



Trainer Manual

(Deliverable 4.3)



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

Contract No.: Project number: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA
Project Acronym: EUHERIT
Work Package No.: 4.
Deliverable name: Trainer Manual
Deliverable No.: 4.3
Distribution level: Confidential
Contractual month of submission (of 1st version): of M28 [Final version] - italian translation
Real month of submission (of 1st version):
Date of submission of this version:
Version No.:
Number of pages:
Project partner responsible: Fondazione Fitzcarraldo
Authors (name/partner organization): 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)

Index

1. Introduzione	4
Perché questo Trainer manual?	4
Argomenti e concetti chiave	4
I Pilot Training Programme	5
L'European Pilot Training programme e il National Pilot Training Programme	5
Obiettivi	5
Beneficiari	6
L'European Pilot Training Programme	7
I cinque moduli	7
La struttura di ogni modulo	9
Una panoramica sui contenuti della formazione	9
I risultati di apprendimento	12
La strategia educativa proposta	17
La piattaforma EUheritage	18
Materiali da sviluppare da parte dei docenti	18
ALLEGATI	20
Allegato 1 - Linee guida per il PPT	20
Allegato 2 - Materiale testuale linee guida	22
Allegato 3 - Linee guida per i video e demo	24

1. Introduzione

1.1 Perché questo Trainer manual?

Questo manuale è destinato ad essere usato dai docenti coinvolti nell'**European Pilot Training Programme** di EUheritage. È stato concepito come uno strumento pratico per assistere i docenti nella comprensione dei principali output e risultati attesi dal percorso di formazione: i partecipanti, i contenuti, gli obiettivi educativi e i materiali di formazione.

Per una comprensione più completa di EUheritage e dell'*European Pilot Training Programme*, i docenti sono invitati a fare riferimento:

- al **Syllabus**, per la struttura e la metodologia didattica;
- all'**Handbook**, per i contenuti formativi, la strategia educativa e i risultati dell'apprendimento.

La necessità di questo manuale deriva dalla possibilità data ai partner della rete di coinvolgere un certo numero di esperti nello sviluppo del percorso di formazione. Sia che facciano parte dell'organizzazione o che siano esperti esterni, i docenti sono invitati a fare uso delle seguenti pagine per acquisire le conoscenze di base sugli obiettivi del progetto e per preparare ed erogare adeguatamente i contenuti in linea con i risultati attesi del percorso di formazione.

1.2 Argomenti e concetti chiave

Questa sezione presenta le principali parole chiave del programma di formazione:

- Soggetti chiave:
 - *Content Curator* - Curatori dei contenuti di EUheritage partner responsabile della curatela scientifica di ogni Modulo.
 - Trainers - Docenti / Esperti
Soggetti incaricati per lo sviluppo dei contenuti.
 - Tutor
Membro del team dei *content curators* incaricato di guidare i partecipanti durante la formazione rispondendo a eventuali domande e animando la comunità. L'obiettivo del tutor è quello di assicurare che un'alta percentuale di partecipanti completi il corso EUheritage fino alla fine. In particolare il Tutor visualizza i progressi degli studenti, crea i post all'interno del forum, etc.
 - Tecnici
incaricati dello sviluppo della piattaforma.
 - Partecipante
Partecipanti che possono visualizzare il materiale (Piattaforma formativa), commentare il materiale (Piattaforma sociale), socializzare con altri utenti: usare la chat, postare nei forum, studiare i materiali del corso: visualizzare il materiale della/e lezione/i, eseguire compiti/valutazioni, completare (con successo) il corso, ricevere il certificato di completamento del singolo modulo o del corso intero.
- Elementi chiave della formazione:
 - I moduli sono l'area tematica del programma di formazione. I loro contenuti sono sviluppati da specifici content curator. Ogni *Content Curator* ha in carico uno di essi.
 - Unità sono le sezioni di contenuto in cui ogni modulo è diviso.
 - Sottounità sono le sezioni di contenuto in cui ogni unità è divisa.

2. I Pilot Training Programme

2.1 L'European Pilot Training programme e il National Pilot Training Programme

2.1.1 Obiettivi

Il programma di formazione EUheritage offre una formazione professionale per gli attuali e futuri operatori del patrimonio culturale e del turismo. La formazione è focalizzata sull'"Experience Cycle" come concetto e area di competenza che connette i campi del patrimonio culturale e del turismo per promuovere un approccio integrato e basato sulla cultura per lo sviluppo locale utilizzando anche strategie e strumenti digitali.

Il programma di formazione EUheritage è diviso in due formazioni complementari. Il primo è l'*European Pilot Training Program*, che è l'oggetto del presente documento. È importante che i docenti sappiano che il programma EUheritage prevede anche il cosiddetto *National Pilot Training Program*, che verrà brevemente spiegato di seguito.

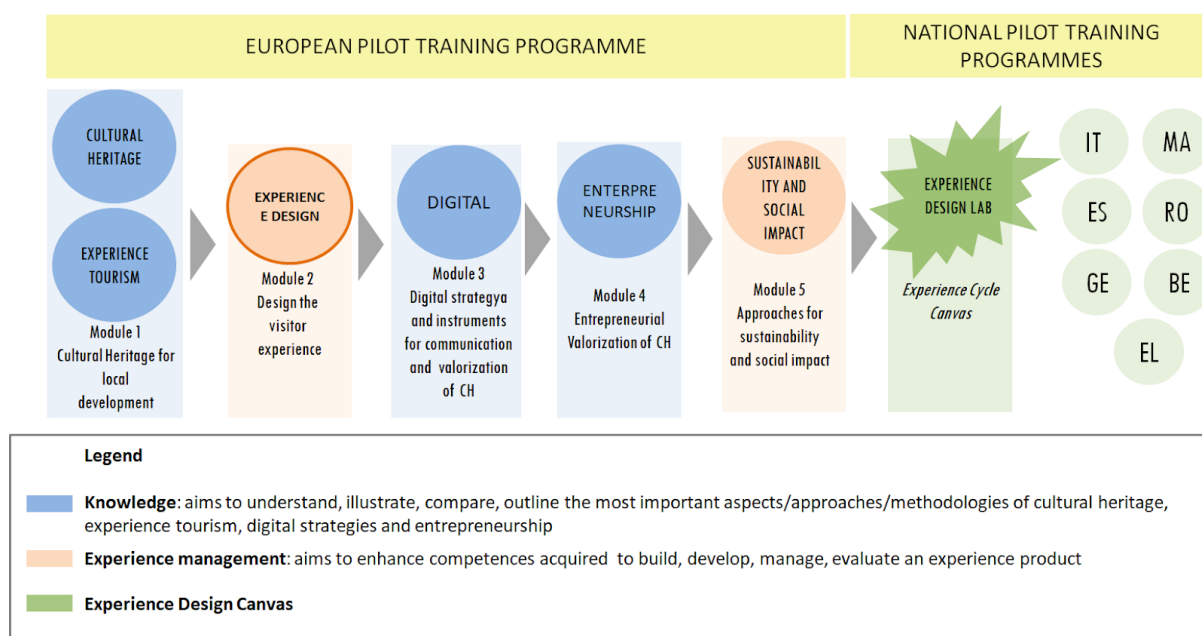


Figura 1. Percorso formativo sviluppato da EUHeritage (elaborazione: consorzio EUHeritage, 2020)

L'*European Pilot training program* è una piattaforma di formazione asincrona Moodle con un focus europeo composta da 5 moduli, 20 unità e 60 sottounità. Ogni modulo è curato da un partner del consorzio e si compone di una varietà di diverse attività di e-learning. L'obiettivo è quello di fornire le **conoscenze** necessarie al partecipante per comprendere, illustrare, confrontare e delineare gli aspetti, gli approcci, le metodologie, le strategie digitali online e offline e gli strumenti più importanti relativi ai settori del patrimonio culturale e del turismo esperienziale.

I *National Pilot Training Programs* sono "**laboratori di progettazione di esperienze**" locali che si svolgono in ogni paese della rete al termine della formazione europea. Ogni programma locale offre agli studenti l'opportunità di imparare e sperimentare con un approccio pratico utilizzando l'*EUHeritage Experience Design Canvas*. Lo scopo del Canvas, un modello originale sviluppato dal consorzio, è quello di dare ai partecipanti l'opportunità di fare dei loro prodotti esperienziali un prototipo per il patrimonio culturale e per il turismo. I laboratori saranno sviluppati attraverso una

serie di workshop: online, sessioni in presenza e periodi di lavoro individuale (a seconda dell'evoluzione della pandemia da COVID-19).

	<i>European Pilot Training Programme</i>	<i>National Pilot Training Programmes</i>
<i>Durata</i>	Giugno – Settembre 2021	Settembre – Novembre 2021
<i>Partecipanti</i>	Fino a 100 in totale	Da otto a dodici persone per ogni hub nazionale
<i>Modalità di apprendimento</i>	Piattaforma online con contributi asincroni	Dal vivo o miste, in base alle condizioni imposte dalla pandemia
<i>Profilo dei partecipanti</i>	Studenti post-diploma e professionisti	<i>Studenti post-diploma e professionisti che hanno già seguito l'European Pilot Training Programme</i>

2.1.2 Beneficiari

L'obiettivo dell'*EUheritageTraining Programme* è quello di sviluppare un profilo professionale in grado di **creare e produrre esperienze innovative per i turisti e le comunità locali attraverso la promozione sostenibile del patrimonio culturale e l'uso di strumenti e strategie digitali per sviluppare la partecipazione culturale e le relazioni con le comunità creative.**

L'*European Pilot Training Program* è lanciato a livello europeo e mira a rivolgersi a 2 tipologie principali di partecipanti: professionisti del settore culturale e turistico e studenti e laureati che sono interessati a lavorare in questo campo.

I principali gruppi target del programma di formazione possono essere sintetizzati come segue:

- Manager del patrimonio culturale: manager di siti UNESCO, manager di musei, manager di fondazioni culturali e centri e organizzazioni culturali;
- Manager del turismo: *destination manager*, DMO e le loro diverse declinazioni (da DMO - *Destination Marketing Management Organization*- a DDMMO - *Destination Development Management Marketing Organization*);
- i community manager che lavorano in contesti territoriali come collegamento tra artisti e comunità;
- Personale che si occupa di educazione, interpretazione e divulgazione (come i manager e lo staff di *outreach & engagement*), professionisti della tecnologia dell'informazione e della comunicazione (ICT) e della tecnologia (come i progettisti di esperienze digitali nel campo del patrimonio culturale e del turismo culturale), curatori, personale dei servizi ai visitatori, personale della comunità e dell'impegno educativo, e personale di comunicazione e promozione;
- Professionisti del turismo che durante le loro attività quotidiane lavorano per promuovere il patrimonio culturale;
- Professionisti che lavorano in organizzazioni che promuovono il patrimonio immateriale (ad esempio cibo, feste tradizionali, musica tradizionale, tradizione parlata, artigianato tradizionale, ecc;)

- Personale di marketing e raccolta fondi che lavora nel campo del patrimonio culturale e del turismo culturale.

I secondi gruppi target più rilevanti includono:

- Piccole e medie imprese (PMI), startup e imprenditori che lavorano nello sviluppo di servizi innovativi per il patrimonio culturale e il turismo culturale;
- professionisti artistici e culturali;
- studenti e ricercatori in discipline che includono arte, cultura, patrimonio culturale, industrie culturali, scienze umane, economia, business e scienze sociali, ICT, ecc.

3. L'European Pilot Training Programme

3.1 I cinque moduli

L'European Pilot Training Programme consiste in 5 moduli tematici online. Ogni modulo propone un argomento specifico ed è stato progettato dal *content curator* per soddisfare specifici obiettivi di apprendimento, come di seguito specificato:

Tabella 1. Moduli e obiettivi di apprendimento

Modulo	Titolo del modulo	Obiettivi di apprendimento
Modulo 1	Patrimonio culturale e turismo esperienziale per lo sviluppo locale	<u>Progettare, sviluppare e gestire</u> processi di sviluppo che creino legami e relazioni tra sito/destinazione e risorse (culturali e naturali, attrattori turistici), patrimonio culturale (materiale e immateriale), visitatori (turisti, residenti e comunità in generale), stakeholders (territoriali, istituzionali, pubblici e privati), professionisti del patrimonio culturale e del turismo, le industrie culturali e creative.
Modulo 2	Progettare un'esperienza innovativa per i visitatori	<u>Valutare</u> le conoscenze teoriche e applicare le competenze necessarie per la gestione dei progetti relativi alla progettazione delle esperienze dei visitatori. <u>Analizzare</u> i vari metodi per identificare gli atteggiamenti e i comportamenti dei visitatori come mezzo per stabilire una strategia di relazione a lungo termine tra il visitatore e la destinazione del patrimonio culturale. <u>Spiegare</u> l'importanza della pianificazione istituzionale, identificando i contenuti salienti di un piano strategico efficace e fornendo le informazioni necessarie per assistere nella creazione di un piano strategico. <u>Impiegare</u> metodi di ricerca qualitativa e quantitativa adeguati ai professionisti del patrimonio culturale e comprendere l'esperienza del visitatore.
Modulo 3	Strategie e strumenti digitali per il patrimonio culturale	<u>Analizzare e migliorare</u> gli strumenti e le politiche digitali esistenti per la gestione e lo sviluppo dei siti del patrimonio culturale. <u>Contestualizzare</u> le prossime e nuove tendenze digitali con il settore del patrimonio culturale e formulare strategie su come integrarle sviluppando le proprie competenze o formando partnership esterne.

		<p><u>Pianificare e progettare</u> gli approcci digitali più appropriati da utilizzare in base agli obiettivi del sito/della destinazione e dell'esperienza del visitatore.</p> <p><u>Capire, usare e applicare</u> strategie di marketing e comunicazione digitale.</p> <p><u>Estendere</u> le tecniche di comunicazione e valorizzazione mediate dal digitale applicando i principi del <i>digital brand building</i>.</p>
Modulo 4	L'approccio imprenditoriale al patrimonio culturale	<p><u>Sviluppare e gestire</u> esperienze attraverso un approccio più orientato al business.</p> <p><u>Identificare</u> le implicazioni organizzative e finanziarie di tali trasformazioni nelle organizzazioni culturali attraverso approcci specifici, come il <i>branding</i> del patrimonio culturale, con un focus specifico sull'area "grigia" dell'interazione tra settore pubblico e privato.</p> <p><u>Valutare</u> il grado di successo, la coerenza e i conflitti dei processi di trasformazione.</p> <p><u>Riflettere</u> sul ruolo dei settori pubblico, privato e non profit e sulla loro possibile integrazione nella gestione del patrimonio culturale.</p> <p><u>Applicare criticamente</u> i concetti discussi nel modulo a uno specifico caso studio/progetto di lavoro che sarà sviluppato durante il programma di formazione valorizzando gli approcci interdisciplinari.</p>
Modulo 5	Sostenibilità, misurazione dell'impatto e valutazione	<p><u>Contribuire</u> allo sviluppo della cultura della misurazione e della generazione di evidenze concrete tra i professionisti del patrimonio culturale (impegno verso la sostenibilità e l'impatto sociale).</p> <p><u>Sviluppare</u> capacità di ripensare il patrimonio culturale e le attività culturali e turistiche dal punto di vista dell'impatto sociale, anche per i visitatori e le comunità.</p> <p><u>Acquisire</u> una panoramica generale sulle metodologie, gli strumenti e i riferimenti che potrebbero essere utili per progettare e misurare le iniziative locali, regionali e nazionali (sarà presentata una selezione di metodi).</p> <p><u>Sviluppare</u> "pratiche innovative", in fase sperimentale, attraverso casi studio locali reali nei paesi dell'UE, al fine di studiare le principali lezioni apprese e raccomandazioni.</p>

3.1.1 La struttura di ogni modulo

Ogni modulo consiste in 4 unità di contenuto che sono state progettate per soddisfare gli specifici risultati di apprendimento. A sua volta, ogni unità è composta da 3 sottounità tematiche, che danno l'opportunità di approfondire i contenuti in relazione agli argomenti principali delle unità specifiche.

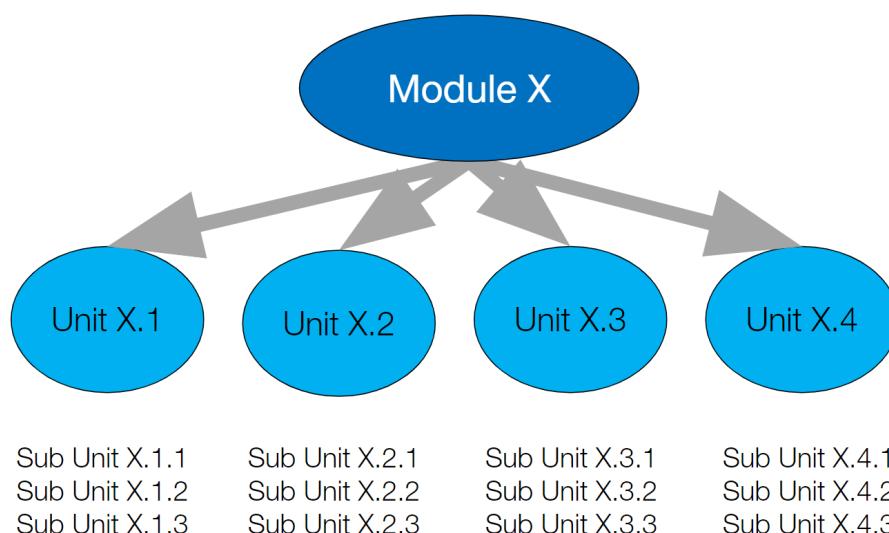


Figure 2. La struttura in moduli dell'EUheritage European Pilot Training (elaborazione: consorzio EUheritage, 2020)

3.2 Una panoramica sui contenuti della formazione

Qui di seguito la tabella che riassume il contenuto di ogni Modulo e la struttura Unità / Sottounità.

Tabella 2. Moduli, unità e sottounità

Modulo 1	Patrimonio culturale e turismo esperienziale per lo sviluppo locale <i>Content Curator: Fondazione Fitzcarraldo</i>
UNIT 1.1	Il patrimonio culturale
S.U. 1.1.1	Il patrimonio culturale: principali dimensioni e possibili interpretazioni
S.U. 1.1.2	Il quadro recente di riferimento
S.U. 1.1.3	Il ruolo della cultura negli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs)
UNIT 1.2	Dal turismo culturale al turismo esperienziale
S.U. 1.2.1	Turismo culturale, tendenze e principali elementi
S.U. 1.2.2	Nuovi paradigmi di turismo esperienziale: l'"Experience Cycle"
S.U. 1.2.3	Turismo esperienziale: nuovi prodotti ed esperienze per i beneficiari
UNIT 1.3	Nuove dimensioni del patrimonio culturale e del turismo negli scenari recenti
S.U. 1.3.1	Turismo esperienziale e nuove dimensioni del turismo post-COVID
S.U. 1.3.2	Casi studio e nuove frontiere del patrimonio culturale e del turismo per il benessere delle comunità
S.U. 1.3.3	Il ruolo delle comunità temporanee nei nuovi scenari
UNIT 1.4	Stakeholder e sviluppo locale
S.U. 1.4.1	Il ruolo degli stakeholder per lo sviluppo locale
S.U. 1.4.2	Il piano di gestione degli stakeholder
S.U. 1.4.3	Gli stakeholder nello sviluppo dell'esperienza: la testimonianza delle buone pratiche
Modulo 2	Progettare un'esperienza innovativa per i visitatori <i>Content Curator: University of Malta</i>
UNIT 2.1	Principi di project development
S.U. 2.1.1	Iniziative di pianificazione strategica: mission, vision e obiettivi dell'organizzazione

S.U. 2.1.2	Progettare progetti culturali: scopo e modalità
S.U. 2.1.3	Gestire i progetti culturali
UNIT 2.2	Il piano di Audience Development
S.U. 2.2.1	Audience Development: un'introduzione
S.U. 2.2.2	Mission, vision e ambizioni di pubblico per creare esperienze significative e coinvolgenti
S.U. 2.2.3	Obiettivi, azioni e controllo delle esperienze progettate per i visitatori
UNIT 2.3	Segmentazione del pubblico
S.U. 2.3.1	Segmenti del pubblico e personas
S.U. 2.3.2	Dati primari per progetti culturali e turistici
S.U. 2.3.3	Dati secondari per progetti culturali e turistici
UNIT 2.4	Coinvolgere il pubblico
S.U. 2.4.1	Coinvolgere il pubblico esistente nei siti del patrimonio culturale
S.U. 2.4.2	Coinvolgere un nuovo pubblico nei siti del patrimonio culturale
S.U. 2.4.3	Strumenti di sviluppo del pubblico per coinvolgere e migliorare l'esperienza dei visitatori

Modulo 3	Strategie e strumenti digitali per il patrimonio culturale <i>Content Curators: M2C (con ENCATC e NIRCT)</i>
UNIT 3.1	Comprendere il potenziale dei dati nel contesto del patrimonio culturale
S.U. 3.1.1	Comprendere l'ambiente digitale
S.U. 3.1.2	Riconoscere, valutare e formare le competenze digitali all'interno dell'organizzazione
S.U. 3.1.3	Instaurare una relazione digitale con i visitatori
UNIT 3.2	Nuove strategie e strumenti digitali per i siti del patrimonio culturale basati sull'experience
S.U. 3.2.1	Tendenze recenti e future in campo digitale
S.U. 3.2.2	Buone pratiche e casi studio
S.U. 3.2.3	Sviluppare strategie digitali
UNIT 3.3	Marketing e comunicazione digitale per il patrimonio culturale
S.U. 3.3.1	Strategie di marketing digitale
S.U. 3.3.2	Utilizzo dei blog e dei social media nella creazione dell'experience digitale
S.U. 3.3.3	Coinvolgimento degli utenti e storytelling
UNIT 3.4	Progettare esperienze digitali online e in loco per i visitatori
S.U. 3.4.1	L'esperienza digitale nell'"experience cycle"
S.U. 3.4.2	Progettare l'esperienza digitale: processi e fasi per iniziative digitali online e in loco
S.U. 3.4.3	Implementazione dell'esperienza digitale e approcci alla valutazione

Modulo 4	L'approccio imprenditoriale al patrimonio culturale <i>Content Curators: Matera Hub e Hellenic Open University</i>
UNIT 4.1	Competenze imprenditoriali come elementi chiave per una nuova gestione del patrimonio culturale
S.U. 4.1.1	Le competenze imprenditoriali all'interno del quadro di riferimento EntreComp
S.U. 4.1.2	Riconoscere, valutare e formare le competenze imprenditoriali all'interno del quadro di riferimento EntreComp

S.U. 4.1.3	Il ruolo delle politiche pubbliche nello sviluppo del potenziale imprenditoriale e di innovazione dei settori culturali e creativi
UNIT 4.2	Imprenditorialità culturale - Che cos'è?
S.U. 4.2.1	Le competenze essenziali per l'imprenditore culturale
S.U. 4.2.2	Modello teorico: come gli imprenditori sviluppano competenze sociali e culturali
S.U. 4.2.3	L'ecosistema imprenditoriale delle industrie culturali e creative
UNIT 4.3	La gestione finanziaria del patrimonio culturale e del turismo
S.U. 4.3.1	Analizzare il contesto finanziario e definire un piano finanziario sostenibile nella gestione del patrimonio culturale e del turismo
S.U. 4.3.2	Implementare una strategia di fundraising nel settore del patrimonio culturale e del turismo
S.U. 4.3.3	I diversi modelli finanziari e le strutture organizzative nel settore del patrimonio culturale e il turismo
UNIT 4.4	Strategie imprenditoriali per una gestione innovativa del patrimonio culturale e del turismo
S.U. 4.4.1	Nuovi modelli di business sostenibili per esperienze di valore nel settore del patrimonio culturale e del turismo
S.U. 4.4.2	Il 'lean management' nel patrimonio culturale e nel turismo
S.U. 4.4.3	Un approccio olistico alla gestione del patrimonio culturale e del turismo

Modulo 5	Sostenibilità, misurazione dell'impatto e valutazione <i>Content Curator: la Cultura</i>
UNIT 5.1	Concetti intorno alla sostenibilità e alla misurazione dell'impatto
S.U. 5.1.1	Il dibattito sulla sostenibilità nella cultura come visione strategica
S.U. 5.1.2	Perché è importante misurare? oltre il monitoraggio e la valutazione
S.U. 5.1.3	Il valore sociale e il glossario dei concetti
UNIT 5.2	Approcci alla valutazione nella cultura e nel turismo
S.U. 5.2.1	Approcci multidimensionali e multi-valore
S.U. 5.2.2	Sfide e opportunità per misurare la cultura
S.U. 5.2.3	Pianificare un progetto di valutazione
UNIT 5.3	Come si può fare: misurare l'impatto dell'esperienza
S.U. 5.3.1	Impact Measurement Cycle
S.U. 5.3.2	Cosa è importante valutare: output, outcome o impatti?
S.U. 5.3.3	Gestire l'impatto e la valutazione: costruire un modello su misura
UNIT 5.4	Approcci e metodologie: sostenibilità e misurazione dell'impatto sociale nelle organizzazioni culturali
S.U. 5.4.1	Misurare la sostenibilità: allineamento con gli SDGs
S.U. 5.4.2	Logica d'intervento e indicatori SMART
S.U. 5.4.3	Metodologie di monitoraggio e valutazione

3.2.1 I risultati di apprendimento

Al fine di condividere con i docenti gli elementi che descrivono le conoscenze e le competenze che i partecipanti dovrebbero acquisire alla fine dell'*European Pilot Training programme*, la tabella seguente riassume i risultati di apprendimento previsti per ogni unità.

Tabella 3. Risultati di apprendimento

Modulo 1	Patrimonio culturale e turismo esperienziale per lo sviluppo locale <i>Content Curator: Fondazione Fitzcarraldo</i>
UNITÀ 1.1	Il patrimonio culturale <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Conoscere il significato di patrimonio culturale nelle sue diverse dimensioni; ● LOut2 Raccogliere e analizzare approcci interdisciplinari e casi studio sul patrimonio culturale; ● LOut3 Interpretare le principali caratteristiche del patrimonio culturale legate alla sua tipologia; ● LOut4 Riconoscere somiglianze e differenze tra diverse definizioni e interpretazioni del patrimonio culturale; ● LOut5 Raccogliere e sviluppare narrazioni che evidenzino iniziative pubbliche e private che usano il patrimonio culturale come luogo di riflessione, scambio e creazione.
UNITÀ 1.2	Dal turismo culturale al turismo esperienziale <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Conoscere gli elementi principali per l'analisi e l'interpretazione dei fenomeni turistici che riguardano il patrimonio culturale; ● LOut2 Conoscere e richiamare il quadro delle definizioni/interpretazioni/tendenze del turismo culturale, esaminando dati autorevoli e scientifici e fonti secondarie; ● LOut3 Interpretare il fenomeno turistico come esperienza territoriale che coniuga i bisogni del visitatore e i valori della destinazione; ● LOut4 Riconoscere e interpretare un processo di progettazione e gestione del turismo esperienziale; ● LOut5 Discutere sui diversi prodotti turistici individuando le tendenze e i valori più importanti; ● LOut6 Conoscere e raccogliere diversi approcci utili alla creazione di attività turistiche che incorporino i beni del patrimonio e il know-how locale; ● LOut7 Sviluppare esperienze di patrimonio che combinino diverse forme di espressione culturale (danza, musica, abilità tradizionali o nuove, gastronomia, ecc.) e che facciano appello a diversi lati della natura umana (sensi, sentimenti, conoscenze).
UNITÀ 1.3	Nuove dimensioni del patrimonio culturale e del turismo negli scenari recenti <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Conoscere gli elementi principali per l'analisi e l'interpretazione del fenomeno turistico in relazione agli scenari post-COVID; ● LOut2 Richiamare il quadro delle principali tendenze guardando a dati autorevoli e scientifici e a fonti secondarie; ● LOut3 Interpretare i nuovi paradigmi del patrimonio culturale e del turismo nel periodo post-COVID; ● LOut4 Riconoscere e interpretare casi studio individuando possibili approcci, metodologie e strumenti da applicare anche in altri contesti; ● LOut5 Dibattere sulle diverse dimensioni degli scenari del COVID.
UNITÀ 1.4	Stakeholder e sviluppo locale <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Conoscere e utilizzare possibili approcci, metodologie e procedure per migliorare la collaborazione tra le destinazioni e gli stakeholder; ● LOut2 Utilizzare approcci, metodologie e procedure per migliorare le relazioni tra i cittadini e gli stakeholder; ● LOut3 Identificare e gestire gli stakeholder adottando un approccio strutturato e utilizzando semplici modelli di progetto; ● LOut4 Sviluppare una strategia di gestione degli stakeholder; ● LOut5 Interpretare le diverse esigenze degli stakeholder e descrivere come queste influenzano un progetto, e descrivere gli interessi divergenti di più stakeholder e le loro priorità concorrenti;

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut6 Analizzare, mappare e sviluppare processi con gli stakeholder e le comunità.
--	---

Modulo 2	Progettare un'esperienza innovativa per i visitatori <i>Content Curator: University of Malta</i>
UNITÀ 2.1	Principi di project development <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Spiegare la situazione attuale di un'istituzione del patrimonio culturale; ● LOut2 Descrivere i passi necessari per implementare un piano strategico; ● LOut3 Valutare i progressi di un piano; ● LOut4 Identificare la coerenza necessaria tra la vision, la mission e i valori dell'istituzione; ● LOut5 Creare un piano su come eseguire gli obiettivi a breve e lungo termine; ● LOut6 Valutare un piano per facilitare l'esecuzione di obiettivi specifici; ● LOut7 Applicare il quadro generalmente riconosciuto e le buone pratiche di gestione dei progetti; ● LOut8 Applicare i processi di gestione del progetto per avviare, pianificare, eseguire, monitorare, controllare e chiudere i progetti e per coordinare tutti gli elementi di questo; ● LOut9 Valutare efficacemente il progetto, compresa la gestione dell'ambito, del tempo, dei costi e della qualità; ● LOut10 Applicare i processi necessari per gestire l'approvvigionamento di un progetto, compresa l'acquisizione di beni e servizi dall'esterno dell'organizzazione; ● LOut11 Valutare i rischi del progetto, incluso identificare, analizzare e rispondere al rischio; ● LOut12 Analizzare e gestire le aspettative e l'impegno degli stakeholder per assicurare il successo del progetto.
UNITÀ 2.2	Il piano di Audience Development <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Valutare il ruolo contestuale delle istituzioni culturali; ● LOut2 Classificare le caratteristiche del pubblico e applicare strategie di sviluppo efficaci; ● LOut3 Comprendere le varie componenti di un piano di Audience Development; ● LOut4 Identificare le qualità che definiscono un piano efficace; ● LOut5 Comunicare efficacemente un progetto complesso; ● LOut6 Valutare il proprio progresso di sviluppo intellettuale e professionale.
UNITÀ 2.3	Segmentazione del pubblico <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Valutare le principali ricerche accademiche relative alle opportunità e alle sfide rispetto alla profilazione e al comportamento dei visitatori; ● LOut2 Descrivere le motivazioni interne ed esterne del comportamento del pubblico, cruciali nella progettazione di progetti futuri; ● LOut3 Condurre una varietà di test per fornire strategie di raccolta dati adeguate; ● LOut4 Riconoscere le diverse tecniche relative al coinvolgimento e all'esperienza dei visitatori del patrimonio culturale; ● LOut5 Identificare, analizzare e utilizzare diversi tipi di dati relativi al comportamento dei visitatori; ● LOut6 Applicare diverse tecniche di profilazione dei visitatori utilizzando diverse modalità di raccolta e elaborazione di dati; ● LOut7 Valutare le principali ricerche accademiche relative alle opportunità e alle sfide riguardanti i flussi dei visitatori.
UNITÀ 2.4	Coinvolgere il pubblico

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Valutare le principali ricerche accademiche relative alle opportunità e alle sfide rispetto alla profilazione e al comportamento dei visitatori; ● LOut2 Valutare i dati in modo scientifico e compilare un rapporto professionale a fini decisionali futuri; ● LOut3 Comprendere i modelli di base dell'engagement mix e della progettazione dell'experience; ● LOut4 Comprendere l'importanza di una comunicazione efficace per un approccio incentrato sul pubblico; ● LOut5 Esplorare esempi di comunicazione efficace e riflettere sui punti di forza e sui limiti di questi; ● LOut6 Identificare i metodi audience engagement sia per il pubblico esistente che per quello nuovo, come mezzi per informare la progettazione dell'experience.
--	--

Modulo 3	Strategie e strumenti digitali per il patrimonio culturale <i>Content Curators: M2C (con ENCATC e NIRCT)</i>
UNITÀ 3.1	Comprendere il potenziale dei dati nel contesto del patrimonio culturale <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Comprendere le nozioni fondamentali relative all'ambiente digitale, come la creazione, l'uso, la trasformazione e la conservazione dei dati digitali, e le loro applicazioni in contesti legati al patrimonio culturale; ● LOut2 Applicare politiche di gestione dei dati digitali al fine di proteggere e massimizzare l'uso digitale dei dati del patrimonio culturale; ● LOut3 Valutare le implicazioni giuridiche ed etiche dell'uso dei dati digitali nelle attività di valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale; ● LOut4 Valutare le capacità digitali di un'organizzazione del patrimonio culturale; ● LOut5 Correlare le competenze e le esigenze digitali dei visitatori con l'output digitale pianificato di un'organizzazione del patrimonio (presenza sui social media e valorizzazione digitale del patrimonio culturale).
UNITÀ 3.2	Nuove strategie e strumenti digitali per i siti del patrimonio culturale basati sull'experience <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Conoscere le principali caratteristiche (potenzialità, requisiti e limiti) delle tecnologie digitali utilizzate nella valorizzazione e mediazione del patrimonio culturale; ● LOut2 Valutare gli sviluppi e le tendenze attuali in campo digitale, al fine di selezionare ciò che potrebbe essere rilevante per il settore del patrimonio culturale; ● LOut3 Individuare i requisiti ottimali per la futura creazione di progetti digitali da casi studio/esempi; ● LOut4 Sviluppare strategie digitali a lungo termine al fine di utilizzare le tendenze digitali più recenti o future attraverso collaborazioni mirate.
UNITÀ 3.3	Marketing e comunicazione digitale per il patrimonio culturale <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Identificare le caratteristiche principali di una strategia di marketing digitale; ● LOut2 Valutare le caratteristiche dei principali canali digitali disponibili per la promozione del patrimonio culturale; ● LOut3 Pianificare i contenuti per il sito web e per i canali social media appropriati che possono essere adattati a gruppi target definiti; ● LOut4 Analizzare il ruolo e le caratteristiche dello storytelling come competenza chiave dell'e-marketing; ● LOut5 Pianificare strategie di coinvolgimento degli utenti per uno specifico sito del patrimonio culturale.
UNITÀ 3.4	Progettare esperienze digitali online e in loco per i visitatori <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Comprendere il ruolo e l'esperienza digitale nell'<i>Experience Cycle</i>; ● LOut2 Valutare il potenziale digitale per la valorizzazione del patrimonio culturale;

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut3 Progettare esperienze digitali per la mediazione, l'educazione e l'inclusione; ● LOut4 Pianificare l'implementazione dell'esperienza digitale; ● LOut5 Stabilire adeguati criteri di valutazione per l'esperienza digitale.
--	--

Modulo 4	L'approccio imprenditoriale al patrimonio culturale <i>Content Curators: Matera Hub e Hellenic Open University</i>
UNITÀ 4.1	Competenze imprenditoriali come elementi chiave per una nuova gestione del patrimonio culturale <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Conoscere il significato di imprenditorialità nel quadro dell'apprendimento permanente; ● LOut2 Descrivere il concetto generale di imprenditorialità per il settore culturale in dieci parole; ● LOut3 Riconoscere le somiglianze e le differenze tra l'imprenditorialità per le organizzazioni culturali profit e non profit; ● LOut4 Identificare la logica e l'ambito dell'<i>Entrepreneurship Competence Framework</i>; ● LOut5 Analizzare tre competenze di ciascuna delle aree di EntreComp come la capacità di trasformare le idee in azione; ● LOut6 Conoscere il significato dell'iniziativa <i>Cultural Entrepreneurship</i>; ● LOut7 Valutare le competenze più adatte tra le quindici competenze di EntreComp, in base alle esigenze dei professionisti del patrimonio culturale.
UNITÀ 4.2	Imprenditorialità culturale - Che cos'è? <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Comprendere il concetto di imprenditorialità culturale; ● LOut2 Elencare almeno tre competenze essenziali per un imprenditore culturale; ● LOut3 Citare almeno un esempio teorico di come gli imprenditori sviluppano le competenze culturali; ● LOut4 Interpretare il concetto di ecosistema imprenditoriale; ● LOut5 Identificare almeno tre azioni per il rafforzamento dell'ecosistema delle industrie creative; ● LOut6 Elencare almeno quattro attributi ambientali cruciali per lo sviluppo di un ecosistema imprenditoriale; ● LOut7 Comprendere l'iniziativa delle Capitali Europee della Cultura.
UNITÀ 4.3	La gestione finanziaria del settore del patrimonio culturale e del turismo <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Analizzare il contesto finanziario degli strumenti nel settore del patrimonio culturale e del turismo necessari per strategie di raccolta fondi sostenibili; ● LOut2 Comprendere le diverse fonti di finanziamento disponibili nel settore del patrimonio culturale e del turismo e l'importanza del ruolo del fundraising; ● LOut3 Familiarizzare con l'alfabetizzazione finanziaria e la gestione finanziaria; ● LOut4 Identificare le strategie e le metodologie di fundraising; ● LOut5 Elencare almeno tre fasi del processo di fundraising; ● LOut6 Sviluppare un senso critico sui diversi modelli di business; ● LOut7 Confrontare casi studio contemporanei nel settore del patrimonio culturale e del turismo.
UNITÀ 4.4	Strategie imprenditoriali per una gestione innovativa del patrimonio culturale e del turismo <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Identificare le strategie di marketing per il settore del patrimonio culturale e del turismo; ● LOut2 Verificare almeno due metodologie per sviluppare un modello di business sostenibile; ● LOut3 Elaborare un piano di marketing per le organizzazioni culturali e turistiche;

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut4 Misurare l'impatto della strategia di 'lean management' nel settore del patrimonio culturale e del turismo; ● LOut5 Confrontare diverse strategie di gestione nel settore del patrimonio culturale e del turismo; ● LOut6 Riconoscere l'emergere dell'imprenditoria sociale e la sua influenza sul settore del patrimonio culturale e del turismo; ● LOut7 Valutare le nuove tendenze di gestione.
--	---

Modulo 5	Sostenibilità, misurazione dell'impatto e valutazione <i>Content Curator: la Cultura</i>
UNITÀ 5.1	<p>Concetti intorno alla sostenibilità e alla misurazione dell'impatto</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Riassumere le principali nozioni del paradigma della sostenibilità nel contesto della performance nella cultura; ● LOut2 Raccontare come la sostenibilità influenza la visione strategica delle istituzioni e modella la definizione dei valori e della vision; ● LOut3 Riconoscere gli elementi chiave per cui la generazione di evidenze concrete è allineata con la strategia dell'istituzione culturale e con la visione internazionale di sostenibilità; ● LOut4 Riassumere le tendenze globali nella misurazione dell'impatto sociale e comprendere il valore aggiunto di queste pratiche; ● LOut5 Valutare le risorse più significative e i professionisti più rilevanti tra gli esempi e le tendenze analizzate; ● LOut6 Discernere come la misurazione del valore sociale impatti sulla visione strategica della sostenibilità; ● LOut7 Identificare la terminologia necessaria per creare un progetto di misurazione del valore sociale.
UNITÀ 5.2	<p>Approcci alla valutazione nella cultura e nel turismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Riassumere i principali documenti internazionali sulla sostenibilità, in particolare quelli relativi al patrimonio culturale; ● LOut2 Riconoscere esempi di misurazione della cultura in diversi contesti professionali; ● LOut3 Identificare i riferimenti ad essi realizzati nelle iniziative locali, regionali e nazionali; ● LOut4 Ricercare esempi di applicazione all'interno del patrimonio culturale; ● LOut5 Riconoscere le barriere all'ingresso in diversi ambiti, in particolare nella gestione del patrimonio culturale; ● LOut6 Costruire una mappa mentale del processo teorico per costruire una cultura della misurazione sostenibile con una visione a lungo termine; ● LOut7 Descrivere il percorso di formazione professionale per raggiungere la conoscenza e le competenze per sviluppare un progetto di misurazione.
UNITÀ 5.3	<p>Come si può fare: misurare l'impatto dell'esperienza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Spiegare le difficoltà nel trasferire la macro visione nella struttura di un'istituzione o di un progetto culturale; ● LOut2 Costruire il processo necessario per sviluppare un progetto di indicatori di impatto sociale attraverso gli strumenti disponibili del "measurement cycle", o ciclo di misurazione; ● LOut3 Valutare le fasi chiave del ciclo di misurazione per ogni specifico progetto, e identificare le informazioni e le risorse necessarie allo sviluppo; ● LOut4 Distinguere le diverse metodologie in base alle diverse strategie di raccolta dati; ● LOut5 Riconoscere gli strumenti operativi relativi alle diverse fasi del processo di misurazione per generare dati e evidenze concrete; ● LOut6 Distinguere tra condurre la raccolta dati di una specifica attività e creare una cultura della misurazione in un'istituzione.

UNITÀ 5.4	Approcci e metodologie: sostenibilità e misurazione dell'impatto sociale nelle organizzazioni culturali <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Mettere in relazione le lacune della gestione con le opportunità e le sfide che possono essere affrontate attraverso la misurazione dell'impatto sociale; ● LOut2 Organizzare gli interessi professionali specifici rispetto alla cultura della misurazione e all'interno di un'area di lavoro selezionata; ● LOut3 Discutere la fattibilità degli strumenti per il progetto o la sfida selezionati; ● LOut4 Selezionare un processo di misurazione e gli strumenti chiave per realizzarlo attraverso il caso studio scelto; ● LOut5 Valutare i dati ottenuti dai casi studio reali.
----------------------	--

3.2.2 La strategia educativa proposta

Ogni modulo è stato sviluppato seguendo una strategia educativa condivisa. L'importanza di avere una strategia educativa unica deriva dall'opportunità di sviluppare i contenuti nello stesso modo per tutti i moduli. Il partecipante troverà in ogni modulo specifici output di apprendimento che sono stati progettati da ogni *content curator*:

- Video-lezioni;
- Contenuti testuali che includono casi studio, buone pratiche ed esempi concreti;
- Una raccolta di risorse educative aperte (OER): report, studi, articoli, documenti di policy e altri materiali per lo studio individuale;
- Bibliografia e sitografia di fonti primarie e secondarie di riferimento;
- Autovalutazione tramite quiz.

I paragrafi seguenti descrivono i materiali che sono stati sviluppati per ogni sottounità.

3.3 La piattaforma EUheritage

Per supportare da un lato le funzionalità sociali e dall'altro le attività di e-learning, sono state sviluppate due piattaforme:

- una piattaforma Moodle che ospiterà tutte le attività di e-learning;
- una piattaforma Drupal (8.0) dove saranno sviluppate le attività sociali (<https://www.drupal.org/8>).

La piattaforma di apprendimento EUheritage conterrà i materiali formativi prodotti, gli OER, i link agli OER di altri progetti simili, i rapporti e gli studi di altri progetti UE nel campo del patrimonio culturale, della tecnologia, della sostenibilità e dell'innovazione.

La piattaforma sociale di EUheritage servirà come dominio online per creare le comunità di pratica (CoP). Le CoP sono gruppi organizzati di persone che hanno un interesse comune in uno specifico settore tecnico o commerciale. Collaborano regolarmente per condividere informazioni, migliorare le loro competenze e lavorare attivamente per far avanzare la conoscenza generale del settore.

La struttura della piattaforma e-learning è stata progettata da HOU - Hellenic Open University (fonte: Deliverable WP5).

3.3.1 Materiali da sviluppare da parte dei docenti

Il corso online è composto da un totale di:

- 60 video (12 per ogni modulo);
- 60 trascrizioni video (12 per ogni modulo);
- 60 presentazioni PPT (12 per ogni modulo);
- 60 bibliografie / sitografie di riferimento (12 per ogni modulo);
- fino a 200 OER (fino a 40 OER per modulo);
- 60 quiz.

La **video-lezione** è il primo contenuto di apprendimento a disposizione dello studente. Ogni video dura tra gli 8 e i 15 minuti e ha lo scopo di introdurre lo studente a una panoramica sui contenuti principali della sottounità. Vengono fornite definizioni, dati, schemi e immagini. Ogni video è accompagnato dalla trascrizione per facilitare la comprensione dei contenuti.

Il secondo output di apprendimento obbligatorio per tutti i *content curator* è la **presentazione in Powerpoint**: circa 30 slide per sottounità che approfondiscono le informazioni sintetizzate durante il video di introduzione, riportando parole chiave, casi studio, consigli, domande aperte, bibliografia ecc.

Il partecipante troverà a disposizione anche una serie di risorse educative aperte (OER) pertinenti che sono state scelte dai *content curator* in relazione agli specifici risultati di apprendimento di ogni unità. Gli OER selezionati sono inclusi nel corso come materiale di studio aggiuntivo e devono essere registrate sotto una licenza Creative Commons.

Per lo scopo di questo progetto, usiamo la definizione di OERs Commons: "*Le risorse educative aperte (OER) sono materiali di insegnamento e di apprendimento che sono liberamente disponibili online per chiunque voglia usarli, che tu sia un docente, uno studente o un autodidatta. Gli OER possono esistere come piccole risorse indipendenti che possono essere mescolate e combinate per formare pezzi più grandi di contenuto, o come moduli di corsi più grandi o corsi completi*".

Arricchire il MOOC con gli OERs come ulteriore materiale di apprendimento ha molti vantaggi, tra questi, la possibilità di personalizzare il corso andando in profondità con argomenti specifici rilevanti per i partecipanti, la possibilità di avere ulteriori prospettive su alcune questioni, lo stimolo a cercare ulteriori OERs e approfondire autonomamente i temi, l'acquisizione di conoscenze su fonti di apprendimento rilevanti e di valore.

La disponibilità degli OERs attraverso la piattaforma EUheritage contribuisce, allo stesso tempo, a diffondere la conoscenza ad un pubblico più ampio e ad aumentare la possibilità di aprire discussioni e riflessioni online su temi all'avanguardia.

All'interno di EUheritage, i *content curator* e gli esperti scientifici raccolgono gli OER pertinenti:

- a) selezionando OER con licenza adeguata (registrate sotto licenza Creative Commons);
- b) creando i propri OER (o suggerendo risorse che hanno creato in altri contesti) se adeguatamente autorizzate;
- c) modificare gli OER se lo schema di licenza lo permette.

Alla fine di ogni modulo, lo studente avrà la possibilità di fare un quiz composto da 40 domande (10 per unità). I quiz sono a scelta multipla o vero/falso. Al completamento del corso online e con un tasso di successo del 45%, gli studenti saranno in grado di ottenere il certificato di completamento: gli *Open Badge* saranno assegnati agli studenti dopo il completamento di ogni modulo e relativo quiz.

Nella fase di sviluppo dei contenuti, ogni curatore/esperto seguirà **istruzioni specifiche e userà modelli forniti dal consorzio**. Le istruzioni su come sviluppare i contenuti (video, materiale testuale

e presentazioni powerpoint) sono state create da HOU, mentre i modelli sono stati realizzati da ENCATC. Le istruzioni, le linee guida e i link dove scaricare i modelli si trovano nei seguenti allegati.

4. ALLEGATI

4.1. Allegato 1 - Linee guida per il PPT

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

Linee guida per la struttura della presentazione powerpoint

Affinché una presentazione sia efficace per l'apprendimento a distanza, dovrebbe contenere alcuni dei seguenti elementi (gli elementi contrassegnati con un * sono considerati obbligatori):

1. Elementi all'inizio della presentazione
 - a. Diapositiva del titolo*.
 - b. Scopo / obiettivi *.
 - c. Risultati di apprendimento *
 - d. Parole chiave *
 - e. Indice dei contenuti
2. Elementi nel corpo della presentazione
 - a. Sezioni / sottosezioni *.
 - b. Tabelle / Grafici / Figure
3. Elementi alla fine della presentazione
 - a. Sinossi
 - b. Elenco dei riferimenti
 - c. Ulteriori letture
 - d. Biografia dei docenti
 - e. Ringraziamenti / Credits *.

Di seguito, ognuno di questi elementi è brevemente spiegato. Si presume che ogni presentazione sia accompagnata da una narrazione.

Diapositiva del titolo (1 diapositiva)

Mostra il titolo della presentazione, insieme alle informazioni di contestualizzazione (ad esempio il modulo / l'unità a cui appartiene). Il/i nome/i del/i docente/i potrebbe anche apparire qui.

Scopo / obiettivi (1 diapositiva)

Lo scopo fornisce una breve spiegazione del contributo generale della presentazione. Gli obiettivi approfondiscono e chiariscono lo scopo usando termini più concreti. Una breve introduzione all'argomento della presentazione potrebbe essere fornita anche qui.

Risultati dell'apprendimento (1 diapositiva)

Descrivono le conoscenze / abilità / competenze (attitudini) che l'allievo svilupperà dopo aver studiato la presentazione. Dovrebbero essere basati sulla tassonomia di Bloom e specificare alcuni dei risultati di apprendimento del modulo. Dovrebbero essere introdotti come: *Dopo aver studiato questa risorsa, sarai in grado di:* (seguito da una lista di risultati). La lista dovrebbe contenere circa 5 risultati di apprendimento (approssimativamente).

Parole chiave (1-2 diapositive)

Una serie di parole chiave che forniscono i termini principali utilizzati nel documento, insieme a una breve spiegazione. La lista non dovrebbe contenere più di 10 termini; 6 è un buon numero.

Tabella dei contenuti (1-2 diapositive)

Fornisce una panoramica dei contenuti della presentazione. Se la presentazione contiene sezioni e sottosezioni, dovrebbero essere menzionate qui, insieme ai titoli delle diapositive principali di ciascuna. Questa è una posizione alternativa per una breve introduzione all'argomento della presentazione.

Sezioni / sottosezioni

Costituiscono il corpo della presentazione. In generale, il contenuto principale della presentazione dovrebbe essere strutturato in modo da poter essere visto in modo non sequenziale (cioè l'allievo può saltare a qualsiasi sottosezione) e modulare (cioè l'allievo può fermarsi alla fine di una sezione e continuare più tardi). L'intera presentazione e ogni sezione potrebbero essere precedute da un'introduzione.

Tabelle, figure e grafici

Meglio siano collocati accanto al testo, o in una diapositiva a sé stante (senza testo). Evitare di mettere il testo in posizioni a caso intorno agli elementi grafici. Dovrebbero essere abbastanza grandi da essere leggibili.

Sinossi (1 diapositiva)

Si colloca alla fine della presentazione e riassume il suo contenuto e i risultati che l'allievo ottiene studiando la risorsa in questione.

Elenco dei riferimenti (1 diapositiva)

Contiene la lista delle risorse usate nella presentazione. Utilizza lo stile APA o IEEE. Anche se i riferimenti sono inseriti nelle diapositive che costituiscono il corpo della presentazione, dovrebbero essere riassunti alla fine.

Ulteriori letture (1 diapositiva)

Fornisce risorse selezionate (OER) per ulteriori letture. Per ogni risorsa, fornisci il suo riferimento (usando lo stile APA o IEEE) e un breve riassunto (non più di 5 righe).

Biografia dei docenti (1 diapositiva per formatore)

Idealmente, i docenti dovrebbero presentare sé stessi. Questo può essere fatto sia all'inizio (cioè dopo la diapositiva del titolo) o alla fine della presentazione. Si tratterebbe di inserire una breve biografia testuale con una foto, oppure inserire una presentazione di sé stessi in prima persona (es. Ciao, io sono ... e, in questa presentazione, noi ... - i tempi dovrebbero essere adattati di conseguenza).

Ringraziamenti / Credits (1 diapositiva)

Ringraziare l'allievo per aver guardato la presentazione. Mostrare i nomi di coloro che hanno contribuito alla presentazione (cioè autore/i, revisori - tecnici e scientifici -, narratore/i, creatore/i di effetti visivi) e dettagli di contatto se sono necessarie ulteriori comunicazioni da parte del partecipante. Mostrare anche la licenza e tenere conto dei requisiti di pubblicazione dell'UE.

Modelli

Il partenariato di EuHeritage ha preparato una serie di **modelli per le presentazioni powerpoint**.

I modelli possono essere scaricati a questo link:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1t8GFyqgwCX8ZfEoK9ZkJe-pPzXj-1Vod>

4.2. Allegato 2 - Materiale testuale linee guida

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

Linee guida per il materiale testuale

Affinché un documento sia efficace per l'apprendimento a distanza, dovrebbe contenere alcuni dei seguenti elementi (quelli contrassegnati con un * sono considerati obbligatori):

1. Elementi all'inizio del documento

- a. Scopo / obiettivi *
- b. Risultati dell'apprendimento *.
- c. Parole chiave *
- d. Introduzione
- e. Conoscenze prerequisite
- f. Indice / figure / tabelle

2. Elementi nel corpo del documento

- a. Sezioni / sottosezioni *.
- b. Tabelle
- c. Figure
- d. Esempi
- e. Casi studio

3. Elementi alla fine del documento

- a. Sinossi
- b. Elenco dei riferimenti
- c. Glossario
- d. Ulteriori letture.

Di seguito, ognuno di questi elementi è brevemente spiegato.

Scopo / obiettivi

Lo scopo fornisce una breve spiegazione del contributo generale del documento. Gli obiettivi approfondiscono e chiariscono lo scopo usando termini più concreti. Questo elemento non dovrebbe superare le 5 righe di testo.

Risultati dell'apprendimento

Descrivono le conoscenze / abilità / competenze (attitudini) che lo studente svilupperà dopo aver studiato il documento. Dovrebbero essere basati sulla tassonomia di Bloom e specificare alcuni dei risultati di apprendimento del modulo. Dovrebbero essere introdotti come: *Dopo aver studiato questa risorsa, sarai in grado di:* (seguito da una lista di risultati). La lista non dovrebbe contenere più di 10 risultati; 5 è un buon numero.

Parole chiave

Un insieme di parole chiave che fornisce i termini principali usati nel documento. È richiesta la spiegazione nel testo o nel glossario. La prima apparizione di un termine dovrebbe essere facilmente identificabile (cioè usando il grassetto). La lista non dovrebbe contenere più di 10 termini; 6 è un buon numero.

Introduzione

Introduce il lettore ai contenuti che seguiranno. Colloca la risorsa nel contesto e la associa a qualsiasi materiale appreso in precedenza (se applicabile). Riassume anche il contenuto della risorsa.

Dovrebbe essere usata solo per documenti di medie e lunghe dimensioni (cioè più di 4 pagine). Non dovrebbe superare il 10% della lunghezza totale del documento.

Conoscenze prerequisite

Elenca le conoscenze e le abilità che sono necessarie per fare un uso ottimale della risorsa. Non può essere usato per documenti brevi o di medie dimensioni. Potrebbe essere parte dell'introduzione. Non dovrebbe superare le 10 righe di testo.

Indice / figure / tabelle

Fornisce una panoramica del contenuto e permette l'accesso diretto a parti del documento. Dovrebbe essere usato solo per documenti lunghi (cioè più di 12 pagine).

Sezioni / sottosezioni

Contengono il corpo del documento. Dovrebbe essere strutturato in paragrafi. Evitare di usare più di 3 livelli. Dovrebbero essere numerate.

Tabelle, figure e grafici

Tabelle e grafici sono usati per riassumere e fornire una panoramica dei contenuti del testo. Le figure di solito amplificano o estendono il testo. Meglio che siano collocate all'interno del testo o nel margine (se c'è abbastanza spazio); meglio evitare di sovrapporre il testo intorno. Dovrebbero essere collocate all'interno di una cornice. Dovrebbero essere abbastanza grandi da essere leggibili. Devono essere sempre numerati e avere una didascalia. Nel testo, si dovrebbe scrivere "nella figura 1", mai scrivere "nella figura seguente". Nel caso in cui il documento venga stampato, si dovrebbe fare attenzione all'uso dei colori (e ai riferimenti ad essi).

Esempi

Sono utilizzati per contestualizzare o personalizzare una parte del documento. Dovrebbero essere inseriti in una cornice. Dovrebbero essere sempre numerati e avere un titolo. Nel testo, si dovrebbe scrivere "nell'esempio 1", mai scrivere "nell'esempio seguente".

Modelli

Il consorzio ha preparato un **modello per i materiali testuali**.

Il modello può essere scaricato a questo link:

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

4.3. Allegato 3 - Linee guida per i video e demo

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

I tipi di video più comuni per l'apprendimento includono interviste, conversazioni, lezioni, scenari diretti e screencast.

1. Video

1.1 Intervista

Un'intervista è una conversazione che include domande e risposte. Una persona (l'intervistatore) pone domande predefinite, mentre le persone invitate (gli intervistati) rispondono (di solito entro un tempo prestabilito), con i partecipanti che parlano a turno. Le interviste di solito comportano un trasferimento di informazioni dall'intervistato all'intervistatore (e quindi al pubblico), che di solito è lo scopo principale dell'intervista. Si possono anche inserire diapositive (in forma di presentazione) o immagini, mentre l'intervistato parla, per rendere la risposta più comprensibile.

1.2 Conversazione

Una conversazione è una comunicazione interattiva tra due o più persone su un argomento specifico. Nelle conversazioni, possiamo anche aggiungere diapositive (in forma di presentazione) o immagini, al fine di rendere l'oratore più comprensibile.

1.3 Lezione

Una lezione è una presentazione orale con lo scopo di presentare informazioni, o insegnare alle persone o agli studenti/partecipanti un particolare argomento, di solito usando diapositive in forma di presentazione o immagini.

1.4 Scenario diretto

Questo tipo di video di solito si riferisce alla presentazione di un argomento specifico. Per esempio, presenta una mostra (un dipinto, una scultura, ecc.) in un museo, una visita turistica, un esperimento, ecc. Di solito include anche narrazioni audio per le immagini presentate. Attori o narratori possono essere inclusi (opzionalmente) in modo da rendere la presentazione più vivida.

1.5 Screencast

Uno screencast (noto anche come cattura dello schermo video) è una registrazione digitale dello schermo del computer che spesso contiene anche una narrazione audio. Il termine *screencast* è paragonato al termine correlato *screenshot*; ma mentre lo screenshot genera una singola immagine dello schermo di un computer, uno screencast è essenzialmente un filmato di più immagini che un utente vede sullo schermo di un computer, arricchito con narrazione audio.

2. Suggerimenti tecnici

Generale

- Le riprese del video dovrebbero essere fatte preferibilmente usando due telecamere identiche allo stesso tempo; una per una ripresa ravvicinata e una per una ripresa media (dalla vita in su). Assicurarsi di disporre le stesse impostazioni per entrambe le telecamere (ISO, bilanciamento del bianco, fps, apertura del diaframma, velocità dell'otturatore).

- Registrare video fino a 15 minuti al massimo (senza tagli) in totale, al fine di mantenere il pubblico interessato. Se non è possibile filmare per 15 minuti di fila, dividere il video in due parti.
- Il *frame rate* dovrebbe essere impostato a 25fps.
- Evitare i movimenti della telecamera.
- Le riprese devono concentrarsi sui docenti e mantenere la telecamera all'altezza degli occhi.
- Non cambiare le impostazioni video o l'illuminazione durante la registrazione.
- Evitare l'eco. Prima di iniziare la registrazione, controllare l'acustica del luogo.
- È necessario applaudire (con le mani o con un batacchio) al centro dell'inquadratura dopo essersi assicurati che la telecamera e il suono stiano girando. Prima di battere le mani, l'operatore o il regista dovrebbe dire chiaramente il titolo dell'intervista e della clip (per esempio "Marketing 2.1, take 1").
- Le diapositive della presentazione non devono apparire nell'inquadratura del video: saranno aggiunte durante il montaggio del video. Durante la registrazione della lezione le telecamere dovrebbero concentrarsi sul docente.
- Il suono dovrebbe essere registrato utilizzando microfoni lavalier, che sono collegati con la telecamera.

Per i docenti

- I docenti dovrebbero usare un linguaggio semplice, senza termini complessi. Se devono usare un termine complesso, dovrebbero spiegarlo brevemente.
- I docenti dovrebbero evitare di indossare: bianco, nero e/o marchi.
- Quando c'è un solo docente, questo dovrebbe concentrare lo sguardo verso la telecamera.
- I docenti non devono parlare velocemente e non devono tenere niente in mano.
- I docenti non devono parlare troppo vicino o troppo lontano dal microfono. Assicurarsi che la voce di ogni oratore si senta chiaramente.
- Dovrebbero aver preparato i loro discorsi e leggerli attraverso l'*autocue* (ci sono applicazioni online). Tutte le domande e le risposte dovrebbero essere scritte e provate prima delle riprese.
- Il docente può scegliere se vuole parlare in piedi o seduto.
- Nel caso in cui si voglia aggiungere una grafica sul lato dell'inquadratura, il docente dovrebbe stare in piedi/seduto sulla metà destra dell'inquadratura.
- Il trucco deve essere semplice e discreto. Lo stesso vale per i capelli.

Sfondo - Spazio

- Lo sfondo dovrebbe essere vuoto e di un colore brillante o di un colore scuro. Evitare sfondi con disegni/motivi o oggetti.
- Ci dovrebbe essere molta luce facendo in modo che non si creino ombre intense sul docente o sullo sfondo. Il volto dovrebbe apparire chiaro e luminoso.
- Evitare o eliminare i suoni esterni. Si prega di registrare in luoghi isolati o in uno studio. Tuttavia, se si sceglie di riprendere in uno spazio esterno, assicurarsi che non sia troppo rumoroso e che nessuna persona interferisca nell'inquadratura. Una ripresa in esterno dovrebbe essere fatta solo nel caso in cui un professionista sia incaricato.

2.4 Footage

- Il filmato deve essere inviato senza alcun editing (senza loghi, senza intro/outro, senza musica).
- Le riprese devono essere inviate accompagnate dal testo del discorso e dal "ppt" di presentazione o qualsiasi altro materiale che deve essere mostrato (video/immagini ecc.) indicando quando deve essere visualizzato.

Suggerimenti vari

- Il materiale educativo dovrebbe essere auto-guidato e favorire l'interazione dello studente con il materiale.
- Dovrebbe includere esempi con spiegazione e commenti incoraggianti.
- All'inizio di ogni sezione, la definizione degli obiettivi e i risultati di apprendimento attesi dovrebbero essere presentati, così come una sinossi alla fine.

Template: Video Demo

Il consorzio ha preparato una demo di una video-lezione, in modo da avere un'idea del prodotto finale.

Il video può essere visto a questo link:

<https://drive.google.com/file/d/1pyqLm-MntvRSMMrceMhRth7W4-KWX-Zk/view?usp=sharing>



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



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