



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

Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή



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:	Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή
Νούμερο παραδοτέου:	4.3
Επίπεδο διάχυσης:	Δημόσιο έγγραφο
Μήνας παράδοσης (1 ^η έκδοσης):	M28 [Τελική έκδοση]
Οριστικός μήνας παράδοσης (1 ^{ης} 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 Cultora) 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.	5
1.1	5
1.1.1	5
1.1.2	7
2.	8
2.1	8
2.1.1	10
2.2	10
1.1	13
1.2	21
2.	22
3.	22
3.1	22
3.	24
3.1	24
3.2	27
3.3	29

1. Εισαγωγή

1.1 Γιατί αυτό το εγχειρίδιο εκπαιδευτή;

Το παρόν εγχειρίδιο προορίζεται να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτές που συμμετέχουν στο **Πιλοτικό Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα Κατάρτισης του EUHeritage**. Σχεδιάστηκε ως ένα πρακτικό εργαλείο για να βοηθήσει τους εκπαιδευτές να κατανοήσουν εύκολα τις κύριες εκροές και τα αποτελέσματα της κατάρτισης: στοχευμένοι συμμετέχοντες, περιεχόμενο, εκπαιδευτικοί στόχοι και το εκπαιδευτικό υλικό.

Για μια πληρέστερη κατανόηση του EUHeritage και του ευρωπαϊκού πιλοτικού προγράμματος κατάρτισης, οι εκπαιδευτές καλούνται να ανατρέξουν στα εξής:

- Το **αναλυτικό πρόγραμμα**, σχετικά με τη δομή και τη μεθοδολογία του προγράμματος κατάρτισης
- Το **εγχειρίδιο**, σχετικά με το περιεχόμενο της κατάρτισης, την εκπαιδευτική στρατηγική και τα μαθησιακά αποτελέσματα

Η ανάγκη για ένα εγχειρίδιο εκπαιδευτή απορρέει από τη δυνατότητα που δόθηκε στους εταίρους του δικτύου να εμπλέξουν έναν αριθμό εμπειρογνομόνων στην ανάπτυξη της κατάρτισης. Οι εκπαιδευτές, είτε ανήκουν στον οργανισμό εταίρο είτε είναι εξωτερικοί εμπειρογνώμονες, καλούνται να χρησιμοποιήσουν τις ακόλουθες σελίδες για να αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις σχετικά με τους στόχους του έργου και να προετοιμάσουν και να παραδώσουν κατάλληλα τα αποτελέσματα της κατάρτισης.

1.1.1 Βασικά θέματα και βασικές έννοιες

Προκειμένου να μοιραστούν τα κύρια στοιχεία που θα χρησιμοποιηθούν στο παρόν έγγραφο, η παρούσα ενότητα παρουσιάζει τις κύριες λέξεις-κλειδιά των προγραμμάτων κατάρτισης:

➤ Βασικοί συντελεστές

- *EUHeritage "Επιμελητές περιεχομένου"*

εταίρος υπεύθυνος για την επιστημονική δομή κάθε ενότητας

- *Εκπαιδευτές/επιστημονικοί εμπειρογνώμονες*

Υπεύθυνοι για την ανάπτυξη του περιεχομένου

- *Καθηγητές*

Μέλος της ομάδας των επιμελητών περιεχομένου, υπεύθυνος για την καθοδήγηση των εκπαιδευομένων κατά τη διάρκεια της κατάρτισης, απαντώντας σε πιθανές ερωτήσεις και εμπνέοντας την κοινότητα. Στόχος του φροντιστή είναι να διασφαλίσει ότι ένα υψηλό ποσοστό των συμμετεχόντων θα ολοκληρώσει το μάθημα EUHeritage μέχρι τέλους. Συγκεκριμένα, ο καθηγητής βλέπει την πρόοδο των εκπαιδευομένων, δημιουργεί αναρτήσεις στο φόρουμ του μαθήματος, επεξεργάζεται εργασίες/αξιολογήσεις ανοικτού τύπου, αξιολογεί τους χρήστες (πλατφόρμα κατάρτισης)

- *Τεχνικοί*

υπεύθυνοι για την ανάπτυξη της πλατφόρμας

- *Μαθητής/μέλος της κοινότητας*

Συμμετέχοντες που μπορούν να βλέπουν υλικό (κοινωνική πλατφόρμα), να σχολιάζουν το υλικό (κοινωνική πλατφόρμα), να κοινωνικοποιούνται με άλλους χρήστες: να χρησιμοποιούν τη συνομιλία, να δημοσιεύουν σε φόρουμ κ.λπ. (Κοινωνική πλατφόρμα), να παρακολουθούν τα μαθήματα: Να βλέπουν το υλικό του μαθήματος (των μαθημάτων) να εκπονούν εργασίες/αξιολογήσεις, να ολοκληρώνουν(με επιτυχία) το μάθημα, να λάβουν πιστοποιητικό (Πλατφόρμα κατάρτισης)

- Βασικά στοιχεία της κατάρτισης
 - *Διδακτική Ενότητα* είναι ο θεματικός τομέας κατάρτισης του προγράμματος κατάρτισης. Το περιεχόμενό της αναπτύσσεται από ειδικούς επιμελητές περιεχομένου. Κάθε επιμελητής περιεχομένου έχει ως υπεύθυνο έναν από αυτούς
 - *Ενότητες* είναι οι τομείς περιεχομένου στους οποίους διαιρείται κάθε Διδακτική ενότητα
 - *Υποενότητες* είναι οι τομείς περιεχομένου στους οποίους διαιρείται κάθε ενότητα

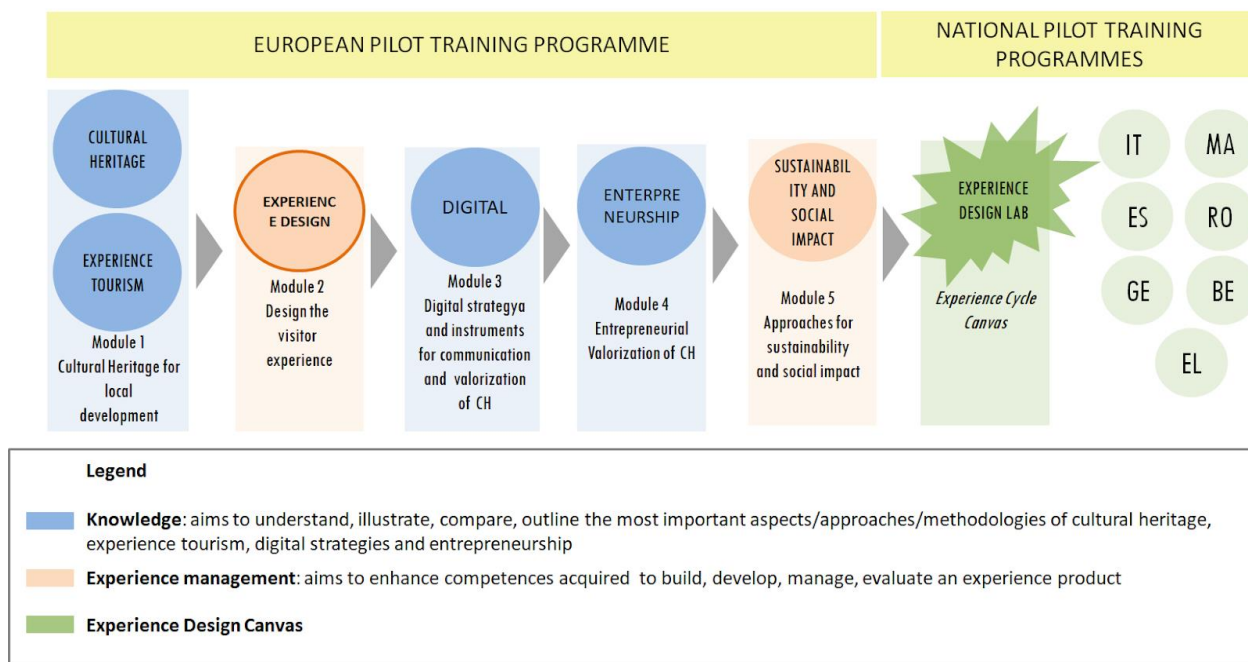
1. Τα πιλοτικά προγράμματα κατάρτισης

1.1 Τα Ευρωπαϊκά Πιλοτικά Προγράμματα Κατάρτισης και τα Εθνικά Πιλοτικά Προγράμματα Κατάρτισης

1.1.1 Στόχοι

Το πρόγραμμα κατάρτισης EUHeritage προσφέρει επαγγελματική κατάρτιση για τους σημερινούς και μελλοντικούς φορείς πολιτιστικής κληρονομιάς και τουρισμού. Η κατάρτιση επικεντρώνεται στον "Κύκλο 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 με τη χρήση και ψηφιακών στρατηγικών και εργαλείων.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα EUHeritage χωρίζεται σε δύο συμπληρωματικές εκπαιδεύσεις. Το πρώτο είναι το ευρωπαϊκό πιλοτικό πρόγραμμα κατάρτισης, το οποίο αποτελεί το αντικείμενο του παρόντος εγγράφου. Είναι σημαντικό για τους εκπαιδευτές να γνωρίζουν ότι το πρόγραμμα EUHeritage περιλαμβάνει επίσης, το λεγόμενο Εθνικό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης, το οποίο θα εξηγηθεί εν συντομία παρακάτω.



Σχήμα 1. Η Προσέγγιση της Γνώσης και της Εμπειρίας της κληρονομιάς της ΕΕ (Σχήμα από: EUHeritage Consortium, 2020)

Το **Ευρωπαϊκό Πιλοτικό πρόγραμμα κατάρτισης** είναι μια πλατφόρμα ασύγχρονης κατάρτισης Moodle με ευρωπαϊκή εστίαση που αποτελείται από 5 Διδακτικές ενότητες, 20 ενότητες και 60 υποενότητες. Κάθε Διδακτική ενότητα επιμελείται ένας εταίρος της κοινοπραξίας και περιλαμβάνει μια ποικιλία διαφορετικών δραστηριοτήτων ψηφιακής μάθησης. Στόχος της είναι να παρέχει τις απαραίτητες **γνώσεις** ώστε ο εκπαιδευόμενος να κατανοήσει, να απεικονίσει, να συγκρίνει και να περιγράψει τις σημαντικότερες πτυχές, προσεγγίσεις, μεθοδολογίες, ψηφιακές στρατηγικές και μέσα σε απευθείας σύνδεση και εκτός σύνδεσης που σχετίζονται με τους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού εμπειρίας.

Τα **Εθνικά Πιλοτικά Προγράμματα Κατάρτισης** περιλαμβάνουν τοπικά "Εργαστήρια 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 Σχεδίασης Εμπειριών*

EUHeritage. Στόχος του Canvas, ενός πρωτότυπου μοντέλου που αναπτύχθηκε από το δίκτυο, είναι να δώσει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να δημιουργήσουν τα πρωτότυπα καινοτόμα προϊόντα εμπειρίας τους για την πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό. Τα Labs θα αναπτυχθούν μέσα από μια σειρά εργαστηρίων: διαδικτυακά, δια ζώσης συνεδρίες και ατομικές περιόδους εργασίας (σύμφωνα με την εξέλιξη της πανδημίας από το COVID-19).

	Ευρωπαϊκό Πιλοτικό πρόγραμμα κατάρτισης	Εθνικό Πιλοτικό πρόγραμμα κατάρτισης
χρονοδιάγραμμα	Ιούνιος-Σεπτέμβριος 2021	Οκτώβριος-Νοέμβριος 2021

συμμετέχοντες	έως 100 συνολικά	8 - 12 για κάθε (7) εθνικό πιλοτικό πρόγραμμα
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

1.1.2 Δικαιούχοι

Στόχος του Προγράμματος Κατάρτισης EUHeritage είναι η ανάπτυξη ενός επαγγελματικού προφίλ ικανού να δημιουργεί και να παράγει καινοτόμες εμπειρίες για τους τουρίστες και τις τοπικές κοινότητες μέσω της βιώσιμης προώθησης της πολιτιστικής κληρονομιάς και της χρήσης ψηφιακών εργαλείων και στρατηγικών για την ανάπτυξη της πολιτιστικής συμμετοχής και των σχέσεων με τις δημιουργικές κοινότητες.

Το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης εγκαινιάζεται σε ευρωπαϊκό επίπεδο και στοχεύει να απευθύνεται σε 2 κύριες τυπολογίες συμμετεχόντων: επαγγελματίες του πολιτιστικού και τουριστικού τομέα και φοιτητές και πτυχιούχους που ενδιαφέρονται να εργαστούν σε αυτόν τον τομέα.

Οι κύριες ομάδες-στόχοι του προγράμματος κατάρτισης μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- διαχειριστές πολιτιστικής κληρονομιάς- διαχειριστές χώρων UNESCO- διαχειριστές μουσείων- διαχειριστές πολιτιστικών ιδρυμάτων- διαχειριστές πολιτιστικών κέντρων και εγκαταστάσεων,
- διαχειριστές του τουρισμού: διαχειριστές προορισμών, DMOs και οι διάφορες υποβαθμίσεις τους (από DDMO σε DDMMO),
- διαχειριστές κοινοτήτων που εργάζονται σε εδαφικά πλαίσια και αποτελούν τον συνδετικό κρίκο μεταξύ καλλιτεχνών και κοινοτήτων,
- προσωπικό εκπαίδευσης, ερμηνείας και προβολής, όπως διευθυντές και προσωπικό προβολής και δέσμευσης- επαγγελματίες ΤΠΕ και τεχνολογίας, όπως σχεδιαστές ψηφιακών εμπειριών στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού τουρισμού- επιμελητές- προσωπικό υπηρεσιών επισκεπτών- προσωπικό κοινοτικής και εκπαιδευτικής δέσμευσης- προσωπικό επικοινωνίας και προβολής,
- επαγγελματίες της αλυσίδας αξίας του τουρισμού που κατά τη διάρκεια των καθημερινών τους δραστηριοτήτων εργάζονται για την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς,
- επαγγελματίες που εργάζονται σε οργανισμούς προώθησης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. τρόφιμα, παραδοσιακές γιορτές, παραδοσιακή μουσική, προφορική παράδοση, παραδοσιακά χειροτεχνήματα κ.λπ.)
- προσωπικό μάρκετινγκ και εξεύρεσης πόρων που εργάζεται στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού τουρισμού.

Οι δεύτερες πιο σχετικές ομάδες-στόχοι περιλαμβάνουν:

- 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 επιχειρήσεις και οι κοινωνικές επιστήμες, ICT, κ.λπ.,

2. Το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης

2.1 Οι 5 Διδακτικές ενότητες

Το Ευρωπαϊκό Πιλοτικό Πρόγραμμα Κατάρτισης αποτελείται από 5 θεματικές διαδικτυακές Διδακτικές ενότητες. Κάθε Διδακτική ενότητα καλύπτει ένα συγκεκριμένο θέμα και έχει σχεδιαστεί από τον επιμελητή του περιεχομένου ώστε να ανταποκρίνεται σε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, όπως αυτοί καθορίζονται παρακάτω:

Πίνακας 1. Διδακτικές ενότητες και μαθησιακοί στόχοι

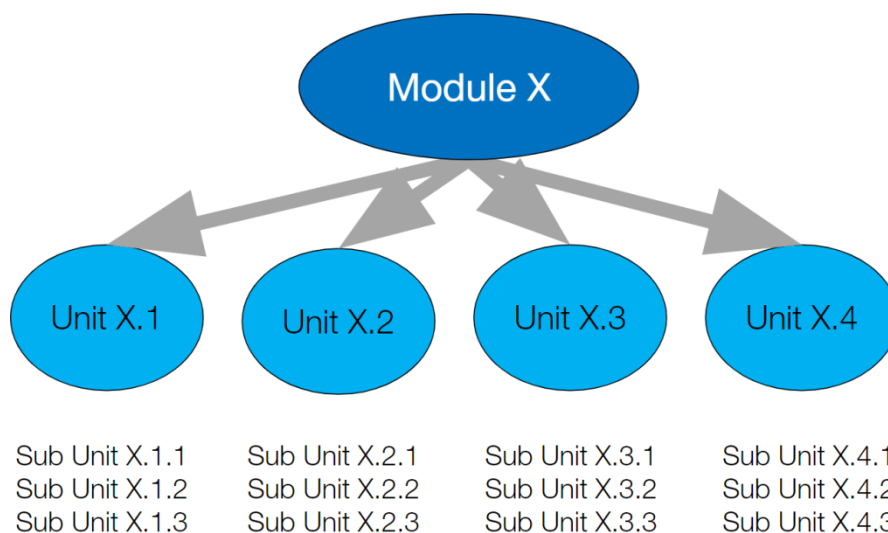
Διδακτική ενότητα	Τίτλος Μαθησιακής ενότητας	Μαθησιακοί στόχοι
Διδακτική ενότητα 1	Πολιτιστική κληρονομιά και τουρισμός εμπειρίας για την τοπική ανάπτυξη	<u>Να σχεδιάζει, να αναπτύξει και να διαχειρίζεται αναπτυξιακές διαδικασίες</u> που δημιουργούν δεσμούς και σχέσεις μεταξύ του τόπου/προορισμού και των πόρων (πολιτιστικών και φυσικών, τουριστικών πόρων 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 χάραξη στρατηγικής σχετικά με τη δημιουργία μιας μακροπρόθεσμης σχέσης μεταξύ του επισκέπτη και του χώρου πολιτιστικής κληρονομιάς. <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. <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.

Διδακτική ενότητα 3	Ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για την πολιτιστική κληρονομιά	<u>Ανάλυση και βελτίωση</u> των υφιστάμενων ψηφιακών εργαλείων και πολιτικών για τη διαχείριση και την ανάπτυξη χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς. <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 <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. <u>Να κατανοούν, να χρησιμοποιούν και να εφαρμόζουν</u> ψηφιακές στρατηγικές μάρκετινγκ και επικοινωνίας <u>Να επεκτείνουν</u> τις τεχνικές ψηφιακής επικοινωνίας και αξιοποίησης με την εφαρμογή των αρχών της ψηφιακής οικοδόμησης εμπορικών σημάτων.
Διδακτική ενότητα 4	Επιχειρηματική ή προσέγγιση για την πολιτιστική κληρονομιά	<u>Να αναπτύξει και διαχειριστεί</u> ενότητες εμπειρίας μέσω μιας πιο "επιχειρηματικά προσανατολισμένης" προσέγγισης. <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. <u>Να αξιολογήσει</u> το βαθμό επιτυχίας, τη συνέπεια και τις συγκρούσεις των διαδικασιών μετασχηματισμού. <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. <u>Να εφαρμόσει</u> κριτικά τις έννοιες που συζητήθηκαν στο μάθημα σε μια συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης / εργασία έργου που θα αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης ενίσχυση της διεπιστημονικής προσέγγισης.
Διδακτική ενότητα 5	Βιωσιμότητα, μέτρηση αντικτύπου και αξιολόγηση έργων	<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). <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. <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) <u>Να αναπτυχθούν "καινοτόμες πρακτικές"</u>, σε πειραματικό στάδιο, μέσω πραγματικών τοπικών περιπτώσιολογικών μελετών σε χώρες της ΕΕ, προσπαθώντας να αντλήσουμε διδάγματα και συστάσεις.
--	--	--

2.1.1 Η δομή κάθε Διδακτικής ενότητας

Κάθε Διδακτική ενότητα αποτελείται από 4 ενότητες περιεχομένου που έχουν σχεδιαστεί για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Με τη σειρά της, κάθε ενότητα αποτελείται από 3 θεματικές υποενότητες, οι οποίες δίνουν την ευκαιρία εμβάθυνσης του περιεχομένου σε σχέση με τα κύρια θέματα των συγκεκριμένων ενότητων.



Σχήμα 2. Η δομή των ενότητων της Ευρωπαϊκής Πιλοτικής Κατάρτισης EUHeritage (σχέδιο: EUHeritage Consortium, 2020)

2.2 Η επισκόπηση της κατάρτισης

Ακολουθεί ο πίνακας που συνοψίζει τα περιεχόμενα κάθε Διδακτικής ενότητας και τη δομή των ενότητων, υποενότητων.

Πίνακας 2. Διδακτικές ενότητες, ενότητες και υποενότητες

Διδακτική ενότητα	1	Πολιτιστική κληρονομιά και τουριστική εμπειρία για την τοπική ανάπτυξη Επιμελητής περιεχομένου: Fondazione Fitzcarraldo
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	Μελέτες περιπτώσεων 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	Bloggng και χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στα ψηφιακά δεδομένα 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 καινοτόμου 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 αντικτύπου και αξιολόγηση έργων <i>Επιμελητής περιεχομένου: la Cultora</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 γλωσσάρι 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	Ποιό 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

1.1 Μαθησιακά αποτελέσματα

Προκειμένου να μοιραστούν με τους εκπαιδευτές τα στοιχεία που περιγράφουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που θα πρέπει να αποκτήσουν οι συμμετέχοντες στο τέλος του ευρωπαϊκού προγράμματος κατάρτισης πιλότων, ο παρακάτω πίνακας συνοψίζει τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα κάθε ενότητας.

Πίνακας 3. Μαθησιακά αποτελέσματα

Διδακτική ενότητα	1	Πολιτιστική κληρονομιά και εμπειρία του τουρισμού για την τοπική ανάπτυξη <i>Επιμελητής περιεχομένου: Fondazione Fitzcarraldo</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.1		Πλαίσιο πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ1 Γνωριμία με την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς στις διάφορες διαστάσεις της • ΜΑπ2 Συλλογή και ανάλυση διεπιστημονικών προσεγγίσεων και μελετών περίπτωσης για την πολιτιστική κληρονομιά

	• ΜΑπ3 Ερμηνεία των κύριων χαρακτηριστικών της πολιτιστικής κληρονομιάς που σχετίζονται με την τυπολογία της • ΜΑπ4 Αναγνώριση των ομοιοτήτων και των διαφορών μεταξύ διαφορετικών ορισμών και ερμηνειών της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ5 Συλλογή και ανάπτυξη αφηγήσεων που αναδεικνύουν δημόσιες και ιδιωτικές πρωτοβουλίες που χρησιμοποιούν την πολιτιστική κληρονομιά ως χώρο προβληματισμού, ανταλλαγής και δημιουργίας.
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.2	Από τον πολιτιστικό τουρισμό στην εμπειρία του τουρισμού • ΜΑπ1 Γνωριμία των κύριων στοιχείων για την ανάλυση και ερμηνεία των τουριστικών φαινομένων που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά • ΜΑπ2 Γνωριμία και κατανόηση του πλαισίου ορισμών/ερμηνειών/τάσεων του πολιτιστικού τουρισμού, εξετάζοντας έγκυρα και επιστημονικά δεδομένα και δευτερογενείς πηγές • ΜΑπ3 Ερμηνεία του τουριστικού φαινομένου ως εδαφική εμπειρία που συνδυάζει τις ανάγκες των επισκεπτών και τις αξίες του προορισμού • ΜΑπ4 Να αναγνωρίζουν και να ερμηνεύουν μια διαδικασία διαχείρισης του τουρισμού και να αναδεικνύουν την πολιτιστική κληρονομιά με αιτιολογημένο τρόπο • ΜΑπ5 Να συζητήσουν για τα διάφορα τουριστικά προϊόντα εντοπίζοντας τις σημαντικότερες τάσεις και αξίες • ΜΑπ6 Να γνωρίζουν και να συλλέγουν διαφορετικές προσεγγίσεις χρήσιμες για τη δημιουργία τουριστικών δραστηριοτήτων που ενσωματώνουν περιουσιακά στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς και τοπική τεχνογνωσία • ΜΑπ7 Να αναπτύξουν εμπειρίες πολιτιστικής κληρονομιάς που συνδυάζουν διαφορετικές μορφές πολιτιστικής έκφρασης (χορός, μουσική, παραδοσιακές ή νέες δεξιότητες, γαστρονομία κ.λπ.) και να απευθύνονται σε διαφορετικές πλευρές της ανθρώπινης φύσης (αισθήσεις, συναισθήματα, γνώσεις).
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.3	Νέες διαστάσεις της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού στα πρόσφατα δεδομένα • ΜΑπ1 Να γνωρίσουν τα κύρια στοιχεία για την ανάλυση και ερμηνεία του τουριστικού φαινομένου σε σχέση με τα δεδομένα μετά τον COVID • ΜΑπ2 Να κατανοήσουν το πλαίσιο των κύριων τάσεων εξετάζοντας έγκυρα και επιστημονικά δεδομένα και δευτερογενείς πηγές • ΜΑπ3 Να ερμηνεύσουν τα νέα παραδείγματα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού στη μετά-COVID περίοδο • ΜΑπ4 Να αναγνωρίσουν και να ερμηνεύσουν περιπτώσιολογικές μελέτες προσδιορίζοντας πιθανές προσεγγίσεις, μεθοδολογίες και εργαλεία που μπορούν να εφαρμοστούν και σε άλλα πλαίσια • ΜΑπ5 Να αναπτύξουν συζήτηση σχετικά με τις διάφορες διαστάσεις των δεδομένων του COVID.

ΕΝΟΤΗΤΑ1.4	Ενδιαφερόμενοι φορείς και τοπική ανάπτυξη • ΜΑπ1 Να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν πιθανών προσεγγίσεων, μεθοδολογιών και διαδικασιών για τη βελτίωση της συνεργασίας μεταξύ των προορισμών και των ενδιαφερομένων φορέων • ΜΑπ2 Χρήση προσεγγίσεων, μεθοδολογιών και διαδικασιών για τη βελτίωση των σχέσεων μεταξύ των πολιτών και των ενδιαφερομένων φορέων • ΜΑπ3 Να εντοπίζουν και να διαχειρίζονται τους ενδιαφερόμενους φορείς υιοθετώντας μια δομημένη προσέγγιση και χρησιμοποιώντας απλά πρότυπα έργων • ΜΑπ4 Να αναπτύξουν μια στρατηγική διαχείρισης των ενδιαφερόμενων φορέων • ΜΑπ5 Να ερμηνεύσουν τις διαφορετικές ανάγκες των ενδιαφερομένων μερών και περιγράψτε πώς αυτές επηρεάζουν ένα έργο. Περιγράψτε τα αποκλίνοντα συμφέροντα πολλαπλών ενδιαφερομένων φορέων και τις ανταγωνιστικές προτεραιότητές τους • ΜΑπ6 Ανάλυση, χαρτογράφηση και ανάπτυξη διαδικασιών με τους ενδιαφερόμενους φορείς και τις κοινότητες.
------------	--

Διδακτική ενότητα 2	Σχεδιάστε μια καινοτόμο εμπειρία για τους επισκέπτες <i>Επιμελητής περιεχομένου: University of Malta</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.1	Βασικά στοιχεία ανάπτυξης έργων • ΜΑπ1 Εξηγήστε την τρέχουσα κατάσταση ενός οργανισμού πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ2 Περιγράψτε τα απαραίτητα βήματα για την εφαρμογή ενός στρατηγικού σχεδίου • ΜΑπ3 Αξιολογήστε την πρόοδο ενός έργου • ΜΑπ4 Προσδιορίστε την απαραίτητη συνοχή μεταξύ του οράματος, της αποστολής και των αξιών του ιδρύματος • ΜΑπ5 Δημιουργήστε ένα σχέδιο σχετικά με τον τρόπο εκτέλεσης των μακροπρόθεσμων και βραχυπρόθεσμων στόχων • ΜΑπ6 Αξιολογήστε ένα σχέδιο για τη διευκόλυνση της εκτέλεσης συγκεκριμένων στόχων • ΜΑπ7 Εφαρμόστε το γενικά αναγνωρισμένο πλαίσιο και τις καλές πρακτικές της διαχείρισης έργων • ΜΑπ8 Εφαρμόστε τις διαδικασίες διαχείρισης έργων για την έναρξη, τον προγραμματισμό, την εκτέλεση, την παρακολούθηση, τον έλεγχο και το κλείσιμο έργων και τον συντονισμό όλων των στοιχείων του έργου • ΜΑπ9 Αξιολογήστε αποτελεσματικά το έργο, συμπεριλαμβανομένης της διαχείρισης του πεδίου εφαρμογής, του χρόνου, του κόστους και της ποιότητας. • ΜΑπ10 Εφαρμόστε τις διαδικασίες που απαιτούνται για τη διαχείριση των προμηθειών ενός έργου, συμπεριλαμβανομένης της απόκτησης αγαθών και υπηρεσιών εκτός του οργανισμού

	• ΜΑπ11 Αξιολογήστε τον κίνδυνο του έργου, συμπεριλαμβανομένου του εντοπισμού, της ανάλυσης και της αντιμετώπισης του κινδύνου • ΜΑπ12 Αναλύστε και διαχειριστείτε τις προσδοκίες και τη δέσμευση των ενδιαφερομένων μερών για να εξασφαλίσετε ένα επιτυχημένο αποτέλεσμα του έργου.
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.2	Το σχέδιο ανάπτυξης του κοινού • ΜΑπ1 Αξιολόγηση του ρόλου των πολιτιστικών ιδρυμάτων στο πλαίσιο • ΜΑπ2 Κατηγοριοποιήστε τις τάσεις του κοινού και εφαρμόστε αποτελεσματικές στρατηγικές ανάπτυξης του κοινού • ΜΑπ3 Κατανοήστε τα διάφορα στοιχεία ενός σχεδίου ανάπτυξης κοινού • ΜΑπ4 Προσδιορίστε τις ιδιότητες που καθορίζουν ένα αποτελεσματικό σχέδιο • ΜΑπ5 Επικοινωνήστε αποτελεσματικά μια σύνθετη ιδέα/ένα σύνθετο έργο • ΜΑπ6 Αξιολόγηση της προόδου της δικής σας πνευματικής και επαγγελματικής ανάπτυξης.
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.3	Κατηγοριοποίηση του κοινού • ΜΑπ1 Αξιολόγηση κορυφαίων επιστημονικών ερευνών σχετικά με τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις όσον αφορά την κατάρτιση προφίλ και την εμπειρική συμπεριφορά των επισκεπτών • ΜΑπ2 Περιγράψτε τα εσωτερικά και εξωτερικά κίνητρα της συμπεριφοράς του κοινού, που είναι ζωτικής σημασίας για τον προσδιορισμό μελλοντικών έργων • ΜΑπ3 Διεξαγωγή ποικίλων δοκιμών για την παροχή κατάλληλων στρατηγικών συλλογής δεδομένων για μελλοντικές προβλέψεις • ΜΑπ4 Αναγνωρίστε διάφορες τεχνικές που σχετίζονται με την εμπλοκή και την εμπειρία των επισκεπτών σε περιβάλλοντα πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ5 Προσδιορίστε, αναλύστε και χρησιμοποιήστε διαφορετικούς τύπους δεδομένων που αφορούν τη συμπεριφορά των επισκεπτών. Αυτό το μαθησιακό αποτέλεσμα καλύπτεται από το προηγούμενο και το επόμενο • ΜΑπ6 Εφαρμόστε διάφορες τεχνικές κατάρτισης προφίλ επισκεπτών με τη χρήση ποικίλων μέτρων δεδομένων • ΜΑπ7 Αξιολογήστε κορυφαίες επιστημονικές έρευνες που σχετίζονται με ευκαιρίες και προκλήσεις σε σχέση με τη ροή επισκεπτών.
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.4	Ενεργοποίηση του κοινού • ΜΑπ1 Αξιολόγηση κορυφαίων επιστημονικών ερευνών σχετικά με τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις όσον αφορά την κατάρτιση προφίλ και την εμπειρική συμπεριφορά των επισκεπτών • ΜΑπ2 Αξιολόγηση δεδομένων με επιστημονικό τρόπο και σύνταξη επαγγελματικής έκθεσης για τεκμηριωμένους σκοπούς λήψης μελλοντικών αποφάσεων • ΜΑπ3 Κατανόηση βασικών μοντέλων που ενημερώνουν για τη

	χαρτογράφηση σημαντικών στοιχείων του μείγματος δέσμησης και του σχεδιασμού εμπειριών • ΜΑπ4 Κατανόηση της σημασίας της αποτελεσματικής επικοινωνίας προς μια προσέγγιση με επίκεντρο το κοινό • ΜΑπ5 Να διερευνήσουν παραδείγματα αποτελεσματικής επικοινωνίας και να προβληματιστούν σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς αυτών των επιλογών • ΜΑπ6 Προσδιορίστε μεθόδους δέσμησης τόσο για το υπάρχον όσο και για το νέο κοινό ως μέσο για την ενημέρωση του σχεδιασμού εμπειριών.
--	--

Διδακτική ενότητα 3	Ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για την πολιτιστική κληρονομιά <i>Επιμελητής Περιεχομένου: M2C (με ENCATC και NIRCT)</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.1	Κατανόηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών δεδομένων στο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ1 Κατανόηση των θεμελιωδών εννοιών που σχετίζονται με το ψηφιακό περιβάλλον, όπως η δημιουργία, η χρήση, ο μετασχηματισμός και η αποθήκευση ψηφιακών δεδομένων, και των εφαρμογών τους σε περιβάλλοντα που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά • ΜΑπ2 Εφαρμόζουν ορθές πολιτικές διαχείρισης ψηφιακών δεδομένων για την προστασία και τη μεγιστοποίηση της ψηφιακής χρήσης των δεδομένων πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ3 Αξιολογούν τις νομικές και δεοντολογικές επιπτώσεις της χρήσης ψηφιακών δεδομένων σε δραστηριότητες που αφορούν την ανάδειξη και την επικοινωνία της πολιτιστικής κληρονομιάς. • ΜΑπ4 Αξιολόγηση των ψηφιακών ικανοτήτων ενός οργανισμού πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ5 Συσχετίζουν τις ψηφιακές δεξιότητες και ανάγκες των επισκεπτών με την προγραμματισμένη ψηφιακή παραγωγή ενός οργανισμού πολιτιστικής κληρονομιάς (παρουσία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης & ψηφιακή ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς)
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.2	Νέες ψηφιακές στρατηγικές και εργαλεία για χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς που βασίζονται στην εμπειρία • ΜΑπ1 Να γνωρίζουν τα κύρια χαρακτηριστικά (δυνατότητες, απαιτήσεις και περιορισμούς) των ψηφιακών τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται για την ανάδειξη και τη διαμεσολάβηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. • ΜΑπ2 Να αξιολογούν τις τρέχουσες εξελίξεις και τάσεις στον ψηφιακό τομέα προκειμένου να εξάγουν τι μπορεί να είναι σχετικό με τον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και το ατομικό πλαίσιο • ΜΑπ3 Εξαγωγή βέλτιστων απαιτήσεων για τη μελλοντική δημιουργία ψηφιακών έργων από περιπτωσιολογικές μελέτες/παραδείγματα • ΜΑπ4 Ανάπτυξη μακροπρόθεσμων ψηφιακών στρατηγικών για την αξιοποίηση των πιο πρόσφατων ή μελλοντικών ψηφιακών τάσεων

	μέσω στοχευμένων συνεργασιών.
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.3	Ψηφιακό μάρκετινγκ και επικοινωνία για την πολιτιστική κληρονομιά • ΜΑπ1 Προσδιορίστε τα κύρια χαρακτηριστικά μιας στρατηγικής ψηφιακού μάρκετινγκ • ΜΑπ2 Αξιολογήστε τα χαρακτηριστικά των κύριων ψηφιακών καναλιών που είναι διαθέσιμα για την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ3 Σχεδιάστε περιεχόμενο για τον δικτυακό τόπο και τα κατάλληλα κανάλια κοινωνικής δικτύωσης που μπορεί να προσαρμοστεί σε καθορισμένες ομάδες-στόχους • ΜΑπ4 Αναλύστε το ρόλο και τα χαρακτηριστικά της αφήγησης ως βασική αρμοδιότητα του ηλεκτρονικού μάρκετινγκ • ΜΑπ5 Σχεδιάστε στρατηγικές εμπλοκής των χρηστών για έναν συγκεκριμένο ιστότοπο πολιτιστικής κληρονομιάς.
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.4	Σχεδιασμός διαδικτυακών και επιτόπιων ψηφιακών εμπειριών για τους επισκέπτες • ΜΑπ1 Κατανόηση του ρόλου και της θέσης της ψηφιακής εμπειρίας στον Κύκλο Εμπειρίας • ΜΑπ2 Αξιολογήστε τις δυνατότητες ψηφιακής ανάδειξης και ερμηνείας ενός χώρου πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ3 Σχεδιάστε ψηφιακές εμπειρίες για διαμεσολάβηση, εκπαίδευση και ένταξη • ΜΑπ4 Σχεδιάστε την υλοποίηση της ψηφιακής εμπειρίας • ΜΑπ5 Καθορισμός κατάλληλων κριτηρίων αξιολόγησης της ψηφιακής εμπειρίας.

Διδακτική ενότητα 4	Επιχειρηματική προσέγγιση για την πολιτιστική κληρονομιά <i>Επιμελητές Περιεχομένου: MateraHub και Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.1	• Οι επιχειρηματικές δεξιότητες ως βασικά στοιχεία για μια νέα διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ1 Να γνωρίζετε την έννοια της επιχειρηματικότητας στο πλαίσιο της δια βίου μάθησης • ΜΑπ2 Να περιγράψετε με δέκα λέξεις την ευρεία έννοια της επιχειρηματικότητας για τον πολιτιστικό τομέα • ΜΑπ3 Να αναγνωρίσετε ομοιότητες και διαφορές μεταξύ της επιχειρηματικότητας για κερδοσκοπικούς και μη κερδοσκοπικούς πολιτιστικούς οργανισμούς • ΜΑπ4 Να προσδιορίσετε τη λογική και το πεδίο εφαρμογής του πλαισίου επιχειρηματικών ικανοτήτων • ΜΑπ5 Αναλύστε τρεις ικανότητες από κάθε έναν από τους τομείς του EntreComp ως ικανότητα μετατροπής ιδεών σε δράση • ΜΑπ6 Να γνωρίζετε την έννοια της πρωτοβουλίας για την πολιτιστική επιχειρηματικότητα • ΜΑπ7 Να αξιολογήσετε τις καταλληλότερες ικανότητες από τις δεκαπέντε ικανότητες του EntreComp, σύμφωνα με τις ανάγκες των

	επαγγελματιών της πολιτιστικής κληρονομιάς.
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.2	Πολιτιστική επιχειρηματικότητα - Τι είναι; • ΜΑπ1 Κατανόηση της έννοιας της πολιτιστικής επιχειρηματικότητας • ΜΑπ2 Να αναφέρετε τουλάχιστον τρεις βασικές δεξιότητες για έναν πολιτιστικό επιχειρηματία • ΜΑπ3 Να αναφέρετε τουλάχιστον ένα θεωρητικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο οι επιχειρηματίες αναπτύσσουν πολιτισμικές ικανότητες • ΜΑπ4 Ερμηνεύστε την έννοια του επιχειρηματικού οικοσυστήματος • ΜΑπ5 Προσδιορίστε τουλάχιστον τρεις δράσεις προς την κατεύθυνση της ενίσχυσης του οικοσυστήματος των δημιουργικών βιομηχανιών • ΜΑπ6 Να αναφέρετε τουλάχιστον τέσσερα περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά που είναι κρίσιμα για την ανάπτυξη ενός επιχειρηματικού οικοσυστήματος • ΜΑπ7 Κατανοήστε την πρωτοβουλία των Ευρωπαϊκών Πολιτιστικών Πρωτευουσών
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.3	Οικονομική διαχείριση του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού • ΜΑπ1 Ανάλυση του οικονομικού πλαισίου των εργαλείων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού που απαιτούνται για βιώσιμες στρατηγικές άντλησης κεφαλαίων • ΜΑπ2 Κατανόηση των διαφόρων πηγών χρηματοδότησης που είναι διαθέσιμες στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού και της σημασίας του ρόλου της συγκέντρωσης κεφαλαίων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ3 Εξοικείωση με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό και την οικονομική διαχείριση • ΜΑπ4 Προσδιορισμός στρατηγικών και μεθοδολογιών συγκέντρωσης κεφαλαίων • ΜΑπ5 Να αναφέρετε τουλάχιστον τρία στάδια της διαδικασίας συγκέντρωσης κεφαλαίων • ΜΑπ6 Ανάπτυξη κριτικής αίσθησης των διαφόρων επιχειρηματικών μοντέλων • ΜΑπ7 Σύγκριση στις σύγχρονες μελέτες περιπτώσεων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού.
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.4	Επιχειρηματικές στρατηγικές για την καινοτόμο διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού • ΜΑπ1 Προσδιορισμός στρατηγικών μάρκετινγκ για τον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού • ΜΑπ2 Εφαρμογή τουλάχιστον δύο μεθοδολογιών για την ανάπτυξη ενός βιώσιμου επιχειρηματικού μοντέλου • ΜΑπ3 Εκπόνηση σχεδίου μάρκετινγκ για οργανισμούς πολιτιστικής κληρονομιάς και τουρισμού • ΜΑπ4 Μέτρηση του αντίκτυπου της στρατηγικής "λιτής διαχείρισης" στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού • ΜΑπ5 Σύγκριση διαφορετικών στρατηγικών διαχείρισης στον τομέα

	της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού • ΜΑπ6 Αναγνωρίστε την εμφάνιση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας και την επιρροή της στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς και του τουρισμού • ΜΑπ7 Αξιολόγηση στις νέες τάσεις διαχείρισης.
--	---

Διδακτική ενότητα 5	Βιωσιμότητα, μέτρηση αντικτύπου και αξιολόγηση έργων <i>Επιμελητής περιεχομένου: Ia Cultuora</i>
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.1	Έννοιες γύρω από τη βιωσιμότητα και τη μέτρηση του αντίκτυπου • ΜΑπ1 Συνοψίστε τις κύριες έννοιες του παραδείγματος της αειφορίας στο πλαίσιο της επαγγελματικής απόδοσης στον πολιτισμό • ΜΑπ2 Να συσχετίσετε τον τρόπο με τον οποίο η βιωσιμότητα επηρεάζει το στρατηγικό όραμα των οργανισμών και διαμορφώνει τον καθορισμό των αξιών και του οράματος • ΜΑπ3 Αναγνωρίστε τα βασικά στοιχεία με τα οποία η παραγωγή αποδείξεων ευθυγραμμίζεται με τη στρατηγική του πολιτιστικού ιδρύματος στο πλαίσιο του οράματος της βιωσιμότητας • ΜΑπ4 Συνοψίστε τις παγκόσμιες τάσεις στη μέτρηση του κοινωνικού αντίκτυπου και κατανοήστε την προστιθέμενη αξία αυτών των πρακτικών • ΜΑπ5 Αξιολογήστε τους πιο σημαντικούς πόρους και τους πιο εξέχοντες επαγγελματίες από τα παραδείγματα και τις τάσεις που αναλύθηκαν • ΜΑπ6 Να διακρίνετε πώς η μέτρηση της κοινωνικής αξίας επηρεάζει το στρατηγικό όραμα της βιωσιμότητας • ΜΑπ7 Προσδιορίστε την ορολογία που απαιτείται για τη δημιουργία ενός έργου μέτρησης της κοινωνικής αξίας.
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.2	Προσεγγίσεις αξιολόγησης στον πολιτισμό και τον τουρισμό • ΜΑπ1 Συνοπτική παρουσίαση των βασικών διεθνών εγγράφων για τη βιωσιμότητα, ιδίως εκείνων που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά • ΜΑπ2 Αναγνωρίστε παραδείγματα μέτρησης του πολιτισμού σε διάφορα επαγγελματικά πλαίσια • ΜΑπ3 Προσδιορίστε τις αναφορές που γίνονται σε αυτές σε τοπικές, περιφερειακές και εθνικές πρωτοβουλίες • ΜΑπ4 Αναζητήστε παραδείγματα εφαρμογής με διαφορετικές προοπτικές στο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ5 Αναγνωρίστε τα εμπόδια εισόδου σε διάφορους τομείς, ιδίως στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς • ΜΑπ6 Κατασκευάστε έναν χάρτη του νου για τη θεωρητική διαδικασία για την οικοδόμηση μιας βιώσιμης κουλτούρας μέτρησης με μακροπρόθεσμο όραμα • ΜΑπ7 Περιγράψτε την επαγγελματική εκπαιδευτική διαδρομή για την επίτευξη του επιπέδου γνώσης και των ικανοτήτων για την ανάπτυξη ενός έργου μέτρησης.
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.3	Πώς να το επιχειρήσετε: σχέδιο μέτρησης του αντίκτυπου της εμπειρίας

	• ΜΑπ1 Εξηγήστε τις δυσκολίες στη μεταφορά του μακροσκοπικού οράματος στη δομή ενός ιδρύματος ή ενός πολιτιστικού έργου • ΜΑπ2 Κατασκευάστε την απαραίτητη διαδικασία για την ανάπτυξη ενός σχεδίου δεικτών κοινωνικού αντίκτυπου μέσω των διαθέσιμων εργαλείων του κύκλου μέτρησης • ΜΑπ3 Να αξιολογήσετε τις βασικές φάσεις του κύκλου μέτρησης για κάθε συγκεκριμένο έργο και να προσδιορίσετε τις πληροφορίες και τους πόρους που απαιτούνται για την ανάπτυξη • ΜΑπ4 Να διακρίνετε μεταξύ διαφορετικών μεθοδολογιών ανάλογα με τις διαφορετικές στρατηγικές για τη συλλογή δεδομένων • ΜΑπ5 Αναγνωρίζετε επιχειρησιακά εργαλεία που σχετίζονται με τα διάφορα στάδια της διαδικασίας μέτρησης για τη δημιουργία δεδομένων και αποδεικτικών στοιχείων • ΜΑπ6 Να διακρίνετε μεταξύ της διεξαγωγής της συλλογής δεδομένων μιας συγκεκριμένης δραστηριότητας και της δημιουργίας κουλτούρας μέτρησης σε ένα οργανισμό
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.4	Προσεγγίσεις και μεθοδολογίες: μέτρηση της βιωσιμότητας και του κοινωνικού αντίκτυπου σε πολιτιστικούς οργανισμούς • ΜΑπ1 Συσχετίστε τα κενά στη διαχείριση με τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις που μπορούν να αντιμετωπιστούν μέσω της μέτρησης του κοινωνικού αντίκτυπου • ΜΑπ2 Οργανώστε συγκεκριμένα επαγγελματικά ενδιαφέροντα σε σχέση με την κουλτούρα της μέτρησης και στο πλαίσιο ενός επιλεγμένου τομέα εργασίας • ΜΑπ3 Συζητήστε τη σκοπιμότητα των εργαλείων για το επιλεγμένο έργο ή πρόκληση • ΜΑπ4 Επιλέξτε μια διαδικασία μέτρησης και τα βασικά εργαλεία για τη διεξαγωγή της μέσω της επιλεγμένης περιπτώσιολογικής μελέτης • ΜΑπ5 Αξιολογήστε τα δεδομένα που λαμβάνονται από πραγματικές μελέτες περίπτωσης, σε μια προσπάθεια να αντλήσετε διδάγματα και συστάσεις.

1.2 Η προτεινόμενη εκπαιδευτική στρατηγική

Η ανάπτυξη κάθε Διδακτικής Ενότητας ακολούθησε μια κοινή εκπαιδευτική στρατηγική. Η σημασία της ύπαρξης μιας μοναδικής εκπαιδευτικής στρατηγικής απορρέει από τη δυνατότητα ανάπτυξης περιεχομένου με τον ίδιο τρόπο για όλες τις Διδακτικές Ενότητες. Ο εκπαιδευόμενος θα βρει σε κάθε ενότητα συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα που έχουν σχεδιαστεί από κάθε επιμελητή περιεχομένου:

- Παρουσιάσεις βίντεο, συμπεριλαμβανομένων διαλέξεων και συνεντεύξεων
- Περιεχόμενο με βάση το κείμενο που περιλαμβάνει περιπτώσιολογικές μελέτες, βέλτιστες πρακτικές και παραδείγματα από τον πραγματικό κόσμο
- Συλλογή ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων: εκθέσεις, ερευνητικές μελέτες, άρθρα, έγγραφα πολιτικής και άλλο υλικό για αυτό-μελέτη
- Βιβλιογραφία και διαδικτυογραφία για πρωτογενείς και δευτερογενείς πηγές αναφοράς
- Αυτό-αξιολόγηση μέσω κουίζ

Στις επόμενες παραγράφους θα εξηγηθούν επίσης τα υλικά που έχουν αναπτυχθεί για κάθε υποενότητα.

2. Η πλατφόρμα EUHeritage

Για την υποστήριξη, αφενός, των κοινωνικών λειτουργιών και, αφετέρου, των δραστηριοτήτων ηλεκτρονικής μάθησης, αναπτύχθηκαν δύο πλατφόρμες:

- Μια πλατφόρμα Moodle που θα φιλοξενεί όλες τις δραστηριότητες ηλεκτρονικής μάθησης
- Μια πλατφόρμα Drupal (8.0) όπου θα αναπτυχθούν οι κοινωνικές δραστηριότητες (<https://www.drupal.org/8>)

Η πλατφόρμα μάθησης EUheritage θα περιέχει το παραγόμενο εκπαιδευτικό υλικό, Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι, συνδέσμους σε Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους άλλων παρόμοιων έργων, εκθέσεις και μελέτες άλλων έργων της ΕΕ στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, της τεχνολογίας, της βιωσιμότητας και της καινοτομίας.

Η κοινωνική πλατφόρμα EUheritage θα χρησιμεύσει ως διαδικτυακός τομέας 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.

Η δομή της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης έχει σχεδιαστεί από το ΕΑΠ – Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (πηγή: Παραδοτέο WP5)

3. Υλικό που θα αναπτυχθεί από τους εκπαιδευτές

3.1 Τα μαθησιακά αποτελέσματα

Το διαδικτυακό μάθημα αποτελείται από συνολικά:

- 60 βίντεο (12 για κάθε Διδακτική ενότητα)
- 60 κείμενα για βίντεο (12 για κάθε Διδακτική ενότητα)
- 60 PPT παρουσιάσεις (12 για κάθε Διδακτική ενότητα)
- 60 βιβλιογραφίες / δικτυογραφίες (12 για κάθε Διδακτική ενότητα)
- έως 200 Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (έως 40 Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους ανά Διδακτική ενότητα)
- 60 κουίζ

Η **βιντεοδιάλεξη** είναι το πρώτο μαθησιακό περιεχόμενο που έχει στη διάθεσή του ο εκπαιδευόμενος. Κάθε βίντεο διαρκεί μεταξύ 8 και 15 λεπτών και αποσκοπεί στην εισαγωγή του εκπαιδευόμενου σε μια επισκόπηση του κύριου περιεχομένου της υποενότητας. Παρέχονται ορισμοί, δεδομένα, σχήματα, εικόνες και φωτογραφίες. Κάθε βίντεο συνοδεύεται από την απομαγνητοφώνηση για να διευκολύνεται η κατανόηση του περιεχομένου.

Το δεύτερο μαθησιακό αποτέλεσμα που είναι υποχρεωτικό για όλους τους επιμελητές περιεχομένου είναι η **παρουσίαση Power Point**: περίπου 30 διαφάνειες ανά υποενότητα που εμβαθύνουν τις πληροφορίες που συντέθηκαν κατά τη διάρκεια του εισαγωγικού βίντεο, αναφέροντας λέξεις-κλειδιά, περιπτώσιολογικές μελέτες, συμβουλές, ανοικτές ερωτήσεις, κατάλογο αναφορών κ.λπ.

Ο εκπαιδευόμενος θα βρει επίσης στη διάθεσή του έναν αριθμό σχετικών Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων (ΑΕΠ) που έχουν επιλεγεί από τους επιμελητές περιεχομένου σε σχέση με τα συγκεκριμένα

μαθησιακά αποτελέσματα κάθε Ενότητας. Οι επιλεγμένοι Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι περιλαμβάνονται στο μάθημα ως πρόσθετο υλικό μελέτης και πρέπει να καταχωρηθούν με άδεια Creative Common.

Για τους σκοπούς του παρόντος έργου, χρησιμοποιούμε τον ορισμό του Ανοικτού Εκπαιδευτικού Πόρου Commons: *"Οι Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (ΑΕΠ) είναι διδακτικό και μαθησιακό υλικό που διατίθεται ελεύθερα στο διαδίκτυο για χρήση από οποιονδήποτε, είτε είναι εκπαιδευτής, είτε μαθητής, είτε αυτοδίδακτος. Οι Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι μπορούν να υπάρχουν ως μικρότεροι, αυτόνομοι πόροι που μπορούν να αναμειχθούν και να συνδυαστούν για να σχηματίσουν μεγαλύτερα κομμάτια περιεχομένου, ή ως μεγαλύτερες ενότητες μαθημάτων ή πλήρη μαθήματα".*

Ο εμπλουτισμός του MOOC με Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους ως περαιτέρω μαθησιακό υλικό έχει πολλά οφέλη, μεταξύ των οποίων, η δυνατότητα προσαρμογής του μαθήματος με την εμβάθυνση σε συγκεκριμένα θέματα που αφορούν ορισμένους συμμετέχοντες, η ευκαιρία να έχουν περαιτέρω προοπτικές για ορισμένα θέματα, το κίνητρο να αναζητήσουν περαιτέρω Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους και να εμβαθύνουν αυτόνομα σε ορισμένα θέματα, η απόκτηση γνώσεων σχετικά με σχετικές και πολύτιμες πηγές μάθησης.

Η διαθεσιμότητα των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων μέσω της πλατφόρμας EUHeritage συμβάλλει, ταυτόχρονα, στη διάδοση της γνώσης σε ένα ευρύτερο ακροατήριο και ενισχύει τη δυνατότητα ανοικτών διαδικτυακών συζητήσεων και προβληματισμού για θέματα αιχμής.

Στο πλαίσιο του EUHeritage, οι επιμελητές περιεχομένου και οι επιστημονικοί εμπειρογνώμονες συλλέγουν τους σχετικούς Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους μέσω:

- a) Επιλογή κατάλληλα αδειοδοτημένων Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων (εγγεγραμμένων με άδεια Creative Commons),
- b) Να δημιουργούν τους δικούς τους Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (ή να προτείνουν πόρους που έχουν δημιουργήσει σε άλλα πλαίσια), εφόσον διαθέτουν την κατάλληλη άδεια,
- c) Τροποποίηση των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων εάν το επιτρέπει το σύστημα αδειοδότησης.

Στο τέλος κάθε Διδακτικής ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα έχει τη δυνατότητα να συμμετάσχει σε ένα τεστ που αποτελείται από 40 ερωτήσεις (10 ανά ενότητα). Τα κουίζ είναι πολλαπλής επιλογής ή σωστό/λάθος. Με την ολοκλήρωση του διαδικτυακού μαθήματος και με ποσοστό επιτυχίας 45%, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να αποκτήσουν το Πιστοποιητικό Ολοκλήρωσης: τα ανοικτά σήματα θα απονέμονται στους εκπαιδευόμενους μετά την επιτυχή ολοκλήρωση κάθε Διδακτικής ενότητας.

Στη φάση της ανάπτυξης περιεχομένου, κάθε επιμελητής/εμπειρογνώμονας περιεχομένου θα **ακολουθήσει συγκεκριμένες οδηγίες και θα χρησιμοποιήσει υποδείγματα που παρέχονται από την κοινοπραξία**. Οι οδηγίες για τον τρόπο ανάπτυξης περιεχομένου (βίντεο, κειμενικό υλικό και παρουσιάσεις powerpoint) έχουν δημιουργηθεί από το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, ενώ τα πρότυπα έχουν δημιουργηθεί από την ENCATC. Οι οδηγίες, οι κατευθυντήριες γραμμές και οι σύνδεσμοι για τη λήψη των προτύπων βρίσκονται στα ακόλουθα παραρτήματα.

3. ANNEXES

3.1 Annex 1 – PPT Guidelines

(Source: Deliverable “Design and development of online learning materials – Structural guidelines for online distance learning presentation”)

Structural guidelines for online distance learning presentation

For a presentation to be useful as an online distance learning resource, it should contain some of the following elements (elements marked with an * are considered mandatory):

1. Elements at the start of the presentation
 - a. Title slide *
 - b. Aim / objectives *
 - c. Learning outcomes *
 - d. Keywords *
 - e. Table of contents
2. Elements in the body of the presentation
 - a. Sections / subsections *
 - b. Tables / Graphs / Figures
3. Elements at the end of the presentation
 - a. Synopsis
 - b. List of references
 - c. Further reading
 - d. Trainers' bio
 - e. Thank you / Credits *

Following, each of these elements is briefly explained. It is assumed that each presentation is accompanied by narration.

Title slide (1 slide)

Shows the title of the presentation, together with contextualization information (e.g. module / unit it belongs to). The name(s) of the trainer(s) could also appear here.

Aim / objectives (1 slide)

The aim provides a brief explanation of the general contribution of the presentation. The objectives specialize the aim using more concrete terms. A brief introduction to the topic of the presentation could be provided here, too.

Learning outcomes (1 slide)

They describe the knowledge / skills / competences (attitudes) that the learner will develop after watching the presentation. They should be based on Bloom's taxonomy and specialize some of the learning outcomes of the module. Should be introduced as: After studying this resource, you will be able to: (followed by a list of outcomes). The list should contain about 5 learning outcomes (approximately).

Keywords (1-2 slides)

A set of keywords that provide the main terms used in the document, together with a brief explanation. The list should not contain more than 10 terms; 6 is a good number.

Table of contents (1-2 slides)

Provides an overview of the presentation contents. If the presentation contains sections and sub-section, they should be mentioned here, together with the main slide titles of each. This is an alternative location for a brief introduction to the topic of the presentation.

Sections / subsections

Make up the body of the presentation. In general, the main content of the presentation should be structured in a way that allows it to be viewed in non-sequential (i.e. the learner can jump to any subsection) and modular (i.e. the learner can stop at the end of a section and continue later) ways. The entire presentation and each section could be preceded by an introduction.

Tables, figures and graphs

Better be placed next to the text, or in a stand-alone slide (no text). Avoid placing text in random positions around graphical elements. Should be large enough to be legible.

Synopsis (1 slide)

Is placed at the end of the presentation and summarizes its contents and the learner's achievements from watching it.

List of references (1 slide)

Contains the list of resources used in the presentation. Use either APA or IEEE style. Even if references are also placed in the slides that make up the body of the presentation, they should be summarized at the end as well.

Further reading (1 slide)

Provides selected resources (OERs) for further reading. For each resource, provide its reference (using APA or IEEE style) and a brief summary (no more than 5 lines).

Trainers' bio (1 slide per trainer)

Ideally, the trainers should present themselves. This can be done either in the beginning (i.e. after the title slide) or at the end of the presentation. A short textual bio with a photo should be shown, while each trainer speaks briefly about him/herself in first person (i.e. Hello, I am ... and, in this presentation, we shall ... - tenses should be adapted accordingly).

Thank you / Credits (1 slide)

Thank the learner for watching the presentation. Show the names of the contributors to the presentation (i.e. author(s), reviewers (technical and scientific), narrator(s), visual effects creator(s) and contact details if further communication from the learner is necessary. Also shows the licensing mode and takes into account the EU publication requirements.

Templates

The network has prepared a number of **templates for powerpoint presentations**.

The templates can be downloaded at this link:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1t8GFygwCX8ZfEoK9ZkJe-pPzXj-1Vod>

3.2 Annex 2 – Textual material Guidelines

(source: Deliverable “Design and development of online learning materials – Structural guidelines for online distance learning presentation”)

Structural guidelines for online distance learning textual material

For a document to be useful as an online distance learning resource, it should contain some of the following elements (elements marked with an * are considered mandatory):

1. Elements at the start of the document

- a. Aim / objectives *
- b. Learning outcomes *
- c. Keywords *
- d. Introduction
- e. Pre-requisite knowledge
- f. Table of contents / figures / tables

2. Elements in the body of the document

- a. Sections / subsections *
- b. Tables
- c. Figures
- d. Examples
- e. Case studies

3. Elements at the end of the document

- a. Synopsis
- b. List of references
- c. Glossary
- d. Further reading

In the following, each of these elements is briefly explained.

Aim / objectives

The aim provides a brief explanation of the general contribution of the document. The objectives specialize the aim using more concrete terms. This element should not exceed 5 lines of text.

Learning outcomes

They describe the knowledge / skills / competences (attitudes) that the learner will develop after studying the document. They should be based on Bloom’s taxonomy and specialize some of the learning outcomes of the module. Should be introduced as: After studying this resource, you will be able to: (followed by a list of outcomes). The list should not contain more than 10 outcomes; 5 is a good number.

Keywords

A set of keywords that provide the main terms used in the document. Note that for each of these terms, an explanation should be provided in the text and they could be summarized in the glossary. The first appearance of a term should be easily identifiable (i.e. using boldface). The list should not contain more than 10 terms; 6 is a good number.

Introduction

Introduces the reader to the contents that will follow. Places the resource in context and associates it with any previously learned material (if applicable). Also summarizes the resource contents. Should be used only for medium-sized and long documents (i.e. more than 4 pages). Should not exceed 10% of the total length of the document.

Pre-requisite knowledge

Lists the knowledge and skills which are necessary in order to make optimum use of the resource. May not be used for short or medium-sized documents. Could be part of the introduction. Should not exceed 10 lines of text.

Table of contents / figures / tables

Provides an overview of the content and allows direct access to parts of the document. Should be used only for long documents (i.e. more than 12 pages).

Sections / subsections

Contain the body of the document. Should be structured in paragraphs. Avoid using more than 3 levels. Should be numbered.

Tables, figures and graphs

Tables and graphs are used to summarize and provide an overview text contents. Figures usually amplify or extend the text. Better be placed within the text or at the marginal space (if enough space is provided); better avoid wrapping text around them. Should be placed within a frame. Should be large enough so to be legible. Should always be numbered and have a caption. When referenced from the text, one should write “in figure 1”, never write “in the following figure”. In case the document will be printed, one should be careful with the use of colors (and the references made to them).

Examples

Are used to contextualize or personalize a part of the document. Should be placed within a frame. Should always be numbered and have a title. When referenced from the text, one should write “in example 1”, never write “in the following example”.

Templates

The network has prepared a **template for textual materials**.

The template can be downloaded at this link:

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-uI

3.3 Annex 3 – Video Guidelines and Demo

(source: Deliverable “Design and development of online learning materials”)

The most common video types, related to educational content, include interviews, conversations, lectures, directed scenarios and screencasts.

1. Videos

1.1 Interview

An interview¹ is a conversation including questions and answers. A person (the interviewer) asks predefined questions, while the invited persons (interviewees) respond (usually within predetermined time), with participants talk in turns. Interviews usually involve a transfer of information from the interviewee to the interviewer (and therefore to the audience), which is usually the primary purpose of the interview. Slides can also be inserted (in a presentation form) or images, while the interviewee speaks, in order to make the response more conceivable.

1.2 Conversation

A conversation² is an interactive communication between two or more people on a specific subject. In conversations, we can also add slides (in presentation form) or images, in order to make the speaker more understandable.

1.3 Lecture

A lecture³ is an oral presentation with the purpose to present information, or teach people or learners a particular subject, usually using slides in presentation form or images.

1.4 Directed scenario

This type of video usually refers to a presentation of a specific object. For example, it presents an exhibit (a painting, a sculpture, etc.) in a museum, a sightseeing, an experiment, etc. Usually it includes also audio narrations for the pictures presented. Actors or speakers can be included (optionally) so as to make the presentation more vivid.

1.5 Screencast

A screencast⁴ (also known as a video screen capture) is a digital recording of the computer screen output, containing often also audio narration. The term screencast is compared to the related term screenshot; whereas screenshot generates a single picture of a computer screen, a screencast is essentially a movie of the changes over time that a user sees on a computer screen, enhanced with audio narration.

2. Technical tips

2.1 General

¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Interview>

² <https://en.wikipedia.org/wiki/Conversation>

³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Lecture>

⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Screencast>

- The shooting should preferably be done using two identical cameras at the same time; one for a close-up shot and one for a medium shot (from waist up). Make sure to arrange the same settings to both cameras (ISO, White Balance, fps, aperture, shutter speed).
- Keep your videos up to 15 minutes maximum (without cuts) in total, in order to keep the audience interested. If it is not possible to film for 15 minutes straight, split the video in two parts.
- The frame rate should be set at 25fps.
- Avoid camera movements.
- Capture should focus on the trainers and keep the camera on eye-level.
- Do not change the video settings or lighting during recording.
- Avoid echoing. Before you start recording, check the acoustics of the place.
- It is necessary to clap (hands or with a clapper) in the centre of the frame after you make sure that the camera and the sound are rolling. Before clapping, the camera operator or the director should say clearly the title of the interview and the clip (for example “Marketing 2.1, take 1”).
- The slides of the presentation should not appear in the frame of the video; they will be added later during video editing. During the recording of the lecture the cameras should focus on the lecturer.
- Sound should be recorded using lavalier microphones, which are connected with the camera.

2.2 For the Trainers

- Trainers should use simple language, without complex terms. If they have to use a complex term, they should explain it briefly.
- Trainers should avoid wearing: white, black, brands.
- When there is only one trainer, he/she should focus their look into the camera.
- Trainers should not speak quickly and not hold anything in their hands.
- Trainers should not speak too close or too far from the microphone. Make sure that each speaker's voice sounds clearly.
- They should have prepared their speeches and read them through autocue (there are online applications⁵). All questions and answers should be written down and rehearsed before the shooting.
- The trainer may choose if he/she wants to speak standing up or seated down.
- In case we want to add graphics on the side of the frame, the trainer should stand/ sit on the right half of the frame.
- The make-up should be plain and discreet. Likewise for the hair.

2.3 Background – Space

- The background should be empty and of a bright colour for graphics in white colour, or of a dark colour in case of graphics in black colour. Avoid backgrounds with designs / patterns or objects.
- There should be lots of light making sure that no intense shadows are created on the trainer or on the background. The face should look clear and bright.

⁵ Examples: <https://www.cueprompter.com/>; <http://www.freeteleprompter.org/>

- Avoid or eliminate external sounds. Please record in isolated places or in a studio. However, if you choose to shoot at an exterior space, make sure that it is not too noisy and no people interfere in the frame. An exterior shooting should be done only in case a professional is in charge.

2.4 Footage

- The footage should be sent without any editing (no logos, no intro/outro, no music)
- The footage of the shooting should be sent accompanied by the text of the speech and the “ppt” presentation or any other material that needs to be showed (video/ image etc.) stating when it should be displayed.

2.5 Miscellaneous Tips

- The educational material should be self-guided and enhance learner’s interaction with the material.
- It should include explanatory examples and encouraging comments.
- At the beginning of each section, definition of the goals and the expected learning outcomes should be contained, as well as a synopsis at the end.

2.6 Template: Video Demo

The network has prepared a demo of the video lecture for the trainers to have an idea of the final product.

The video can be seen at this link: <https://drive.google.com/file/d/1pyqLm-MntvRSMMrceMhRth7W4-KWX-Zk/view?usp=sharing>



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

EUHeritage.

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