηριστικά είναι:

- Απόδοση (Attribution- BY) επιτρέπεται να αντιγράψει, να διανέμει, να προβάλλει και να εκτελεί το έργο και να δημιουργεί παράγωγα έργα που βασίζονται σε αυτό, μόνο εάν ο συγγραφέας ή ο δικαιούχος λαμβάνει τα εύσημα με τον τρόπο που ορίζεται από τις παρούσες διατάξεις.
- Παρόμοια κοινοποίηση (Share – alike - SA) επιτρέπεται να διανέμει παράγωγα έργα μόνο με άδεια χρήσης πανομοιότυπη με την άδεια χρήσης που δέπει το πρωτότυπο έργο.
- Μη εμπορική (Non-commercial -NC) επιτρέπεται να αντιγράψει, να διανέμει, να προβάλλει και να εκτελεί το έργο και να δημιουργεί παράγωγα έργα που βασίζονται σε αυτό μόνο για μη εμπορικούς σκοπούς.
- Χωρίς παράγωγα έργα (No Derivative Works - ND) επιτρέπεται να αντιγράψει, να διανέμει, να προβάλλει και να εκτελεί μόνο αυτολεξεί αντίγραφα του έργου και όχι παράγωγα έργα που βασίζονται σε αυτό.

Εκτός από την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης που αναπτύχθηκε στο Moodle, όπου θα παρέχονται όλες οι διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες, υπάρχει μια άλλη πλατφόρμα, η λεγόμενη κοινωνική πλατφόρμα (στο

Drupal 8.0), η οποία θα εξυπηρετεί κοινωνικές λειτουργίες και αλληλεπιδράσεις μεταξύ εταίρων/καθηγητών και εκπαιδευομένων.

Οι δύο πλατφόρμες θα ενσωματωθούν με μια λύση Single-Sign-On (SSO).

Αυτό σημαίνει ότι:

- α. Οι χρήστες εγγράφονται στην πλατφόρμα Drupal,
- β. Το σύστημα δημιουργεί νέο χρήστη με τα ίδια διαπιστευτήρια στο Moodle,
- γ. Σύνδεση με τα διαπιστευτήρια στο Drupal,
- δ. Οι χρήστες λαμβάνουν μια λίστα μαθημάτων στο Drupal στο μενού Moodle Courses List,
- ε. Στους χρήστες ανατίθενται μαθήματα χρήστη στο Drupal στο μενού Moodle User-Assigned Courses,
- στ. Οι χρήστες μπορούν να πλοηγηθούν σε μαθήματα και να αναλάβουν δραστηριότητες.

Ως αποτέλεσμα, η **Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Μάθησης** που δημιουργήθηκε για το EUHeritage θα αποτελέσει το κεντρικό σημείο σύνδεσης, πρώτον, των εκπαιδευομένων, των εκπαιδευτών/διδασκόντων και των διαχειριστών στο διαδικτυακό μάθημα και, δεύτερον, των εταίρων, των φορέων χάραξης πολιτικής, των επαγγελματιών και άλλων ενδιαφερόμενων μερών στην **Κοινωνική Πλατφόρμα**.

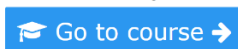
Η πλατφόρμα μάθησης EUHeritage θα περιέχει το παραγόμενο εκπαιδευτικό υλικό, τους Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους, συνδέσμους με Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους άλλων παρόμοιων έργων, εκθέσεις και μελέτες άλλων έργων της ΕΕ στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, των δεξιοτήτων, της τεχνολογίας, της βιωσιμότητας και της καινοτομίας. Η κοινωνική πλατφόρμα EUHeritage θα χρησιμεύσει ως διαδικτυακός χώρος για τη δημιουργία Κοινοτήτων Πρακτικής (CoPs). Οι CoPs είναι οργανωμένες ομάδες ατόμων που έχουν κοινό ενδιαφέρον σε έναν συγκεκριμένο τεχνικό ή επιχειρηματικό τομέα. Συνεργάζονται τακτικά για να ανταλλάσσουν πληροφορίες, να βελτιώνουν τις δεξιότητές τους και να εργάζονται ενεργά για την προώθηση της γενικής γνώσης του τομέα. Στις εικόνες που ακολουθούν, απεικονίζουμε με μερικά στιγμιότυπα οθόνης τη δομή της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης που σχεδίασε η HOU για το διαδικτυακό ευρωπαϊκό μάθημα EUHeritage. Οι εγγεγραμμένοι εκπαιδευόμενοι (φοιτητές και επαγγελματίες) θα έχουν πρόσβαση σε πέντε ενότητες, ανοικτές σε όλους.

Στην ενότητα **Εισαγωγή** (στην τελική έκδοση), ο εκπαιδευόμενος θα λάβει περισσότερες αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με το περιεχόμενο αυτού του μαθήματος, τους στόχους, τις ομάδες-στόχους στις οποίες απευθύνεται το μάθημα, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να κερδίσει το Πιστοποιητικό και τα Ανοιχτά Σήματα (Open Badges) μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος. Στις επόμενες σελίδες, θα παρουσιαστεί στον αναγνώστη η εικόνα του περιγράμματος της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης και το περιεχόμενο που εισάγεται στην Ενότητα 1 και στην Ενότητα 1 ως παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο θα εμφανίζονται οι ενότητες στην ηλεκτρονική πλατφόρμα.



EUHeritage Open Online Course (MOOC)

EUHeritage



Introduction to the course:

The course offers a professional training for the cultural heritage professionals, current and future, focused on digital and soft skills as well as skills connected to "experience tourism" in the field of cultural heritage. In this regard, the learners shall develop knowledge and skills in the following areas:

- ✓ Creating a link between Cultural Heritage and Experience tourism for local development;
- ✓ Designing an innovative Visitor Experience;
- ✓ Knowing and applying digital strategies and tools for cultural heritage;
- ✓ Adopting an entrepreneurial approach for cultural heritage;
- ✓ Learning about sustainability, project evaluation and impact measurement;
- ✓ Being familiar with policies and best practices in the context of Cultural Heritage and Tourism;
- ✓ Knowing about different Competence frameworks and lifelong learning;
- ✓ Community building, participating and interacting with peers in an online environment.

All 5 modules are structured with 2 major aspects:

- ➔ **Knowledge**, which facilitates the learner to understand, illustrate, compare and outline the most important aspects/approaches/methodologies of cultural heritage, experience tourism, digital strategies and entrepreneurship.
- ➔ **Experience**, which aims to enhance the learner's skills and competences needed on building, planning, developing, managing and evaluating an experience product for Cultural Heritage and Tourism.

Who is this course for?

The course addresses:

- ✓ Active professionals of the relevant field of Cultural Heritage and Tourism;
- ✓ Students or graduates, who wish to advance their knowledge and be competent in the field of Cultural Heritage and Tourism.

Any working experience in the sector will be helpful but is not compulsory.

What will you achieve?

The course addresses the needs of the professionals and students or graduates who want to enhance the potentials of connecting the heritage sector with other sectors, i.e. tourism, technology, Creative and Cultural Industries, entrepreneurship & business.

Learners will be able to know more and build up their **digital and soft skills as well as their transferable and digital competences**, towards the Heritage Promotion, Valorization, Exploitation, Mediation and Interpretation.

Structure of the course:

Learners will need **xx weeks** to complete the course and allocate approximately **10 hours of learning for each week**, for each of the Module in this course.

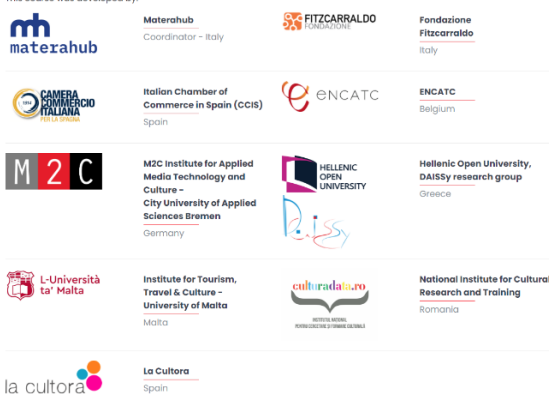
- ✓ The programme offers training on **5 modules**.
- ✓ Digital **training material** will be **available online** and you will be able to join a **community of peers** by participating in open discussions and active interaction through a **forum**.
- ✓ Within the **EUHeritage community platform**, students, tutors and stakeholders will be able to discuss on topics and relevant issues regarding the Cultural Heritage and Tourism.
- ✓ The course is delivered **free of charge**.

How to earn the Certificate of EUHeritage course?

Upon completion of the online course and succeeding in at least the 80% of both learning material and of graded activities (quizzes and practical assignments), learners will be able to achieve the Certificate of Completion. The EUHeritage Online Course offers 20 ECTS credits and the evaluation will be according to EU tools. Open badges will be awarded to learners after the successful completion of each Module.

Creators:

This course was developed by:



In the framework of the European Erasmus Plus project

"EuHeritage"



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. This project has been funded with support from the European Commission. The content of this platform does not reflect the official opinion of the European Union. Responsibility for the information and views expressed in the website lies entirely with the author(s). Project No: 601073-PPP-1-2019-1-PT-PPKA2-5EA.



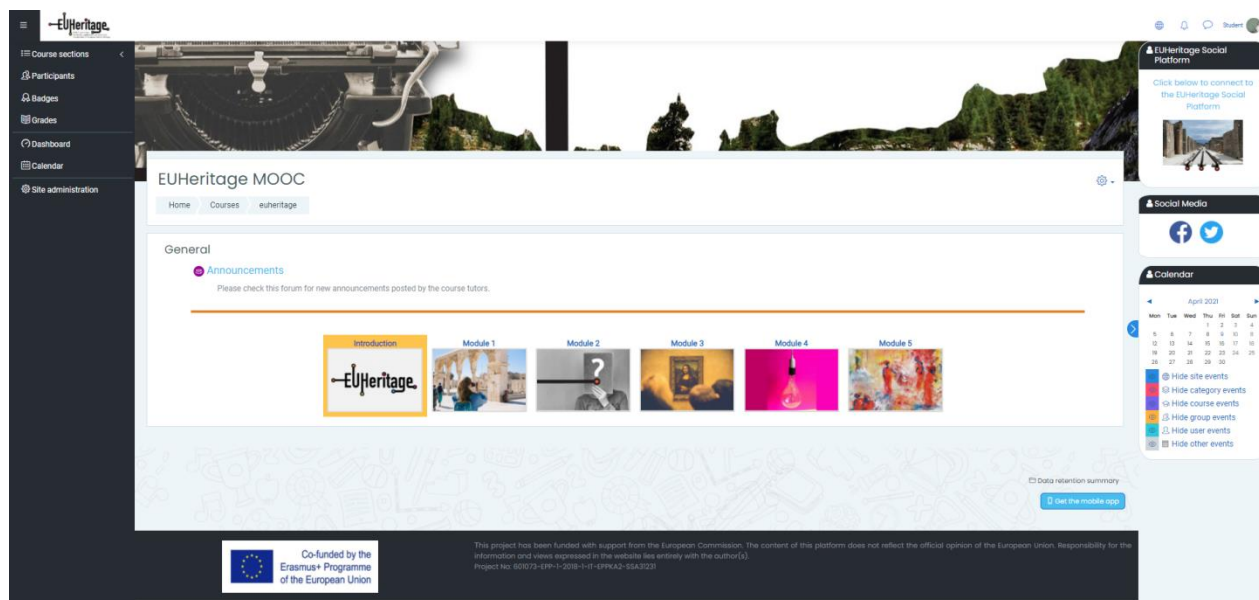
Σχήμα 6. Εικόνα των αναλυτικών πληροφοριών σχετικά με το διαδικτυακό μάθημα EUHeritage.

Κάνοντας κλικ στο "**Προχωρήστε με το μάθημα**", όλοι οι εγγεγραμμένοι χρήστες θα αποκτήσουν πρόσβαση στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης (MOOC) με τις πέντε διδακτικές ενότητες.

Όλοι οι εγγεγραμμένοι χρήστες, καθηγητές και μαθητές, θα μπορούν να ενημερώνονται για νέα και ανακοινώσεις σχετικά με το μάθημα στην ενότητα **Ανακοινώσεις**, η οποία είναι ένα Γενικό Φόρουμ, ορατό σε όλους τους χρήστες. Στην αριστερή πλευρά, ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δει τα σήματα ή τους βαθμούς που έχει κερδίσει καθώς προχωρά στην πλατφόρμα.

Στη δεξιά πλευρά, ένα αναδιπλούμενο **μενού** θα παρέχει πρόσβαση στη δημιουργηθείσα κοινωνική πλατφόρμα, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του έργου EUHeritage, καθώς και στο ημερολόγιο με τις σημαντικές ημερομηνίες που πρέπει να ακολουθήσετε. Το Moodle δίνει στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα να παρακολουθήσει το μάθημα είτε από υπολογιστή/ φορητό υπολογιστή/ tablet, είτε σε κινητή λειτουργία (smartphone). Επίσης, ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προσαρμόσει τη γραμματοσειρά από τις **ρυθμίσεις προσβασιμότητας**, στην κάτω αριστερή πλευρά της πλατφόρμας.


Η πλατφόρμα έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με το λογότυπο του EUHeritage, τα γραφικά στοιχεία που δημιουργήθηκαν στο WP8, καθώς και το λογότυπο και την αποποίηση ευθύνης της ΕΕ. Οι εικόνες που επιλέγονται από τους εταίρους και εισάγονται σε κάθε ενότητα και ενότητα (στην τελική έκδοση) είναι επίσης ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι [ανοικτές εικόνες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν].







Σχήμα 7. Εικόνα της αρχικής σελίδας της κύριας ενότητας της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης.

Κάνοντας κλικ, για παράδειγμα, στην εικόνα της Διδακτικής Ενότητας 1, ο εκπαιδευόμενος μεταφέρεται στο περιεχόμενο της Διδακτικής Ενότητας 1: "Πολιτιστική κληρονομιά για την τοπική ανάπτυξη". Η Διδακτική Ενότητα 1 (η δομή της είναι παρόμοια με όλες τις ενότητες), χωρίζεται σε τέσσερις κύριες ενότητες: Ενότητα 1: "Πλαίσιο πολιτιστικής κληρονομιάς", Ενότητα 2: "Από τον πολιτιστικό τουρισμό στον τουρισμό εμπειρίας", Ενότητα 3: "Νέες διαστάσεις της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού σε πρόσφατα σενάρια", και Ενότητα 4: "Ενδιαφερόμενοι φορείς και τοπική ανάπτυξη".


Για κάθε διδακτική ενότητα, δίνεται η περιγραφή/σκοπός της συγκεκριμένης διδακτικής ενότητας, καθώς και η εκπαιδευτική στρατηγική και τα θέματα/ενότητες.






Student 

Module 1

Cultural Heritage for local development



M1 aims to offer a theoretical framework on the meanings and the existing links between cultural heritage and experience tourism. Through the analysis of academic and institutional references, trends and case studies, M1 analyses these main topics, but also transversal issues connected with them such as for example stakeholders management.

The final objective is to make practitioners able to identify, discuss and elaborate the main dimensions and relationship between CH and Experience Tourism in terms of sustainability, community engagement, stakeholders involvement, and local development.


A part of the Module faces also the main new scenarios emerging from the pandemic from Covid-19.

A part of this module is dedicated also to case studies on new trajectories of CH and experience tourism such as the emergence of new products (accessible tourism, enogastronomic tourism), interesting governance approaches that put at the centre the role of the arts in improving health and well-being.


- Video presentations, including lectures and interviews
- Text based contents including case studies, best practices and real-world examples
- A collection of Open Educational Resources: reports, research studies, articles, policy papers and other materials at disposal for self-studying
- Bibliography and webography on primary and secondary sources of reference
- Self-assessment through quizzes

During the first module, the learner will be introduced to the following topics:


- Unit 1 - Cultural heritage framework
- Unit 2 - From cultural tourism to experience tourism
- Unit 3 - New dimensions of cultural heritage and tourism in the recent scenarios
- Unit 4 - Stakeholder and local development




Unit 1
Cultural heritage framework



Unit 2
From cultural tourism to experience tourism



Unit 3
New dimensions of cultural heritage and tourism in the recent scenarios



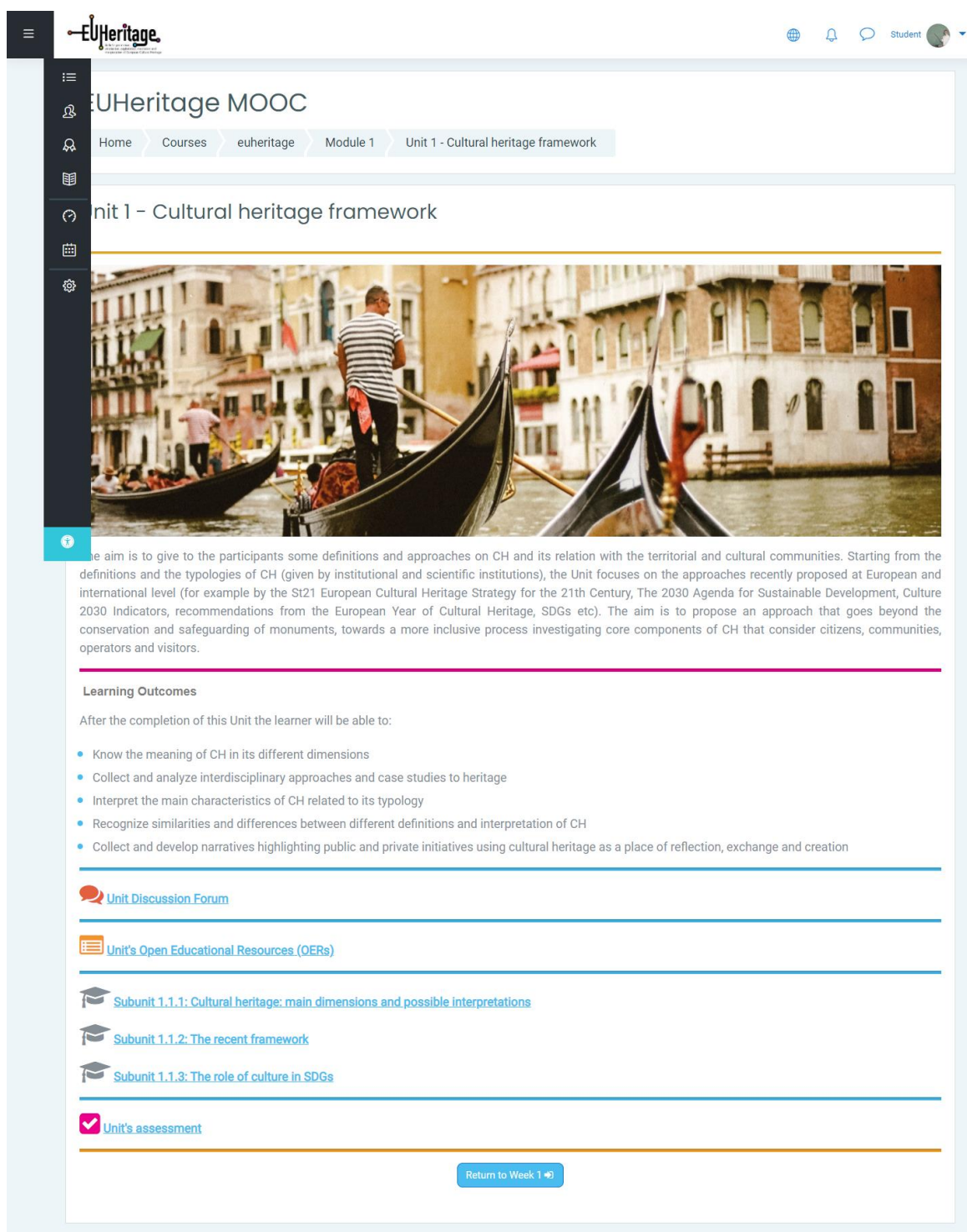
Unit 4
Stakeholder and local development

[Return to Main Page ↩](#)

Σχήμα 8. Εικόνα της κεντρικής σελίδας της Ενότητας 1: "Η πολιτιστική κληρονομιά για την τοπική ανάπτυξη

Για παράδειγμα, όταν κάνετε κλικ στην εικόνα της Ενότητας 1, ο μαθητής μεταφέρεται στο περιεχόμενο της Ενότητας 1. Κάθε ενότητα χωρίζεται σε τρεις επιμέρους ενότητες με συγκεκριμένο υλικό που πρέπει να παρακολουθήσει και να διαβάσει προκειμένου να κατανοήσει το συγκεκριμένο θέμα (βλ. παρακάτω τις εικόνες της κεντρικής σελίδας).

Για κάθε υποενότητα, ο εκπαιδευόμενος θα μάθει περισσότερα για τη συγκεκριμένη υποενότητα μέσω της περιγραφής που δίνεται. Μετά την ολοκλήρωση κάθε ενότητας, ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να αποκτήσει συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα.



The screenshot displays the EUHeritage MOOC interface. At the top, the logo "EUHeritage" is visible, along with navigation icons for globe, notifications, chat, and a student profile. The breadcrumb trail shows: Home > Courses > euheritage > Module 1 > Unit 1 - Cultural heritage framework. The main heading is "Unit 1 - Cultural heritage framework". Below this is a large image of gondolas in a Venetian canal. The text below the image states: "The aim is to give to the participants some definitions and approaches on CH and its relation with the territorial and cultural communities. Starting from the definitions and the typologies of CH (given by institutional and scientific institutions), the Unit focuses on the approaches recently proposed at European and international level (for example by the St21 European Cultural Heritage Strategy for the 21th Century, The 2030 Agenda for Sustainable Development, Culture 2030 Indicators, recommendations from the European Year of Cultural Heritage, SDGs etc). The aim is to propose an approach that goes beyond the conservation and safeguarding of monuments, towards a more inclusive process investigating core components of CH that consider citizens, communities, operators and visitors."

Learning Outcomes

After the completion of this Unit the learner will be able to:

- Know the meaning of CH in its different dimensions
- Collect and analyze interdisciplinary approaches and case studies to heritage
- Interpret the main characteristics of CH related to its typology
- Recognize similarities and differences between different definitions and interpretation of CH
- Collect and develop narratives highlighting public and private initiatives using cultural heritage as a place of reflection, exchange and creation

[Unit Discussion Forum](#)

[Unit's Open Educational Resources \(OERs\)](#)

[Subunit 1.1.1: Cultural heritage: main dimensions and possible interpretations](#)

[Subunit 1.1.2: The recent framework](#)

[Subunit 1.1.3: The role of culture in SDGs](#)

[Unit's assessment](#)

[Return to Week 1](#)

Σχήμα 9. Εικόνα της Ενότητας 1



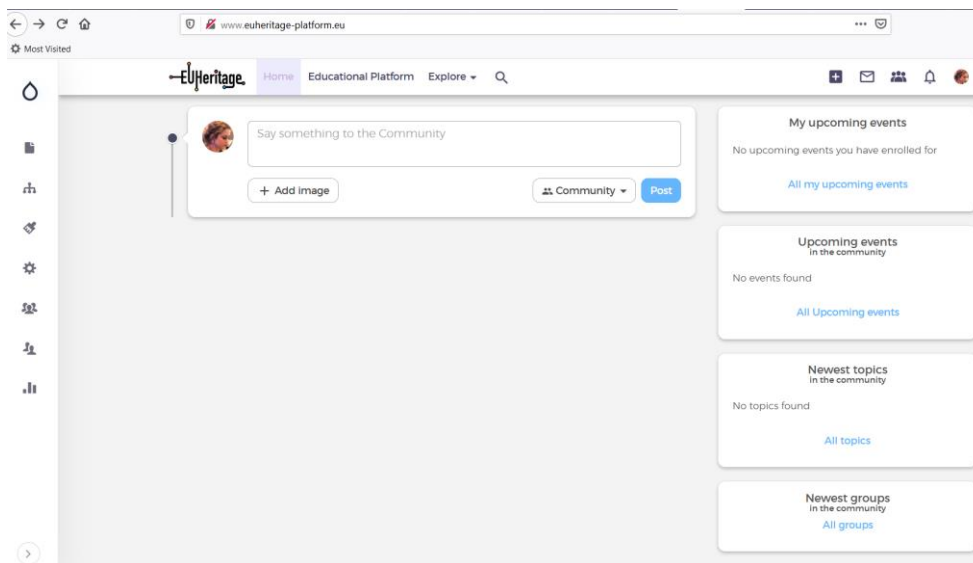
Σχήμα 10. Λεπτομερέστερη εικόνα της Ενότητα 1

Στην πιο λεπτομερή εικόνα της Ενότητας 1, ο εκπαιδευόμενος έχει πρόσβαση σε έναν κατάλογο Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι, επιλεγμένων από τους δημιουργούς του περιεχομένου και υπό την άδεια Creative Commons. Σε κάθε ενότητα, υπάρχει ένα αντικείμενο συνεργασίας, το Φόρουμ, όπου όλοι οι χρήστες, διδάσκοντες και εκπαιδευόμενοι, μπορούν να συζητήσουν το θέμα της ενότητας ή άλλα θέματα σχετικά με τη διαδικασία μάθησης. Η ενότητα χωρίζεται σε τρεις υποενότητες. Αφού αποκτήσει πρόσβαση σε όλες τις ενότητες της ενότητας και διαβάσει το υλικό στις υποενότητες, ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να αυτοαξιολογήσει τις γνώσεις που απέκτησε χρησιμοποιώντας την αξιολόγηση της ενότητας. Η αξιολόγηση της ενότητας περιλαμβάνει τέσσερα κουίζ με δέκα ερωτήσεις αυτοαξιολόγησης, όπως ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ερωτήσεις τύπου "σωστό ή λάθος".

Από τη δεξιά πλευρά της κύριας αρχικής σελίδας του μαθήματος, είναι εύκολο να κάνετε κλικ και να μεταφερθείτε στην **Κοινωνική Πλατφόρμα** του έργου. Σκοπός της Κοινωνικής Πλατφόρμας που δημιούργησε το Ελληνικό ανοικτό Πανεπιστήμιο είναι να δώσει περισσότερο χώρο στους συμμετέχοντες και να επιτρέψει στους εταίρους, ακόμη και μετά το τέλος του μαθήματος και του ίδιου του έργου, να αλληλεπιδρούν με ασύγχρονο τρόπο με άλλους εγγεγραμμένους και επιτυχημένους μαθητές, επαγγελματίες, εμπειρογνώμονες και ενδιαφερόμενους φορείς.

Η Κοινωνική Πλατφόρμα θα είναι μέρος του διαδικτυακού μαθήματος, αλλά μπορεί να αποτελέσει τον κεντρικό χώρο διαδραστικότητας και έναν εικονικό κόμβο διασύνδεσης όλων των χρηστών. Η Κοινωνική Πλατφόρμα μπορεί να λειτουργήσει καθ' όλη τη διάρκεια του Ευρωπαϊκού Διαδικτυακού Μαθήματος, κατά τη διάρκεια της Εθνικής Πιλοτικής Εφαρμογής και ακόμη και μετά το τέλος του έργου. Η Κοινωνική Πλατφόρμα δίνει στους συμμετέχοντες τη δυνατότητα να δημιουργούν νέα θέματα για συζήτηση και να δημιουργούν διαφορετικές ομάδες αποδεκτών. Επίσης, κάθε θέμα που ανακοινώνεται ή δημοσιεύεται μπορεί να είναι ορατό σε Δημόσια Λειτουργία σε όλους τους χρήστες του ιστότοπου (κοινωνική πλατφόρμα) ή στην Κοινότητα, δηλαδή μόνο στα μέλη που είναι συνδεδεμένα.

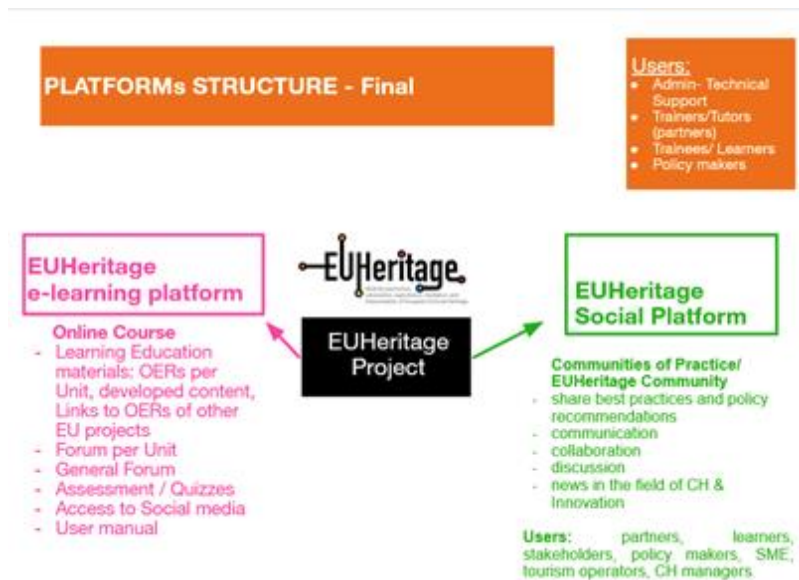
Για μια εκτενή επεξήγηση των λειτουργιών που παρέχονται τόσο από την πλατφόρμα Moodle όσο και από την πλατφόρμα Drupal, μπορείτε να διαβάσετε το D5.1 του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.



Σχήμα 11. Εικόνα της Κοινωνικής Πλατφόρμας (αρχικό στάδιο)

Το ακόλουθο διάγραμμα δείχνει τις δύο πλατφόρμες που δημιούργησε το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης που θα φιλοξενήσει το διαδικτυακό μάθημα και την Κοινωνική Πλατφόρμα, η οποία επιτρέπει την αλληλεπίδραση και την ανταλλαγή ιδεών, ειδήσεων και καλών πρακτικών στον τομέα. Στο διάγραμμα είναι εμφανείς οι διαφορετικοί σκοποί σε κάθε περίπτωση- η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης είναι ο διαδικτυακός τομέας μέσω του οποίου θα παραδίδεται το πρόγραμμα κατάρτισης του έργου με τη συμμετοχή εταίρων, όπως διδάσκοντες και εκπαιδευτές, και των εκπαιδευομένων (φοιτητών και επαγγελματιών) στη διαδικασία μάθησης.

Η κοινωνική πλατφόρμα θα είναι μια διασυνδεδεμένη πλατφόρμα που θα επιτρέπει στους εταίρους, τους εκπαιδευόμενους και άλλους ενδιαφερόμενους να δημιουργούν τις Κοινοτήτων Πρακτικής (CoPs) του έργου. Οι Κοινοτήτες Πρακτικής (CoPs) θα χρησιμεύσουν για την προώθηση και την περαιτέρω αξιοποίηση των αποτελεσμάτων του έργου EUHeritage, ακόμη και μετά το τέλος του έργου.



Σχήμα 12. Διαγραμματική δομή των δύο πλατφορμών που δημιούργησε το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

3.2.2 Δομή Διδακτικής Ενότητας

Ακολουθεί πίνακας που περιγράφει το ειδικό περιεχόμενο των διδακτικών ενότητων που αφορούν τη δομή των ενότητων και των υποενότητων.

Όσον αφορά το περιεχόμενο, κάθε διδακτική ενότητα αποτελείται από μια σειρά μαθησιακών αποτελεσμάτων, όπως:

- Παρουσιάσεις βίντεο, συμπεριλαμβανομένων διαλέξεων και συνεντεύξεων,
- Περιεχόμενο με βάση το κείμενο, συμπεριλαμβανομένων περιπτωσιολογικών μελετών, βέλτιστων πρακτικών και πραγματικών παραδειγμάτων,
- Μια συλλογή ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων: εκθέσεις, ερευνητικές μελέτες, άρθρα, έγγραφα πολιτικής και άλλο υλικό στη διάθεση του καθενός για αυτομελέτη,
- Βιβλιογραφία και δικτυογραφία για πρωτογενείς και δευτερογενείς πηγές αναφοράς,
- Αυτοαξιολόγηση μέσω κουίζ.

Η ποικιλία των δραστηριοτήτων ηλεκτρονικής μάθησης αποσκοπεί στο να καταστήσει τη μαθησιακή διαδικασία πιο ελκυστική και πιο προσαρμοσμένη στις ιδιαίτερες ανάγκες του ευρέος συνόλου των δυνητικών δικαιούχων της κατάρτισης, που περιλαμβάνουν τόσο φοιτητές όσο και επαγγελματίες.

Πίνακας 3. Διδακτικές ενότητες, ενότητες και υποενότητες

Διδακτική Ενότητα 1	Πολιτιστική κληρονομιά και τουριστική εμπειρία για την τοπική ανάπτυξη <i>Επιμελητής περιεχομένου: Fondazione Fitzcarraldo</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.1	Πλαίσιο πολιτιστικής κληρονομιάς
ΥΕ. 1.1.1	Πολιτιστική κληρονομιά: κύριες διαστάσεις και πιθανές ερμηνείες
ΥΕ. 1.1.2	Το πρόσφατο πλαίσιο
ΥΕ. 1.1.3	Ο ρόλος του πολιτισμού στους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (SDGs)
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.2	Από τον πολιτιστικό τουρισμό στην τουριστική εμπειρία
ΥΕ. 1.2.1	Πολιτιστικός τουρισμός, τάσεις και κύρια στοιχεία
ΥΕ. 1.2.2	Νέο παράδειγμα προς την εμπειρία του τουρισμού: ο "κύκλος της εμπειρίας".
ΥΕ. 1.2.3	Εμπειρία του Τουρισμού: νέα προϊόντα και εμπειρίες για τους δικαιούχους.
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.3	Νέες διαστάσεις της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού στα πρόσφατα δεδομένα
ΥΕ. 1.3.1	Εμπειρία του τουρισμού και νέες διαστάσεις του τουρισμού μετά το COVID
ΥΕ. 1.3.2	Περιπτωσιολογικές μελέτες και νέα σύνορα του τουρισμού για την ευημερία των κοινοτήτων
ΥΕ. 1.3.3	Ο ρόλος των προσωρινών κοινοτήτων στα νέα δεδομένα
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.4	Ενδιαφερόμενοι φορείς και τοπική ανάπτυξη
ΥΕ. 1.4.1	Ο ρόλος των ενδιαφερομένων φορέων για την τοπική ανάπτυξη
ΥΕ. 1.4.2	Το σχέδιο διαχείρισης των ενδιαφερομένων φορέων
ΥΕ. 1.4.3	Οι ενδιαφερόμενοι φορείς στην ανάπτυξη της εμπειρίας: η μαρτυρία καλών πρακτικών

Διδακτική ενότητα 2	Σχεδιάστε μια καινοτόμο εμπειρία για τους επισκέπτες <i>Επιμελητής περιεχομένου: Πανεπιστήμιο της Μάλτας</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.1	Βασικά στοιχεία ανάπτυξης έργων
ΥΕ. 2.1.1	Πρωτοβουλίες στρατηγικού σχεδιασμού: αποστολή, όραμα και στόχοι του οργανισμού

ΥΕ. 2.1.2	Σχεδιασμός πολιτιστικών έργων: πεδίο εφαρμογής και αλληλουχία
ΥΕ. 2.1.3	Διαχείριση πολιτιστικών έργων
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.2	Το σχέδιο ανάπτυξης του κοινού
ΥΕ. 2.2.1	Ανάπτυξη κοινού - μια εισαγωγή
ΥΕ. 2.2.2	Αποστολή, όραμα και φιλοδοξίες κοινού για τη δημιουργία ουσιαστικών και ελκυστικών εμπειριών
ΥΕ. 2.2.3	Στόχοι, δράση και ανασκόπηση του σχεδιασμού των εμπειριών των επισκεπτών
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.3	Τμηματοποίηση κοινού
ΥΕ. 2.3.1	Τμήματα κοινού και δημόσιας εικόνας
ΥΕ. 2.3.2	Πρωτογενή δεδομένα για πολιτιστικά και τουριστικά έργα
ΥΕ. 2.3.3	Δευτερογενή δεδομένα για πολιτιστικά και τουριστικά έργα
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.4	Προσέλκυση του κοινού
ΥΕ. 2.4.1	Προσέλκυση του υπάρχοντος κοινού σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς
ΥΕ. 2.4.2	Προσέλκυση νέου κοινού σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς
ΥΕ. 2.4.3	Εργαλεία ανάπτυξης κοινού για τη δέσμευση και τη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών

Διδακτική ενότητα 3	Ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για την πολιτιστική κληρονομιά <i>Επιμελητές περιεχομένου: M2C (με ENCATC και NIRCT)</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.1	Κατανόηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών δεδομένων στο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς
ΥΕ. 3.1.1	Κατανόηση του ψηφιακού περιβάλλοντος
ΥΕ. 3.1.2	Αναγνώριση, αξιολόγηση και κατάρτιση ψηφιακών δεξιοτήτων εντός του οργανισμού
ΥΕ. 3.1.3	Ψηφιακές ανταλλαγές με τους επισκέπτες
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.2	Νέες ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς που βασίζονται στην εμπειρία

ΥΕ. 3.2.1	Πρόσφατες και μελλοντικές τάσεις στον ψηφιακό τομέα
ΥΕ. 3.2.2	Βέλτιστες πρακτικές και περιπτώσιολογικές μελέτες
ΥΕ. 3.2.3	Ανάπτυξη ψηφιακών στρατηγικών
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.3	Ψηφιακό μάρκετινγκ και επικοινωνία για την πολιτιστική κληρονομιά
ΥΕ. 3.3.1	Στρατηγικές ψηφιακού μάρκετινγκ
ΥΕ. 3.3.2	Bloggίng και χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στα ψηφιακά σενάρια της εμπειρίας
ΥΕ. 3.3.3	Δέσμευση χρηστών και αφήγηση
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.4	Σχεδιασμός διαδικτυακών και επιτόπιων ψηφιακών εμπειριών για τους επισκέπτες
ΥΕ. 3.4.1	Η ψηφιακή εμπειρία στον κύκλο της εμπειρίας
ΥΕ. 3.4.2	Σχεδιασμός της ψηφιακής εμπειρίας: διαδικασίες και βήματα για διαδικτυακές και επιτόπιες ψηφιακές πρωτοβουλίες
ΥΕ. 3.4.3	Υλοποίηση της ψηφιακής εμπειρίας και προσεγγίσεις για την αξιολόγηση

Διδακτική ενότητα 4	Επιχειρηματική προσέγγιση για την πολιτιστική κληρονομιά <i>Επιμελητές περιεχομένου: Matera Hub και Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.1	Οι επιχειρηματικές δεξιότητες ως βασικά στοιχεία για μια νέα διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς
ΥΕ. 4.1.1	Ενίσχυση των επιχειρηματικών ικανοτήτων στο πλαίσιο της περιγραφής EntreComp
ΥΕ. 4.1.2	Αναγνώριση, αξιολόγηση και κατάρτιση επιχειρηματικών δεξιοτήτων στο πλαίσιο της περιγραφής EntreComp
ΥΕ. 4.1.3	Ο ρόλος των δημόσιων πολιτικών στην ανάπτυξη του επιχειρηματικού και καινοτομικού δυναμικού των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.2	Πολιτιστική επιχειρηματικότητα - Τι είναι;
ΥΕ. 4.2.1	Οι βασικές ικανότητες για τον πολιτιστικό επιχειρηματία
ΥΕ. 4.2.2	Θεωρητικό μοντέλο: πώς οι επιχειρηματίες αναπτύσσουν κοινωνικές και πολιτιστικές ικανότητες
ΥΕ. 4.2.3	Το επιχειρηματικό οικοσύστημα των πολιτιστικών και δημιουργικών βιομηχανιών

ΕΝΟΤΗΤΑ 4.3	Χρηματοοικονομική διαχείριση του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού
ΥΕ. 4.3.1	Ανάλυση του οικονομικού πλαισίου και καθορισμός ενός βιώσιμου οικονομικού σχεδίου στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού
ΥΕ. 4.3.2	Εφαρμογή στρατηγικής για τη συγκέντρωση κεφαλαίων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού
ΥΕ. 4.3.3	Τα διαφορετικά οικονομικά μοντέλα & οργανωτικές δομές για την πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.4	Επιχειρηματικές στρατηγικές για την καινοτόμο διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού
ΥΕ. 4.4.1	Νέο βιώσιμο επιχειρηματικό μοντέλο για πολύτιμες εμπειρίες στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού
ΥΕ. 4.4.2	Η μεθοδολογία της "λιτής διαχείρισης" στην πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό
ΥΕ. 4.4.3	Μια νέα ολιστική προσέγγιση στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού

Διδακτική ενότητα 5	Βιωσιμότητα, μέτρηση αντίκτυπου και αξιολόγηση έργων <i>Επιμελητής περιεχομένου: la Cultura</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.1	Έννοιες γύρω από τη βιωσιμότητα και τη μέτρηση του αντίκτυπου
ΥΕ. 5.1.1	Η συζήτηση για την αειφορία στον πολιτισμό ως στρατηγικό όραμα
ΥΕ. 5.1.2	Γιατί η μέτρηση έχει σημασία: βήματα πέρα από την παρακολούθηση και την αξιολόγηση
ΥΕ. 5.1.3	Η κοινωνική αξία και το γλωσσάριο εννοιών
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.2	Προσεγγίσεις αξιολόγησης στον πολιτισμό και τον τουρισμό
ΥΕ. 5.2.1	Πολυδιάστατες και πολυαξιακές προσεγγίσεις
ΥΕ. 5.2.2	Προκλήσεις και ευκαιρίες για τη μέτρηση του πολιτισμού
ΥΕ. 5.2.3	Σχεδιασμός μιας διαδικασίας για το σχεδιασμό ενός έργου αξιολόγησης
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.3	Πώς να το κάνετε: σχέδιο μέτρησης του αντίκτυπου της εμπειρίας
ΥΕ. 5.3.1	Κύκλος μέτρησης επιπτώσεων
ΥΕ. 5.3.2	Ποιο είδος δεδομένων είναι σημαντικό να αξιολογηθεί: παραγωγή, αποτέλεσμα ή αντίκτυπος;

ΥΕ. 5.3.3	Διαχείριση του αντίκτυπου και της αξιολόγησης: οικοδόμηση ενός προσαρμοσμένου μοντέλου
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.4	Προσεγγίσεις και μεθοδολογίες: μέτρηση της βιωσιμότητας και του κοινωνικού αντίκτυπου σε πολιτιστικούς οργανισμούς
ΥΕ. 5.4.1	Μέτρηση της βιωσιμότητας: ευθυγράμμιση με τους SDGs
ΥΕ. 5.4.2	Λογική παρέμβασης και δείκτες SMART
ΥΕ. 5.4.3	Μεθοδολογίες παρακολούθησης και αξιολόγησης

3.3 Το Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης και ο Καμβάς Σχεδιασμού Εμπειριών

Χαρακτηριστικό και θεμελιώδες μέρος του διδακτικού προγράμματος είναι η **πρακτική εφαρμογή των εννοιών**, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων που αναπτύχθηκαν στο θεωρητικό μέρος. Κατά τη διάρκεια της Εθνικής Πιλοτικής Εκπαίδευσης, οι συμμετέχοντες θα πραγματοποιήσουν την εργασία τους που θα αναπτυχθεί σταδιακά. Αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο ονομάζεται "**Εργαστήριο Σχεδιασμού Εμπειριών**", έχει μια έντονα λειτουργική προσέγγιση, χάρη στην οποία οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν ένα **πρωτότυπο** προϊόν εμπειρίας πολιτιστικής κληρονομιάς τους. Οι ακόλουθες παράγραφοι εξηγούν τη στρατηγική, τον τρόπο και τους μαθησιακούς στόχους της Εθνικής Πιλοτικής Κατάρτισης με βάση το εργαλείο που ονομάζεται "**Experience Design Canvas**".

3.3.1 Προσέγγιση στρατηγικών μάθησης και τρόπων κατάρτισης

Το Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης στοχεύει στην παροχή ενός εργαστηρίου με γνώμονα την πρακτική που βασίζεται στη θεωρία που παρέχεται μέσω του διαδικτυακού μαθήματος του Ευρωπαϊκού Πιλοτικού Προγράμματος Κατάρτισης. Ακολουθούν γενικές κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τη στρατηγική και τον τρόπο διεξαγωγής. Ωστόσο, η εθνική κατάρτιση προσαρμόζεται στις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες κάθε εταίρου του έργου.

Η στρατηγική είναι βασικά να "σύρονται" οι συμμετέχοντες από την Ευρωπαϊκή Πιλοτική Κατάρτιση στην εθνική, ως ένας τρόπος για να εξασφαλιστεί η συνέχεια μεταξύ θεωρίας και πράξης. Για το λόγο αυτό, οι δικαιούχοι της Εθνικής Πιλοτικής Κατάρτισης θα είναι 120 συμμετέχοντες από όλες τις χώρες εταίρους, από οκτώ έως δώδεκα ανά χώρα, συμμετέχοντες που θα αποτελούνται από:

- έξι φοιτητές ή πτυχιούχοι από τον πολιτιστικό, τουριστικό και δημιουργικό τομέα που έχουν ολοκληρώσει το διεθνές διαδικτυακό μάθημα - σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να προσκομίσουν απόδειξη της συμμετοχής τους;
- έξι επαγγελματίες από τον πολιτιστικό, τουριστικό και δημιουργικό τομέα.

Η διαδικασία πρόσληψης θα ξεκινήσει στα τέλη του καλοκαιριού.

Όσον αφορά τον τρόπο διεξαγωγής, συμφωνήθηκε ότι η Εθνική Πιλοτική Κατάρτιση θα πραγματοποιηθεί σε εδαφικούς κόμβους που θα έχουν καθοριστεί από τους εταίρους του έργου, ή διαδικτυακά σε περίπτωση αδυναμίας ανάπτυξης της κατάρτισης εκτός σύνδεσης. Ο μήνας έναρξης έχει προγραμματιστεί για τον Οκτώβριο, αν και οι εταίροι είναι ελεύθεροι να ξεκινήσουν ακόμη και νωρίτερα, ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζουν να αναπτύξουν το μάθημα, είτε σε εντατική μορφή είτε κατανεμημένο σε αρκετές εβδομάδες. Η ημερομηνία λήξης, συμπεριλαμβανομένης της τελικής έκθεσης, προγραμματίζεται για τις 10 Νοεμβρίου. Δεν θα υπάρξει διαπίστευση, ωστόσο, το Εργαστήριο Σχεδιασμού Εμπειριών θα είναι εξαιρετικής σημασίας τόσο για τους φοιτητές όσο και για τους επαγγελματίες που σχεδιάζουν να δημιουργήσουν πρωτότυπο μιας εμπειρίας πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το περιεχόμενο της κατάρτισης αποτελείται από "θεωρητικούς πυλώνες" που πλαισιώνονται από τον καμβά σχεδιασμού εμπειρίας (Experience Design Canvas). Η συνολική διάρκεια του εργαστηρίου είναι 40 ώρες σε δια ζώσης συνεδρίες, αλλά η κοινοπραξία θα σχεδιάσει μια διαδικτυακή έκδοση σε περίπτωση που εξακολουθεί να είναι αδύνατη η διεξαγωγή ζωντανών εκδηλώσεων. Η προτεινόμενη κατανομή αυτών των σαράντα ωρών μπορεί να είναι, κατά μέσο όρο, σε δέκα ημέρες, οι οποίες κατανέμονται ως εξής:

- Τέσσερις ώρες εισαγωγής στο μάθημα,
- 28 ώρες αφιερωμένες στα θεωρητικά και τα δομικά στοιχεία του Experience Design Canvas, δομημένες σε τέσσερις ώρες ανά επτά ημέρες (τόσες ημέρες όσες και τα επτά δομικά στοιχεία του Canvas),
- Οκτώ ώρες παρακολούθησης.

Ένα εγχειρίδιο για το Εργαστήριο σχεδιασμού εμπειρίας / Experience Design Lab θα παρέχεται σε κάθε γλώσσα εταίρου για να εξηγήσει τόσο τα θεωρητικά στοιχεία όσο και τον τρόπο χρήσης του Canvas, ο οποίος μπορεί να εφαρμοστεί με τρεις διαφορετικές επιλογές:

- Επιλογή 1: Εργασία πάνω στη δική του περιπτωσιολογική μελέτη ως ατομική εργασία που θα υλοποιηθεί εκ του μηδενός κατά τη διάρκεια του Εθνικού Προγράμματος Κατάρτισης με τις προσεγγίσεις που εξετάστηκαν κατά τη διαδικασία,
- Επιλογή 2: Προσδιορισμός ενός κοινού έργου εργασίας όλων των συμμετεχόντων,
- Επιλογή 3: Προσδιορισμός μιας υπάρχουσας περιπτωσιολογικής μελέτης που θα αποτελέσει το αντικείμενο της μελέτης.

Το Canvas θα ηγηθεί του πρακτικού μέρους ως ένα συγκεκριμένο, έτοιμο προς χρήση εργαλείο για το σχεδιασμό, την αξιολόγηση και την πρωτοτυποποίηση καινοτόμων εμπειριών πολιτιστικής κληρονομιάς, παρέχοντας ένα σύνολο εργαλείων σχεδιασμένων να εμπνεύσουν τους συμμετέχοντες και να βοηθήσουν στην ενσωμάτωση των δεξιοτήτων τους για την προώθηση και τον εμπλουτισμό της πολιτιστικής κληρονομιάς.

3.3.2 Επεξήγηση του Καμβά Σχεδιασμού Εμπειρίας/Experience Design Canvas

Το εργαλείο αυτό ακολουθεί μια προσέγγιση με γνώμονα τον ωφελούμενο (ή ανθρωποκεντρική), η οποία αποδεικνύεται όλο και πιο αναγκαία για τον σχεδιασμό καινοτόμων εμπειριών, και η πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί εξαίρεση σε αυτό, οπότε ανατρέξαμε στα προηγούμενα χρόνια ως συνδιαμορφωτές και μιλήσαμε με ορισμένους από τους εταίρους μας στις πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες/ cultural and creative industries (CCI). Στη συνέχεια, περιηγηθήκαμε επίσης, στο διαδίκτυο, το οποίο προσφέρει ένα ευρύ φάσμα χρήσιμων εργαλείων, προσαρμόσιμων επίσης σε ένα ποικίλο φάσμα πλαισίων σχεδιασμού. Παρ' όλα αυτά, όταν λαμβάνονται μόνα τους, τα εργαλεία αυτά μας φαίνονταν αποσπασματικά και περιττά όταν τα βάζαμε μαζί. Ως εκ τούτου, κατανοήσαμε ότι αυτό που έλειπε ήταν ένα μοναδικό, πλήρες, έτοιμο προς χρήση εργαλείο με μια πιο βιωματική, συστημική και βιώσιμη προσέγγιση που θα ικανοποιούσε τις ανάγκες μας ως σχεδιαστές.

Για να δημιουργήσουμε τον Καμβά Σχεδιασμού Εμπειρίας/Experience Design Canvas, αναρωτηθήκαμε ποια είναι τα απαραίτητα βήματα για μια επιτυχημένη εμπειρία, ποιες είναι οι παράμετροι αυτής της επιτυχίας και προσπαθήσαμε να ενσωματώσουμε τα υπάρχοντα εργαλεία με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, ώστε να τα προσαρμόσουμε στις ανάγκες των Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών. Η χρήση αυτού του Canvas εξαρτάται από τον διαθέσιμο χρόνο και από τον βαθμό λεπτομέρειας που θέλετε και απαιτείται.

Για το σχεδιασμό του σχήματος, επιλέξαμε τα λογαριθμικά τετράγωνα του Fibonacci, για τους εξής λόγους:

- να συμβολίζει το ιδανικό μοντέλο τελειότητας που ενσαρκώνεται στην ακολουθία Fibonacci, η οποία επαναλαμβάνεται τόσο στη φύση όσο και σε οικοδομικά κριτήρια, όπως στην αρχαία ελληνική αρχιτεκτονική,
- την ανάκληση του λογότυπου της πόλης της Ματέρα ως Πολιτιστικής Πρωτεύουσας της Ευρώπης για το έτος 2019,
- να επιτρέψει μια νέα αρχή στο τέλος της διαδικασίας σχεδιασμού, με την προοπτική της συνεχούς βελτίωσης (γνωστή και ως PDCA, ή "Plan - Do - Check - Adjust"), η οποία είναι ζωτικής σημασίας για την παρακολούθηση του αντίκτυπου και αποτελεί κλειδί για τη βιωσιμότητα.

Ο καμβάς σχεδιασμού εμπειρίας είναι ορατός στον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://www.canva.com/design/DAEQAVFFjc8/XCkf-Gqqq6Y3PD3n9bV5EQ/edit>

3.3.3 Περιγραφή των διδακτικών ενοτήτων, μαθησιακοί στόχοι και ενότητες

Οι μαθησιακοί στόχοι ακολουθούν τα δομικά στοιχεία του Καμβά Σχεδιασμού Εμπειρίας, τα οποία ενσωματώνουν το περιεχόμενο των ενοτήτων της Ευρωπαϊκής Πιλοτικής Κατάρτισης στις ακόλουθες επτά μακροπεριοχές και τους αντίστοιχους μαθησιακούς στόχους:

1. **Πλαίσιο της εμπειρίας:** Αυτό το δομικό στοιχείο παρέχει εργαλεία για την ανάλυση και τον προβληματισμό των εσωτερικών και εξωτερικών ενδιαφερομένων μερών που εμπλέκονται στην εμπειρία. Ωθεί επίσης τους

συμμετέχοντες να σκιαγραφήσουν το ρόλο τους στη διαχείριση του έργου λαμβάνοντας υπόψη τους εσωτερικούς ενδιαφερόμενους. Όπως εξηγείται στην ευρωπαϊκή κατάρτιση, η ανάγκη κατανόησης της δημιουργίας ενός έργου είναι επιτακτική όταν σχεδιάζονται εμπειρίες επισκεπτών που είναι μοναδικές και διαφορετικές. Επίσης, θα ενθαρρυνθούν να δώσουν έναν ορισμό της αποστολής και του οράματος της εμπειρίας μέσα στο ευρύτερο πλαίσιο της τοπικής ανάπτυξης.

- 2. Αξία και στόχοι για τους δικαιούχους:** Θα τις καθορίσουμε μέσω της τμηματοποίησης των συνηθειών, των συμπεριφορών, των προσδοκιών και των επιθυμιών των επισκεπτών, καθώς και μέσω της ενσυναίσθησης μαζί τους, προκειμένου να βρούμε τον κατάλληλο τρόπο για να τους συνδέσουμε και να τους εμπλέξουμε. Επίσης, θα καθοριστεί μια στρατηγική πρόταση αξίας της εμπειρίας μαζί με "έξυπνους στόχους": συγκεκριμένους, μετρήσιμους, εφικτούς, σχετικούς, χρονικά περιορισμένους. Αυτό ενθαρρύνει τον πραγματισμό και τον ρεαλισμό όσον αφορά τη δέσμευση των δικαιούχων.
- 3. Σχεδιασμός εμπειρίας:** Σε αυτό το δομικό στοιχείο, οι σχεδιαστές εμπειρίας θα πρέπει να σκεφτούν όλα τα ψηφιακά και φυσικά σημεία επαφής στις τρεις φάσεις της προ-εμπειρίας, της εντός-εμπειρίας και της μετά-εμπειρίας. Στη συνέχεια, προτείνεται μια αξιολόγηση με βάση τη μεταβλητή των μετασχηματιστικών ταξιδιών και εμπειριών. Αυτό θα προωθήσει το σχεδιασμό πιο καινοτόμων, ελκυστικών και διαδραστικών εμπειριών.
- 4. Ψηφιακή διάσταση:** Με βάση τις κύριες ψηφιακές διαστάσεις και τάσεις στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς που παρέχονται από την ευρωπαϊκή κατάρτιση, οι συμμετέχοντες θα αναλύσουν και θα επιλέξουν τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και στρατηγικών ψηφιακού μάρκετινγκ για την προβολή, την εμπλοκή του κοινού, τη θεσμική δικτύωση και την ανταλλαγή γνώσεων. Αυτό το μπλοκ ακολουθεί τις ίδιες φάσεις εμπειρίας με το προηγούμενο μπλοκ και επικεντρώνεται επίσης στους βασικούς δείκτες απόδοσης που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στην ψηφιακή στρατηγική.
- 5. Οικονομική βιωσιμότητα:** Με βάση την εκπαίδευση σε θέματα επιχειρηματικότητας που παρέχεται στο διαδικτυακό Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης, προτείνεται στους συμμετέχοντες μια απλουστευμένη εκδοχή ενός επιχειρηματικού σχεδίου (συμπεριλαμβανομένης της τιμολόγησης και των δυνατοτήτων άντλησης κεφαλαίων), προκειμένου να προβλέψουν το κόστος και τα έσοδα της εμπειρίας, τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα.
- 6. Πρωτότυπο:** Υπάρχει θεμελιώδης ανάγκη για συνεχή προσαρμογή των πρωτότυπων εμπειριών πριν από τη δημιουργία, την παραγωγή και το λανσάρισμά τους. Αυτή η ενότητα κάνει τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν μια beta-test, από τη μακέτα μέχρι τη συλλογή ανατροφοδότησης από εσωτερικούς και εξωτερικούς ενδιαφερόμενους φορείς.
- 7. Αντίκτυπος και παρακολούθηση:** Αυτό το δομικό στοιχείο συμβάλλει στην καθιέρωση των ουσιαστικών ποιοτικών-ποσοτικών μετρήσεων που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία μιας κουλτούρας μέτρησης και για να καταστεί δυνατή η επαγγελματική ανάπτυξη βάσει στοιχείων για τη βελτίωση και την παρακολούθηση των στόχων και της αποστολής. Ο ορισμός των εργαλείων παρακολούθησης ακολουθεί τις τρεις προαναφερθείσες φάσεις (πριν, κατά και μετά την εμπειρία) και ενθαρρύνει τον προβληματισμό

σχετικά με το πώς θα γίνουν ορατές οι καλές πρακτικές και πώς θα αναπροσαρμοστεί η εμπειρία ανάλογα με τα αποτελέσματα των επιπτώσεων που προκύπτουν από την παρακολούθηση.

4. Η διαδικασία αξιολόγησης

Αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης έχει σχεδιαστεί ειδικά για άτομα που εργάζονται στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και, ως εκ τούτου, η καλύτερη μεθοδολογία είναι να παρέχεται μέσω ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης. Η ασύγχρονη ηλεκτρονική μάθηση αναφέρεται στην περίπτωση που η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσω τεχνολογιών δικτύου που διευκολύνονται από πλατφόρμες μάθησης, πίνακες συζητήσεων και άλλα μέσα, ακόμη και όταν οι σπουδαστές και οι διδάσκοντες δεν είναι ταυτόχρονα συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο. Αυτό παρέχει μεγάλο βαθμό ευελιξίας και επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να συνδυάζουν την εργασία τους, την οικογένεια και άλλες υποχρεώσεις τους, ώστε να εξασφαλίζουν ισορροπία μεταξύ επαγγελματικής και προσωπικής ζωής. Οι σπουδαστές μπορούν να συνδεθούν στην πλατφόρμα και να κατεβάσουν το εκπαιδευτικό υλικό τους, να στείλουν μηνύματα στους συναδέλφους τους που μελετούν και άλλες δραστηριότητες με τον δικό τους ρυθμό. Αυτό σημαίνει ότι είναι υπεύθυνοι να καθορίσουν το ρυθμό μάθησής τους και, στις περισσότερες περιπτώσεις, να αφιερώσουν περισσότερο χρόνο στις μαθησιακές δραστηριότητες.

Κατά συνέπεια, η **αξιολόγηση** παρέχεται επίσης ασύγχρονα και ο εκπαιδευόμενος μπορεί να επιλέξει να παρακολουθήσει μια ενότητα, να κάνει την αξιολόγηση και να λάβει το βαθμό μέσα σε λίγα λεπτά από την απάντησή του στις ερωτήσεις αξιολόγησης.

Η αξιολόγηση συνίσταται σε κάθε διδακτική ενότητα σε ένα σύνολο τεστ στο τέλος κάθε ενότητας. Τα κουίζ αποσκοπούν στην επαλήθευση των μαθησιακών αποτελεσμάτων που επιτεύχθηκαν και ειδικότερα στην επαλήθευση της κατανόησης συγκεκριμένων περιεχομένων που παρουσιάζονται σε κάθε υποενότητα. Το κουίζ αποτελείται από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ερωτήσεις σωστού/λάθους.

Στο τέλος του προγράμματος κατάρτισης θα διεξαχθεί **έρευνα ικανοποίησης** των συμμετεχόντων:

1. να συλλέξει ανατροφοδότηση μετά τη συνεδρία από τους εκπαιδευόμενους,
2. να εντοπίσει βασικούς τομείς βελτίωσης σε πιθανές επόμενες δραστηριότητες κατάρτισης,
3. να προσαρμόσει το περιεχόμενο της κατάρτισης για το Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης που θα αναπτυχθεί σε εθνικό επίπεδο.

Ειδικότερα, η τελική έρευνα επαληθεύει:

1. το προφίλ των εκπαιδευομένων
2. την ποιότητα των πληροφοριών που είναι διαθέσιμες πριν από την κατάρτιση
3. το επίπεδο ικανοποίησης για το πρόγραμμα μαθημάτων, όσον αφορά το περιεχόμενο και τις μορφές

4. το επίπεδο γνώσεων των εκπαιδευομένων πριν και μετά το μάθημα
5. το επίπεδο ικανοποίησης σχετικά με τη δομή του μαθήματος και την ηλεκτρονική πλατφόρμα από την άποψη της χρηστικότητας και της διαδραστικότητας
6. το ενδιαφέρον των καταρτιζομένων για την παρακολούθηση του Εθνικού Πιλοτικού Προγράμματος Κατάρτισης.

Στο τέλος κάθε Διδακτικής Ενότητας και όταν περάσουν επιτυχώς όλα τα κουίζ, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να διεκδικήσουν το Ανοικτό σήμα τους (Open Badge) για τη συγκεκριμένη Διδακτική Ενότητα, μέσω της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης.

Εκτός από τα Open Badges, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κατεβάσουν μέσω της πλατφόρμας ένα Πιστοποιητικό Ολοκλήρωσης (Certificate of Completion) όλου του Ευρωπαϊκού Πιλοτικού Προγράμματος Κατάρτισης.

5. Προφίλ εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων

Οι εκπαιδευτές του προγράμματος είναι εμπειρογνώμονες που εργάζονται στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, του τουρισμού και του ψηφιακού οικοσυστήματος.

Σε σχέση με τα μαθησιακά αποτελέσματα των συγκεκριμένων υποενοτήτων, οι εκπαιδευτές μπορούν να είναι:

- άτομα που ανήκουν στις οργανώσεις-εταίρους του έργου,
- εξωτερικοί εμπειρογνώμονες και ακαδημαϊκοί που προσδιορίζονται ad hoc ανάλογα με τον ειδικό τομέα εμπειρογνωμοσύνης τους,
- επαγγελματίες που εργάζονται σε αντιπροσωπευτικές μελέτες περίπτωσης που θα μπορούσαν να προσθέσουν αποτελεσματική και λειτουργική προστιθέμενη αξία στο έργο,
- ένα μέλος ενός οργανισμού ομπρέλας και ενός ευρωπαϊκού δικτύου που θα μπορούσε να δώσει ειδικές επισκοπήσεις που αφορούν ένα συγκεκριμένο φαινόμενο.

Στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Προγράμματος Κατάρτισης, οι συμμετέχοντες θα έχουν πρόσβαση σε γνώσεις εμπειρογνομένων όχι μόνο σχετικά με τις ειδικές συνεισφορές των επιμέρους υποενοτήτων, αλλά και σε Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους, οι οποίοι σε ορισμένες περιπτώσεις θα δημιουργηθούν ειδικά από εμπειρογνώμονες του τομέα για το ίδιο το μάθημα.

Όσον αφορά τους εκπαιδευόμενους, το πρόγραμμα απευθύνεται όχι μόνο σε επαγγελματίες, αλλά και σε φοιτητές ή πτυχιούχους που επιθυμούν να αναπτύξουν τις γνώσεις τους και να αποκτήσουν ικανότητες στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού. Οποιαδήποτε εργασιακή εμπειρία στον τομέα θα είναι χρήσιμη, αλλά δεν απαιτείται.

Από επαγγελματική άποψη, αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα συνιστάται πλήρως στους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, σε ανώτερους και κατώτερους επαγγελματίες και σε δημόσιους φορείς, δεδομένου ότι το περιεχόμενο περιλαμβάνει μια πλήρη και ολιστική θεώρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού. Από την άλλη πλευρά, τόσο οι μεταπτυχιακοί όσο και οι προπτυχιακοί φοιτητές θα ενδιαφερθούν και θα δελεαστούν από αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης λόγω της ικανότητάς του να οικοδομήσει μια νέα προσέγγιση στον τομέα.

Essential Bibliography

Cultural Heritage for local development

'Council conclusions of 21 May 2014 on cultural heritage as a strategic resource for a sustainable Europe' (OJ C 183, 14.6.2014, p. 36).

Gasca, E. (2019), '[Esperienza e digitale, nuove frontiere per il turismo?](#)', AGCult Letture Lente Column, 2nd December.

European Commission (2013), 'Flash Eurobarometer 370 – Attitudes of Europeans towards tourism'.

European Parliament (2017), 'Decision (Eu) 2017/864 of the European Parliament and of the Council of 17th May 2017 on a European Year of Cultural Heritage' (2018).

European Travel Commission (2019), 'European Tourism Manifesto for Growth & Jobs'.

Intrepid, *Adventure Travel Index 2018*

Pine, J. and Gilmore, J. (1999), *The experience economy*.

UNESCO (2003), Intangible Cultural Heritage Convention.

World Tourism Organization (2018), *World Tourism Barometer 2018*, Volume 16, Issue 3.

World Travel & Tourism Council (2019), 'Travel & tourism economic impact 2019 – world'.

Design of the experience

E. Merritt & V. Garvin (eds.) (2007), *Secrets of Institutional Planning: American Association of Museums*.

European Commission (2018), 'Fostering Cooperation in the European Union on Skills, Training and Knowledge Transfer'.

Project Management Institute (2017), *The Standard for Project Management*.

S. Macdonald, C. Gerbich, & M. von Oswald (2018), 'No museum is an island: Ethnography beyond methodological containerism', *Museum and Society*, pp. 138–156.

World Heritage Watch (2019), 'World Heritage Watch Report'.

Approaches for sustainability and social impact

Farida Fleming (2013), *Evaluation Methods for Assessing Value for Money* (Better Evaluation)

www.betterevaluation.org

Council of Europe (2017), 'Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st Century' (Adopted by the Committee of Ministers on 22nd February 2017 at the 1278th meeting of the Ministers' Deputies) CM/Rec(2017) 1

European Venture Philanthropy Association (2019), *Measuring and managing impact – A practical guide*, 7th January, 2019. <https://evpa.eu.com>

John D. Carnwath and Alan S. Brown (2014), 'Understanding the Value and Impacts of Cultural Experiences'. Arts Council England. <https://www.artscouncil.org.uk/publication/understanding-value-and-impacts-cultural-experiences>

The SROI Network (2012), 'A Guide to Social Return on Investment'.

Hawkes, Jon. (2001), 'The Fourth Pillar of Sustainability: Culture's Essential Role in Public Planning'. Commissioned by the Cultural Development Network, Victoria. Melbourne: Common Ground Publishing.

Merli, P. (2002), Evaluating the Social Impact of Participation in Arts Activities. *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 8, No. 1, May 2002, pp. 107–118.

O'Brien, Dave (2010), 'Measuring the Value of Culture: A Report to the Department for Culture Media and Sport'. UK Department for Culture, Media & Sport.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/77933/measuring-the-value-culture-report.pdf

Social Value International (2019), 'Sustainable Development Goals Reporting and the Social Value International Framework'.

Sung, H. (2014), 'UNESCO Framework for Cultural Indicators'. In: Michalos A.C. (eds) *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Springer, Dordrecht.

https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-94-007-0753-5_3079

UNESCO (2019): Culture|2030 Indicators

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371562>

- (2014): 'The UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual'
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229608>
- (2012): Measuring Cultural Participation
<http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/measuring-cultural-participation-2009-unesco-framework-for-cultural-statistics-handbook-2-2012-en.pdf>

Learning strategies and Training modalities approach and use of an online platform

Costa, C., Alvelos, H., Teixeira, L. (2012), 'The Use of Moodle e-learning Platform: A Study in a Portuguese University'. *Procedia Technology*, Vol. 5, pp. 334–343.

<https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.09.037>.

Moodle platform features offered: <https://moodle.com/lms/features/#pofotabitem-11599117816633-3-5-3>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EU Heritage.
Skills for promotion,
valorisation, exploitation, mediation and
interpretation of European Cultural Heritage