



Manualul formatorului (livrabil 4.3)



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

Contract Nr.:

Proiect număr: 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA

Acronim Proiect:	EUHERIT
Pachet de lucru:	4.
Deliverable name:	Manualul Formatorului
Livrabil No.:	4.3
Partenerul responsabil:	Fundația Fitzcarraldo
Autori (nume/organizații partenere):	Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Fundația Fitzcarraldo) Concha Maza, Ana B. Santos (La Cultora) Noel Buttigieg, Marie Avellino, Karsten Xuereb (University of Malta), Lorenz Potthast (M2C), Isabel Verdet (ENCACT), Raluca IULIA Capota (NIRCT), Emmanuele Curti, Paolo Montemurro, Raffaele Vitulli (Matera Hub), Panagiota Polymeropoulou (Hellenic Open University)

Index

1. Introducere	5
1.1 Necesitatea unui Manual al formatorului	5
1.2 Subiecte-cheie și concepte-cheie	5
2. Programele de formare pilot	
2.1 Programul european de formare și programul pilot de formare	6
2.1.1 <i>Obiective</i>	6
2.1.2 <i>Beneficiari</i>	7
3. Programele europene de formare	7
3.1 Cele 5 Module	8
3.1.1 <i>Structura fiecărui modul</i>	9
3.2 Imagine de ansamblu asupra formării	9
1.1 Rezultatele formării	12
1.2 Strategia educațională propusă	17
2. Platforma EUheritage	17
3. Suporturi de curs elaborate de formatori	17
3.1 Produsele de formare	17
4. ANEXE	19
4.1 Anexa 1 – Ghiduri pentru prezentările PP	19
4.2 Anexa 2 – Textual material Guidelines	21
4.3 Anexa 3 – Ghiduri pentru video și demo	23

1. Introducere

1.1 Necesitatea unui Manual al formatorului

Acest manual este destinat formatorilor implicați în programul pilot european de formare al proiectului Euheritage, care a fost conceput ca un instrument practic pentru a sprijini formatorii să înțeleagă cu ușurință principalele rezultate și produse ale instruirii: cursanții vizati, conținuturile, obiectivele educaționale și materiale de instruire.

Pentru o înțelegere mai cuprinzătoare asupra proiectului și asupra programului pilot european de formare, formatorii sunt invitați să aibă în vedere:

- Curricula, structura programului de formare și metodologia programului de formare;
- Manualul de formare, conținuturile de formare, strategia educațională și rezultatele învățării.

Necesitatea unui manual de formare provine din oportunitatea acordată partenerilor de proiect de a implica un număr de experți din rețea în dezvoltarea instruirii. Fiind parte a organizației partenere sau a experților externi, formatorii sunt invitați să folosească paginile următoare pentru a dobândi cunoștințele de bază cu privire la obiectivele proiectului și pentru a pregăti și furniza în mod adecvat rezultatele instruirii.

1.2 Subiecte-cheie și concepte-cheie

- Pentru a împărtăși elementele principale care vor fi utilizate în acest document, această secțiune prezintă principalele cuvinte cheie ale programelor de formare:

Actori-cheie - «Curatori de conținut» ai proiectului Euheritage - partener responsabil cu structura științifică a fiecărui modul;

- **Formatori / experți științifici** – Persoane responsabile de dezvoltarea conținutului;

- **Tutori** - Membru al echipei de curatori de conținut, însărcinat cu îndrumarea cursanților în timpul instruirii, răspunzând la posibile întrebări și animând comunitatea. Obiectivul tutorelui este de a se asigura că un procent ridicat de participanți finalizează cursul EUheritage până la final. În special, tutorele vizualizează progresul cursanților, creează postări de pe lecție, editează atribuiri / evaluări de tip deschis, evaluează utilizatorii (platforma de formare);

- **Tehnicienii** - responsabil de dezvoltarea platformei de învățare;

- **Participant/ Membru al comunității** - Cursanții care pot vizualiza materialul de formare (platformă socială), socializarea cu alți utilizatori: prin utilizarea chat-ului, postări pe forum etc. / evaluări, finalizarea(cu succes) a cursului și primirea certificatului de participare la curs(platforma de formare).

Elemente cheie ale instruirii

- Modulele reprezintă aria tematică a programului de formare. Conținutul lor este dezvoltat de curatori de conținut specifici.
- Unitățile sunt secțiunile de conținut în care este împărțit fiecare modul.
- Subunitatea reprezintă secțiunile de conținut în care este împărțită fiecare unitate.

2. Programele pilot de formare

2.1 Programul European de formare și programul național de formare

2.1.1 Obiective

Programul de formare EUheritage oferă o formare profesională pentru actuali și viitori operatori de patrimoniu cultural și turism. Instruirea se concentrează pe „Ciclul Experienței” ca fiind un concept și o zonă de expertiză care conectează domeniile patrimoniului cultural și turismul, pentru a promova o abordare bazată pe cultură și integrată pe dezvoltarea locală, utilizând strategii și instrumente digitale.

Programul de formare EUheritage este structurat în două secțiuni complementare. Prima secțiune o reprezintă **Programul pilot european de formare**, care face obiectul prezentului document. Este important ca formatorii să știe că programul EUheritage implică și așa-numitul **Program pilot Național de Formare**, care va fi explicat pe scurt mai jos.

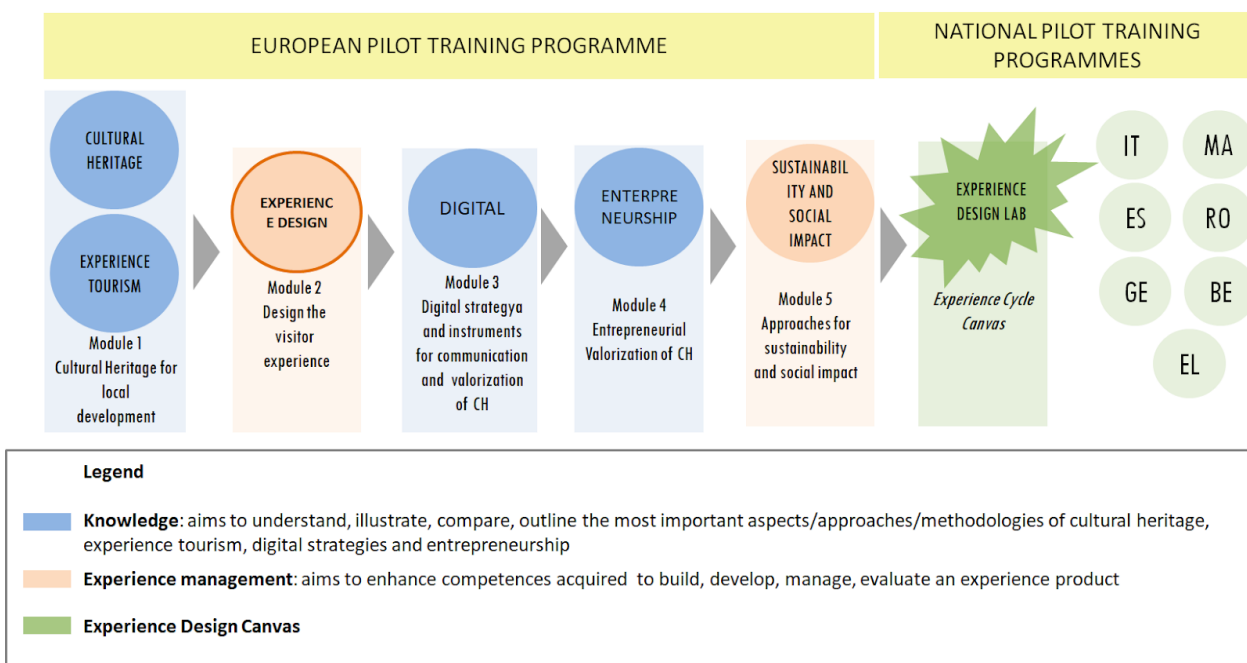


Figura 1. Abordarea cunoștințelor și experienței EUheritage (elaborate de : Consorțiul EUheritage, 2020)

Programul pilot European de formare se desfășoară pe o platformă asincronă de formare de tip MOODLE, structurat pîn 5 module, 20 de unități și 60 de subunități. Fiecare modul este curat de către un partener al proiectului și incorporează conținuturi variate de e-learning, pentru a furniza procesul de învățare a cursantului la un bagaj de cunoștințe care să îl sprijine să înțeleagă, să ilustreze, să compare și să evidențieze cele mai semnificative aspecte, abordări, metodologii, strategii și instrumente online și offline, relevante pentru domeniile patrimoniului cultural și experienței turistice. .

Programul pilot Național de Formare, implică "laboratoare experiențiale" care se desfășoară la nivelul fiecărei țări, după parcurgerea formării la nivel european.

Fiecare program de formare local oferă cursanților oportunitatea de a învăța și experimenta o abordare mai aplicată prin utilizarea unui ghid denumit "Experiența Integrată a Euheritage" (*Eu-Heritage Experience Design Canvas*). Scopul acestui document, un model original dezvoltat în cadrul rețelei proiectului, este de a da cursanților oportunitatea de a obține propriul prototip în privința produselor experiențiale inovative identificate pentru patrimoniul cultural și turism. Laboratoarele naționale se vor dezvolta printr-un număr de ateliere: online, față în față, muncă individual, în funcție de evoluția pandemiei de COVID-19.

	Programul pilot European de formare	Programul pilot național de formare
<i>durata</i>	Iunie - Septembrie 2021	Octombrie - Noiembrie 2021
<i>cursanți</i>	Până la 100, în total	8 - 12 cursanți pentru fiecare (7) Hub-uri naționale
<i>Metode de învățare</i>	Platforma Online, cu contribuții asincrone	Metode față în față sau mixte, în funcție de contextul pandemic
<i>Profilul cursanților</i>	Absolvenți de universitate, profesioniști	Absolvenți de universitate, profesioniști care au parcurs deja programul pilot european de formare

2.1.2 Beneficiari

Scopul programului de formare EUheritage este de a dezvolta un profil profesional capabil să creeze și să producă experiențe inovatoare pentru turiști și comunitățile locale, prin promovarea durabilă a patrimoniului cultural și utilizarea instrumentelor și strategiilor digitale pentru a dezvolta participarea culturală și relațiile cu comunitățile creative.

Programul pilot european de formare este lansat la nivel european și vizează abordarea a două tipologii principale ale cursanților: profesioniștii din sectorul cultural și turistic și studenții și absolvenții care sunt interesați să lucreze în aceste domenii.

Principalele grupuri țintă ale programului de formare pot fi sintetizate după cum urmează:

- administratori de patrimoniu cultural; manageri de site-uri UNESCO; manageri de muzee; manageri de fundații culturale; manageri de centre și facilități culturale;
- manageri de turism: manageri de destinație, **DMO și diferitele declinări ale acestuia (de la DDMO la DDMMO)**;
- managerii comunitari care lucrează în contexte teritoriale, făcând legătura dintre artiști și comunități;
- personalul educațional, de interpretare și informare, precum managerii și personalul de informare și activități culturale; Profesioniști în TIC și tehnologie, cum ar fi proiectanții de experiență digitală în domeniul patrimoniului cultural și turismului cultural; curatori;

personalul serviciilor vizitatorilor; personalul implicării în comunitate și educație; personal de comunicare și promovare;

- profesioniști ai structurilor de turism, care, în timpul activităților lor cotidiene, promovează patrimoniului cultural;
- profesioniști care lucrează în organizații care promovează patrimoniul imaterial (de exemplu, arta gastronomică, festivaluri tradiționale, de muzică tradițională, tradiție orală, meșteșuguri tradiționale etc.);
- personalul de marketing și promovare/**strângere de fonduri** care lucrează în domeniul patrimoniului cultural și al turismului cultural.

Al doilea grup țintă relevant include:

- IMM-uri, start-up-uri și antreprenori care lucrează la dezvoltarea de servicii inovatoare pentru patrimoniul cultural și turismul cultural;
- profesioniști artistici și culturali;
- studenți și cercetători în diferite discipline, inclusiv arte, cultură, patrimoniu cultural, industrii culturale, științe umane, economie, afaceri și științe sociale, TIC etc;

3. Programele europene de formare pilot

3.1 Cele 5 Module

The European Pilot Training Programme consists of 5 thematic online modules. Each module covers a specific topic and has been designed by the content curator to meet with specific learning objectives, as following specified:

Programul european de formare a piloților constă din 5 module tematice online. Fiecare modul acoperă un subiect specific și a fost conceput de curatorul de conținut pentru a îndeplini obiective specifice de învățare, după cum se specifică în continuare:

Table 1. Modules and learning objectives

Modul	Titlul Modulului	Obiective de învățare
Modul 1	Patrimonial cultural și experiența turistică pentru dezvoltarea locală	Elaborarea, dezvoltarea și gestionarea proceselor de dezvoltare prin crearea de legături și relații între loc / destinație și resurse (culturale și naturale, care atrag activități turistice), patrimoniul cultural (material și imaterial), vizitatori (turiști, rezidenți și comunități în general), părți interesate (teritoriale, instituționale, publice și private), profesioniști în domeniul patrimoniului cultural și în turism, din industrii culturale și creative.
Modul 2	Elaborarea inovativă a unei experienței relevante pentru turist	Evaluarea unui set de cunoștințe teoretice și aplicarea abilităților necesare în managementul proiectelor în privința elaborării experiențelor turiștilor. Identificarea diferitelor metode de identificare a atitudinilor și comportamentelor turiștilor ca modalități strategice pentru stabilirea unei relații pe

		termen lung între tursit și spațiul patrimoniului cultural. Explicarea importanței planificării instituționale, identificarea conținutului vizibil al unui plan strategic eficient și furnizarea informațiilor necesare pentru a ajuta la crearea unui plan strategic. Utilizarea unor metode de cercetare calitative și cantitative adecvate pentru practicienii patrimoniului cultural pentru a înțelege experiența turiștilor și pentru a informa despre experiențele adecvate ale acestora.
Modul 3	Strategii și instrumente digitale pentru patrimoniul cultural	<i>Analizarea și îmbunătățirea instrumentelor și politicilor digitale</i> pentru gestionarea și dezvoltarea patrimoniului cultural, <i>Contextualizarea noilor trenduri digitale în cadrul patrimoniului cultural</i> și formularea de strategii cu privire la modul în care acestea se pot integra prin dezvoltarea unor experiențe personale sau formarea unor parteneriate externe. <u>Planificarea și elaborarea celor mai adecvate abordări utilizate</u> în acord cu obiectivele locurilor/destinațiilor și a experienței turiștilor. <u>Înțelegerea, utilizarea și aplicarea marketingului digital</u> și a strategiilor de comunicare. Extinderea tehnicilor de comunicare și valorificare mediate digital prin aplicarea principiilor de construire a mărcii digitale.
Modul 4	Abordarea antreprenorială a patrimoniului cultural	Dezvoltarea și gestionarea modulelor de experiență printr-o abordare mai „orientată spre afaceri”. Identificarea implicațiilor organizaționale și financiare ale unor astfel de transformări în organizațiile culturale prin abordări specifice precum brandul de patrimoniu cultural, cu un accent specific pe zona „gri” a interacțiunii dintre sectoarele public și privat. Evaluarea gradului de succes, consistență și conflicte ale proceselor de transformare. Reflectarea la rolul sectoarelor public, privat și non-profit și la posibila lor integrare în gestionarea patrimoniului cultural. Aplicarea în mod critic conceptele discutate în modul la un studiu de caz specific / lucrări de

		proiect care vor fi dezvoltate în timpul îmbunătățirii programului de formare a abordării interdisciplinare.
Modul 5	Sustainabilitate, măsurarea impactului și evaluarea proiectului	Contribuție la dezvoltarea unei culturi a evaluării și generării de dovezi între profesioniștii din patrimoniul cultural (angajament față de durabilitate și impact social în acest sector). Dezvoltarea capacităților de a regândi patrimoniul cultural și activitățile turistice culturale din perspectiva impactului social, inclusiv a turiștilor și a comunităților. Elaborarea unei imagini de ansamblu, generale, despre metodologii, instrumente și referințe care ar putea fi utile pentru a concepe ce și cum să măsoare inițiativele locale, regionale și naționale în domeniul patrimoniului cultural. (O selecție de metode va fi prezentată) Dezvoltarea de „practici inovatoare”, într-o fază experimentală, prin studii de caz locale reale din țările UE, încercând să genereze lecții învățate și recomandări.

3.1.1 Structura fiecărui modul

Fiecare modul conține 4 unități care au fost elaborate în acord cu rezultatele formării. Fiecare unitate are în structură 3 subunități tematice, care aprofundează conținuturile, cu privire la principalele subiecte prezentate de unități.

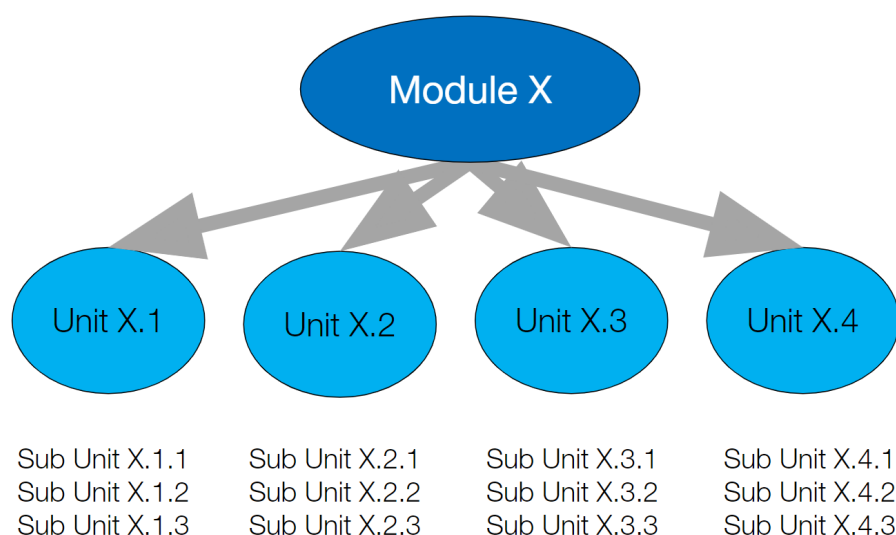


Figura 2. Structura modulelor din cadrul Programului pilot European de formare (elaborat de: Consorțiul EUheritage, 2020)

3.2 Privire de ansamblu asupra formării

În tabelul de mai jos vă prezentăm un sumar al conținuturilor fiecărui modul și structura unităților/subunităților

Tabel 2. Module, unități și subunități

Modul 1	Patrimoniul cultural și turismul experiențial pentru dezvoltarea locală <i>Curator de conținut: Fundația Fitzcarraldo</i>
UNITATEA 1.1	Cadrul patrimoniului cultural
S.U. 1.1.1	Patrimoniul cultural: principalele dimensiuni și posibile interpretări
S.U. 1.1.2	Cadrul recent
S.U. 1.1.3	Rolul culturii în obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD)
UNITATEA 1.2	De la turismul cultural la turismul experiențial
S.U. 1.2.1	Turismul cultural, tendințe și elemente principale
S.U. 1.2.2	Noua paradigmă a turismului experiențial: „Ciclul experienței”
S.U. 1.2.3	Turismul experiențial: noi produse și experiențe pentru beneficiari
UNITATEA 1.3	Noi dimensiuni ale patrimoniului cultural și turismului în scenariile recente
S.U. 1.3.1	Turismul experiențial și noi dimensiuni ale turismului post-COVID
S.U. 1.3.2	Studii de caz și noi frontiere ale turismului pentru bunăstarea comunităților
S.U. 1.3.3	Rolul comunităților temporare în noile scenarii
UNITATEA 1.4	Părțile interesate și dezvoltarea locală
S.U. 1.4.1	Rolul părților interesate în dezvoltarea locală
S.U. 1.4.2	Planul de management al părților interesate
S.U. 1.4.3	Rolul părților interesate în dezvoltarea experienței: exemple de bune practici

Modul 2	Proiectarea unei experiențe inovatoare pentru vizitatori <i>Curator de conținut: Universitatea din Malta</i>
UNITATEA 2.1	Bazele dezvoltării proiectelor
S.U. 2.1.1	Inițiative de planificare strategică: misiunea, viziunea și obiectivele organizației
S.U. 2.1.2	Elaborarea proiectelor culturale: domeniu de aplicare și succesiune
S.U. 2.1.3	Managementul proiectelor culturale
UNITATEA 2.2	Planul de dezvoltare a audienței
S.U. 2.2.1	Dezvoltarea audienței - o introducere
S.U. 2.2.2	Misiunea, viziunea și ambițiile publicului, pentru a crea experiențe semnificative și captivante
S.U. 2.2.3	Obiective, acțiuni și revizuirea proiectării experiențelor vizitatorilor
UNITATEA 2.3	Segmentarea audienței
S.U. 2.3.1	Segmente de audiență și profiluri

S.U. 2.3.2	Date primare pentru proiecte culturale și turistice
S.U. 2.3.3	Date secundare pentru proiecte culturale și turistice
UNITATEA 2.4	Implicarea publicului
S.U. 2.4.1	Implicare publicului existent în siturile de patrimoniu cultural
S.U. 2.4.2	Implicarea unor noi categorii de public în siturile de patrimoniu cultural
S.U. 2.4.3	Instrumente de dezvoltare a publicului pentru a atrage vizitatorii și pentru a le îmbunătăți experiența

Modul 3	Strategii și instrumente digitale pentru patrimoniul cultural <i>Curator de conținut: M2C (cu ENCATC și INCFC)</i>
UNITATEA 3.1	Înțelegerea potențialului datelor digitale în contextul patrimoniului cultural
S.U. 3.1.1	Înțelegerea mediului digital
S.U. 3.1.2	Recunoașterea, evaluarea și formarea competențelor digitale în cadrul organizației
S.U. 3.1.3	Schimbul digital cu vizitatorii
UNITATEA 3.2	Noi strategii și instrumente digitale pentru siturile de patrimoniu cultural, bazate pe experiență
S.U. 3.2.1	Tendențe recente și viitoare în domeniul digital
S.U. 3.2.2	Bune practici și studii de caz
S.U. 3.2.3	Dezvoltarea strategiilor digitale
UNITATEA 3.3	Marketing și comunicare digitală pentru patrimoniul cultural
S.U. 3.3.1	Strategii de marketing digital
S.U. 3.3.2	Blogging și utilizarea rețelelor sociale în scenariile digitale ale experienței
S.U. 3.3.3	Implicarea utilizatorilor și povestirea (storytelling)
UNITATEA 3.4	Proiectarea experiențelor digitale online și la fața locului, pentru vizitatori
S.U. 3.4.1	Experiența digitală în ciclul experienței
S.U. 3.4.2	Proiectarea experienței digitale: procese și etape pentru inițiative online și la fața locului
S.U. 3.4.3	Implementarea experienței digitale și abordări pentru evaluare

Modul 4	Abordare antreprenorială a patrimoniul cultural <i>Curator de conținut: Matera Hub și Hellenic Open University</i>
UNITATEA 4.1	Competențele antreprenoriale ca elemente cheie pentru un nou tip de management al patrimoniului cultural
S.U. 4.1.1	Consolidarea competențelor antreprenoriale în cadrul EntreComp
S.U. 4.1.2	Recunoașterea, evaluarea și formarea competențelor antreprenoriale cu EntreComp
S.U. 4.1.3	Rolul politicilor publice în dezvoltarea potențialului antreprenorial și de inovare al sectoarelor culturale și creative
UNITATEA 4.2	Antreprenoriatul cultural - Ce este?

S.U. 4.2.1	Competențe esențiale pentru antreprenorul cultural
S.U. 4.2.2	Model teoretic: Cum își dezvoltă antreprenorii competențele sociale și culturale
S.U. 4.2.3	Ecosistemul antreprenorial al industriilor culturale și creative
UNITATEA 4.3	Managementul financiar al patrimoniului cultural și al sectorului turistic
S.U. 4.3.1	Analiza contextului financiar și definirea unui plan financiar sustenabil în managementul cultural și turistic
S.U. 4.3.2	Implementarea unei strategii de atragere de fonduri în sectorul patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.3.3	Diferite modele financiare și structuri organizaționale pentru patrimoniul cultural și turism
UNITATEA 4.4	Strategii antreprenoriale pentru un management inovator al patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.4.1	Noi modele de afaceri sustenabile pentru experiențe valoroase în sectorul patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.4.2	Metodologia "lean management" în domeniul patrimoniului cultural și al turismului
S.U. 4.4.3	O nouă abordare holistică în managementul patrimoniului cultural și al turismului

Modul 5	Sustenabilitate, măsurarea impactului și evaluarea proiectelor <i>Curator de conținut:: la Cultuora</i>
UNITATEA 5.1	Concepte privind sustenabilitatea și măsurarea impactului
S.U. 5.1.1	Dezbateră privind sustenabilitatea în cultură ca viziune strategică
S.U. 5.1.2	De ce contează cuantificarea: pași dincolo de monitorizare și evaluare
S.U. 5.1.3	Valoare socială și glosar de concepte
UNITATEA 5.2	Abordări ale cuantificării în cultură și turism
S.U. 5.2.1	Abordări multidimensionale și pluri-valoare
S.U. 5.2.2	Provocări și oportunități pentru măsurarea culturii
S.U. 5.2.3	Proiectarea unui proces de planificare a unui proiect de evaluare
UNITATEA 5.3	Cum se face: proiect de măsurare a impactului experienței
S.U. 5.3.1	Ciclul de măsurare a impactului
S.U. 5.3.2	Ce tip de date este important să se măsoare/cuantifice: produs, rezultat sau impact
S.U. 5.3.3	Gestionarea impactului și evaluarea: construirea unui model adaptat
UNITATEA 5.4	Abordări și metodologii: măsurarea sustenabilității și a impactului social în organizațiile culturale
S.U. 5.4.1	Măsurarea sustenabilității: alinierea la ODD-uri
S.U. 5.4.2	Logica de intervenție și indicatori SMART
S.U. 5.4.3	Metodologii de monitorizare și evaluare

1.1 Rezultatele formării

Pentru a împărtăși formatorilor elementele care descriu cunoștințele și abilitățile pe care cursanții ar trebui să le dobândească până la sfârșitul programului pilot european de formare, tabelul de mai jos rezumă rezultatele formării în conformitate cu fiecare unitate.

Tabel 3. Rezultatele formării (RF)

Module 1	Patrimoniului cultural și turismul experiential pentru dezvoltarea locală <i>Curatorul conținutului: Fondazione Fitzcarraldo</i>
UNITATEA 1.1	Cadrul patrimoniului cultural • RF 1 Cunoaște semnificația patrimoniului cultural în diferitele sale dimensiuni • RF 2 Colectează și analizează abordări interdisciplinare și studii de caz asupra patrimoniului • RF 3 Interpretează principalele caracteristici ale patrimoniului cultural legate de tipologia sa • RF 4 Recunoaște asemănările și diferențele dintre diferitele definiții și interpretări ale patrimoniului cultural • RF 5 Colecționează și dezvoltă narațiuni care evidențiază inițiativele publice și private folosind patrimoniul cultural ca loc de reflecție, schimb și creație.
UNITATEA 1.2	De la turismul cultural la turismul experiential • RF1 Cunoaște principalele elemente pentru analiza și interpretare fenomenelor turistice legate de patrimoniul cultural • RF2 Cunoaște și reamintește cadrul definițiilor / interpretărilor / tendințele turismului cultural, privind datele autoritare și științifice și sursele secundare • RF3 Interpretează fenomenul turistic ca o experiență teritorială care combin nevoile vizitatorilor și valorile destinației • RF4 Recunoaște și interpretează un proces de management al turismului prezentați-i moștenirea culturală într-un mod motivat • RF5 Dezbateră asupra diferitelor produse turistice identificând cele mai importante tendințe și valori • RF6 Cunoaște și colectează diferite abordări utile pentru înființarea de activități turistice care încorporează bunuri de patrimoniu și know-how local • RF7 Dezvoltă experiențe de patrimoniu combinând diferite forme de expresie culturală (dans, muzică, abilități tradiționale sau noi, gastronomie etc.) și atrăgând diferite laturi ale naturii umane (simțuri, sentimente, cunoștințe).
UNITATEA 1.3	Noi dimensiuni ale patrimoniului cultural și turism în scenarii recente • RF1 Cunoaște principalele elemente pentru analiza și interpretarea fenomenului turistic care se ocupă de scenarii post-COVID • RF2 Reamintim cadrul principalelor tendințe privind datele autoritare și științifice și sursele secundare • RF3 Interpretează noile paradigme ale patrimoniului cultural și ale turismului în perioada post-COVID • RF4 Recunoaște și interpretează studii de caz identificând posibile abordări, metodologii și instrumente care trebuie aplicate și în alte contexte • RF5 Dezbateră asupra diferitelor dimensiuni ale scenariilor COVID.
UNITATEA 1.4	Actorii locali și dezvoltarea locală • RF1 Cunoaște și folosește abordări, metodologii și proceduri posibile pentru a îmbunătăți colaborarea dintre destinații și părțile interesate

	• RF2 Folosește abordări, metodologii și proceduri pentru a îmbunătăți relațiile dintre cetățeni și părțile interesate • RF3 Identifică și gestionează părțile interesate adoptând o abordare structurată și folosind șabloane de proiect simple • RF4 Elaborează o strategie de gestionare a părților interesate • RF5 Interpretează diferitele nevoi ale părților interesate și descrie modul în care acestea influențează un proiect și descrie interesele divergente ale mai multor părți interesate și prioritățile lor concurente • RF6 Analizează, mapează și dezvoltă procese cu părțile interesate și comunitățile.
--	--

Modul 2	Elaborarea unei experiențe inovative pentru turist <i>Curatorul conținutului: University of Malta</i>
UNITATEA 2.1	Bazele dezvoltării proiectului • RF1 Explicați situația actuală a unei instituții de patrimoniu cultural • RF2 Descrieți pașii necesari pentru implementarea unui plan strategic • RF3 Evaluează un plan pentru progres • RF4 Identificați coerența necesară între viziunea, misiunea și valorile instituției • RF5 Creați un plan despre cum să realizați obiective pe termen lung și scurt • RF6 Evaluează un plan pentru a facilita îndeplinirea obiectivelor specifice • RF7 Aplică cadrul general recunoscut și bunele practici ale managementului de proiect • RF8 Aplică procesele de management al proiectului pentru a iniția, planifica, executa, monitoriza, controla și încheie proiecte și pentru a coordona toate elementele proiectului • RF9 Evaluează proiectul în mod eficient, inclusiv gestionarea domeniului, timpului, costurilor și calității • RF10 Aplicați procesele necesare pentru gestionarea achiziției unui proiect, inclusiv achiziționarea de bunuri și servicii din afara organizației • RF11 Evaluează riscul proiectului, inclusiv identificarea, analiza și răspunsul la risc • RF12 Analizează și gestionează așteptările și implicarea părților interesate pentru a asigura un rezultat de succes al proiectului.
UNITATEA 2.2	Planul de dezvoltare a audienței • RF1 Evaluează rolul instituțiilor culturale în context • RF2 Categorizează tendințele audienței și aplică strategii eficiente de dezvoltare a audienței • RF3 Înțelegeți diferitele componente ale unui plan de dezvoltare a publicului • RF4 Identifica acele calități care definesc un plan eficient • RF5 Comunicați eficient o idee / proiect complex • RF6 Evaluează propriul progres intelectual și profesional.
UNITATEA 2.3	Segmentarea audienței • RF1 Evaluarea cercetării științifice de vârf legate de oportunități și provocări cu privire la profilarea și comportamentul experienței turiștilor • RF2 Descrierea motivărilor interne și externe ale comportamentului publicului, cruciale atunci când se identifică proiecte viitoare • RF3 Realizarea unei varietăți de teste pentru a furniza strategii adecvate de colectare a datelor pentru proiectele viitoare

	• RF4 Recunoașterea diferite tehnici legate de implicarea și experiența turiștilor or în setările de patrimoniu cultural • RF5 Identificarea, analiza și utilizarea diferitelor tipuri de date care se ocupă de comportamentul turiștilor. Acest rezultat al formării este acoperit de cel anterior și cel care urmează • RF6 Aplicarea diferitelor tehnici de profilare a turiștilor utilizând o varietate de măsuri de date • RF7 Evaluarea cercetărilor științifice de vârf legate de oportunități și provocări în ceea ce privește fluxul de turiști.
UNITATEA 2.4	Implicarea audienței Implicarea publicului • RF1 Evaluarea cercetării științifice de vârf legate de oportunități și provocări cu privire la profilarea și comportamentul experienței turiștilor • RF2 Evaluarea datelor într-o manieră științifică și întocmirea unui raport profesional în scopuri decizionale viitoare informate • RF3 Înțelegerea modelelor de bază care informează cartografierea componentelor importante ale mixului de implicare și proiectarea experienței • RF4 Înțelegeți importanța unei comunicări eficiente către o abordare axată pe audiență • RF5 Explorează exemple de comunicare eficientă și reflectează asupra punctelor tari și limitărilor acestor opțiuni • RF6 Identificați metodele de implicare atât pentru publicul existent, cât și pentru cel nou, ca mijloc de informare a proiectării experienței.

Modul 3	Strategii și instrumente digital pentru patrimoniul cultural <i>Curatorul conținutului: M2C (cu ENCATC și INCFC)</i>
UNITATEA 3.1	Înțelegerea potențialului datelor digitale în contextul patrimoniului cultural • RF1 Înțelegerea noțiunilor fundamentale legate de mediul digital, cum ar fi crearea, utilizarea, transformarea și stocarea datelor digitale și aplicațiile acestora în contexte legate de patrimoniul cultural • RF2 Aplicarea politicilor solide de gestionare a datelor digitale pentru a proteja și maximiza utilizarea digitală a datelor despre patrimoniul cultural • RF3 Evaluarea implicațiilor juridice și etice ale utilizării datelor digitale în activitățile care implică îmbunătățirea și comunicarea patrimoniului cultural • RF4 Evaluarea capacităților digitale ale unei organizații a patrimoniului cultural • RF5 Corelarea abilităților și nevoilor digitale ale turiștilor cu produsele digitală planificate a unei organizații cu activități în patrimoniu cultural (prezența social media și îmbunătățirea digitală a patrimoniului cultural)
UNITATEA 3.2	Noi strategii și instrumente digitale pentru siturile de patrimoniu cultural bazate pe experiență • RF1 Cunoașterea principalelor caracteristici (potențiale, cerințe și limitări) ale tehnologiilor digitale utilizate în îmbunătățirea și medierea patrimoniului cultural • RF2 Evaluarea evoluțiilor și tendințelor actuale din domeniul digital pentru a extrage ceea ce ar putea fi relevant pentru sectorul patrimoniului cultural și contextul individual • RF3 Derivarea cerințelor optime pentru crearea viitoare a proiectelor digitale din studii de caz

	• RF4 Dezvoltarea strategiilor digitale pe termen lung pentru a utiliza cele mai recente sau viitoare tendințe digitale prin colaborări vizate.
UNITATEA 3.3	Marketing și comunicare digitală pentru patrimoniul cultural • RF1 Identificarea principalelor caracteristici ale unei strategii de marketing digital • RF2 Evaluarea caracteristicilor principalelor canale digitale disponibile pentru promovarea patrimoniului cultural • RF3 Planificarea conținutului pentru web site și canalele de socializare adecvate care pot fi ajustate pentru grupurile țintă definite • RF4 Analizarea rolului și caracteristicilor povestirii ca o competență cheie e-marketingului • RF5 Planificarea strategiilor de implicare a utilizatorilor pentru un anumit site al patrimoniului cultural.
UNITATEA 3.4	Proiectarea experiențelor digitale online și la fața locului pentru turiști • RF1 Înțelegerea rolului și locului experienței digitale în ciclul de experiență • RF2 Evaluarea potențialului pentru îmbunătățirea și interpretarea digitală a unui site al patrimoniului cultural • RF3 Proiectarea experienței digitale pentru mediere, educație și incluziune • RF4 Planificarea implementării experienței digitale • RF5 Stabilirea criteriilor de evaluare adecvate pentru experiența digitală

Modul 4	Abordarea antreprenorială a patrimoniului cultural <i>Curatorul conținutului: Matera Hub și Universitatea Elenă Deschisă</i>
UNITATEA 4.1	Abilitățile antreprenoriale ca elemente cheie pentru un nou management al patrimoniului cultural • RF1 Cunoașterea antreprenoriatului în cadrul învățării pe tot parcursul vieții • RF2 Descrierea conceptului larg de antreprenoriat pentru sectorul cultural în zece cuvinte • RF3 Recunoașterea asemănărilor și diferențelor dintre antreprenoriatul cu scop lucrativ și organizațiile culturale nonprofit • RF4 Identificarea rațiunii și sferei cadrului de competență antreprenorială • RF5 Analizarea a trei competențe din fiecare dintre domeniile EntreComp ca abilitate de a transforma ideile în acțiune • RF6 Cunoașterea sensului inițiativei de antreprenoriat cultural • RF7 Evaluarea celor mai potrivite competențe din cele cincisprezece competențe ale EntreComp, în funcție de nevoile profesioniștilor din patrimoniul cultural.
UNITATEA 4.2	Antreprenoriat cultural - Ce este? • RF1 Înțelegerea conceptului de antreprenoriat cultural • RF2 Enumerarea a cel puțin trei abilități esențiale pentru un antreprenor cultural • RF3 Numirea a cel puțin un exemplu teoretic al modului în care antreprenorii dezvoltă competențe culturale • RF4 Interpretarea conceptului de ecosistem antreprenorial • RF5 Identificarea a cel puțin trei acțiuni către consolidarea ecosistemului industriilor creative • RF6 Enumerarea a cel puțin patru atribute de mediu cruciale pentru dezvoltarea unui ecosistem antreprenorial • RF7 Înțelegerea inițiativei Capitale europene ale culturii.

UNITATEA 4.3	Managementul financiar al patrimoniului cultural și al sectorului turistic • RF1 Analizarea contextului financiar al instrumentelor din patrimoniul cultural sectorul turismului necesare pentru strategiile durabile de strângere de fonduri • RF2 Înțelegerea diferitelor surse de finanțare disponibile în sectorul patrimoniului cultural și turism și importanța rolului de strângere de fonduri în sectorul patrimoniului cultural • RF3 Familiarizarea cu cunoștințele financiare și managementul financiar • RF4 Identificarea strategiilor și metodologiilor de strângere de fonduri • RF5 Enumerarea a cel puțin trei pași ai procesului de strângere de fonduri • RF6 Dezvoltarea unui sens critic asupra diverselor modele de afaceri • RF7 Compararea studiilor de caz contemporane din patrimoniul cultural și sectorul turistic.
UNITATEA 4.4	Strategii antreprenoriale pentru un management inovativ ale patrimoniului cultural și al turismului • RF1 Identificarea strategiilor de marketing pentru patrimoniul cultural sectorul turistic • RF2 Testarea a cel puțin două metodologii pentru a dezvolta un model de afacere durabil • RF3 Elaborarea unui plan de marketing pentru organizațiile de patrimoniu cultural și turism • RF4 Măsurarea impactului strategiei „lean management” asupra patrimoniului cultural și a sectorului turistic • RF5 Compararea diferitelor strategii de gestionare în patrimoniul cultural și al sectorului turistic • RF6 Recunoașterea apariției antreprenoriatului social și influența acestuia asupra patrimoniului cultural și a sectorului turistic • RF7 Evaluarea noilor tendințe de management.

Modul 5	Sustainabilitate, impactul măsurărilor și evaluarea proiectului <i>Curatorul conținutului: la Cultuora</i>
UNITATEA 5.1	Concepte privind durabilitatea și măsurarea impactului • RF1 Rezumarea noțiunilor principale ale paradigmei durabilității în contextul performanței profesionale în cultură • RF2 Relatarea modului în care durabilitatea influențează viziunea strategică a instituțiilor și modelează definiția valorilor și a viziunii • RF3 Recunoașterea elementelor cheie în care generarea de dovezi este aliniată cu strategia instituției culturale în cadrul viziunii durabilității • RF4 Rezumarea tendințelor globale în măsurarea impactului social și înțelegerea valorii adăugate a acestor practici • RF5 Evaluarea celor mai semnificative resurse și cei mai remarcabili profesioniști din exemplele și tendințele analizate • RF6 Discernerea modului în care măsurarea valorii sociale are impact asupra viziunii strategice a durabilității • RF7 Identificarea terminologiei necesare pentru a crea un proiect de măsurare a valorii sociale.
UNITATEA 5.2	Abordări ale evaluării în cultură și turism • RF1 Rezumarea documentelor internaționale cheie privind sustenabilitatea, în special cele legate de patrimoniul cultural

	• RF2 Recunoașterea exemplelor de măsurare a culturii în diferite contexte profesionale • RF3 Identificarea referințelor făcute la acestea în inițiativele locale, regionale și naționale • RF4 Căutarea de exemple de aplicații cu perspective diferite în cadrul patrimoniului cultural • RF5 Recunoașterea barierelor de intrare în diferite zone, în special în gestionarea patrimoniului cultural • RF6 Construirea unei hărți mentale a procesului teoretic pentru construirea unei culturi durabile de măsurare cu o viziune pe termen lung • RF7 Descrierea călătoriei de formare profesională pentru atingerea stării de cunoaștere și competențele pentru dezvoltarea unui proiect de măsurare.
UNITATEA 5.3	Cum se face: proiect de măsurare a impactului experienței • RF1 Explicarea dificultăților în transferul viziunii macro în structura unei instituții sau a unui proiect cultural • RF2 Construirea procesului necesar pentru dezvoltarea unui proiect de indicatori de impact social prin instrumentele disponibile ale ciclului de măsurare • RF3 Evaluarea fazelor cheie ale ciclului de măsurare pentru fiecare proiect specific și identifică informațiile și resursele necesare dezvoltării • RF4 Distingerea diferitelor metodologii în funcție de diferitele strategii de colectare a datelor • RF5 Recunoașterea instrumentelor operaționale legate de diferitele etape ale procesului de măsurare pentru a genera date și dovezi • RF6 Distingerea între efectuarea colectării datelor unei activități specifice și crearea unei culturi de măsurare într-o instituție.
UNIT 5.4	Abordări și metodologii: durabilitatea și măsurarea impactului social în organizațiile culturale • RF1 Relaționarea lacunelor din management cu oportunitățile și provocările care pot fi confruntate prin măsurarea impactului social • RF2 Organizarea intereselor profesionale specifice în ceea ce privește cultura de măsurare și într-un domeniu de lucru selectat • RF3 Discutarea despre fezabilitatea instrumentelor pentru proiectul sau provocarea selectată • RF4 Selectarea unui proces de măsurare și instrumentele cheie pentru realizarea acestuia prin studiul de caz ales • RF5 Evaluarea datelor obținute din studii de caz reale, în încercarea de a obține lecții și recomandări.

1.2 Strategia educațională propusă

Dezvoltarea fiecărui modul a urmat o strategie educațională comună. Importanța unei strategii educaționale unice rezultă din oportunitatea de a dezvolta un conținut în același mod pentru toate modulele. Cursantul va găsi în fiecare modul rezultate specifice de formare care au fost proiectate/gândite de fiecare curator de conținut:

- Prezentări video, inclusiv prelegeri și interviuri
- Conținut bazat pe text, inclusiv studii de caz, cele mai bune practici și exemple din lumea reală
- O colecție de resurse educaționale deschise: rapoarte, studii de cercetare, articole, documente politice și alte materiale pentru auto-studiu
- Bibliografie și webografie pe surse de referință primare și secundare

- Autoevaluare prin teste

Următoarele paragrafe vor explica, de asemenea, materialele care au fost dezvoltate pentru fiecare subunitate.

2. Platforma EUheritage

Pentru a sprijini, pe de o parte, funcționalitățile sociale și, pe de altă parte, activitățile de e-learning, au fost dezvoltate două platforme:

- O platformă Moodle care va găzdui toate activitățile de e-learning
- O platformă Drupal (8.0) unde vor fi dezvoltate activitățile sociale (<https://www.drupal.org/8>)

Platforma de formare EUheritage va conține materialele de formare produse, OER-uri, linkuri către OERs ale altor proiecte similare, rapoarte și studii ale altor proiecte ale UE în domeniul patrimoniului cultural, tehnologiei, sustenabilității și inovării.

Platforma socială EUheritage va servi drept domeniu online pentru crearea Comunităților de Practică (CoP). CoP sunt grupuri organizate de persoane care au un interes comun într-un domeniu tehnic sau comercial specific. Ei colaborează în mod regulat pentru a împărtăși informații, pentru a-și îmbunătăți abilitățile și pentru a lucra activ la avansarea cunoștințelor generale ale domeniului.

Strutura platformei de e-learning a fost realizată de Universitatea Elenă Deschisă (sursa: Livrabilul WP5)

3. Materiale care vor fi dezvoltate de formatori

3.1 Produsele formării

Cursul online este compus din:

- 60 video-uri (12 pentru fiecare modul)
- 60 video transcript-uri (12 pentru fiecare modul)
- 60 prezentări PP (12 pentru fiecare modul)
- 60 bibliografii / sitografii (12 pentru fiecare modul)
- aproximativ 200 rezultate de formare (aproximativ 40 OERs pentru fiecare modul)
- 60 teste de cunoștințe/quizzes

Conferința video este primul conținut de formare disponibil pentru cursant. Fiecare videoclip durează între 8 și 15 minute și are ca scop prezentarea cursantului a unei imagini de ansamblu asupra conținutului principal al subunităților. Sunt furnizate definiții, date, scheme, imagini și fotografii. Fiecare videoclip este însoțit de transcriere pentru a ușura înțelegerea conținutului.

Al doilea rezultat de formare, obligatoriu pentru toți curatorii de conținut, reprezintă prezentarea Power Point: aproximativ 30 de diapozitive/slide-uri pe subunitate, aprofundând informațiile sintetizate în timpul prezentării videoclipului, raportând cuvinte cheie, studii de caz, sfaturi, întrebări deschise, listă de referințe etc.

Cursantul va găsi și o serie de resurse educaționale deschise (OERs) relevante care au fost alese de curatorii de conținut în raport cu rezultatele specifice de învățare ale fiecărei

unități. OER-urile selectate sunt incluse în curs ca material de studiu suplimentar și trebuie înregistrate sub o licență Creative Commons.

În scopul acestui proiect, folosim definiția OERs Commons: *„Resursele educaționale deschise (OER) sunt materiale didactice și de învățare care sunt disponibile gratuit online pentru oricine, indiferent dacă sunteți instructor, student sau auto-învățător. OER poate exista ca resurse mai mici, de sine stătătoare, care pot fi amestecate și combinate pentru a forma bucăți de conținut mai mari, sau ca module de curs mai mari sau cursuri complete”*.

Îmbogățirea MOOC cu OER-uri ca material de învățare suplimentar are multe avantaje, printre acestea, posibilitatea de a personaliza cursul aprofundând subiecte specifice relevante pentru unii participanți, șansa de a avea perspective suplimentare asupra anumitor probleme, stimulul de a căuta OER-uri suplimentare și aprofundează autonom anumite teme, dobândind cunoștințe despre surse relevante și valoroase de învățare.

Disponibilitatea OER-urilor prin intermediul platformei EUheritage contribuie, în același timp, la răspândirea cunoștințelor către un public mai larg și la îmbunătățirea posibilității de a deschide discuții online și a reflecta asupra problemelor de ultimă generație.

În cadrul EUheritage, curatorii de conținut și experții științifici colectează OERs relevante prin:

- a) Selectarea OER-urilor licențiate corespunzător (înregistrate sub licența Creative Commons);
- b) Crearea propriilor OER-uri (sau sugerează resurse pe care le-au creat în alte contexte) dacă sunt licențiate corespunzător;
- c) Modificarea OER-urilor, dacă schema de licențiere permite acest lucru.

La sfârșitul fiecărui modul, cursantul va avea posibilitatea de a susține un test format din 40 de întrebări (10 pe unitate). Testele sunt cu alegere multiplă sau adevărat / fals. La finalizarea cursului online și cu o rată de succes de 45%, cursanții vor putea obține certificatul de finalizare: insignele vor fi acordate cursanților după finalizarea cu succes a fiecărui modul.

În faza de dezvoltare a conținutului, fiecare curator de conținut / expert va urma instrucțiuni specifice și va utiliza șabloanele furnizate de consorțiu. Instrucțiunile despre modul de dezvoltare a conținutului (videoclipuri, material textual și prezentări power point) au fost create de Universitatea Elenă Deschisă, în timp ce șabloanele au fost create de ENCATC. Instrucțiunile, liniile directe și linkurile de descărcare a șablonelor pot fi găsite în următoarele anexe.

4. ANNEXES

4.1 Anexa 1 – Ghiduri pentru PP

(sursa: Livrabilul “Elaborarea și dezvoltarea materialelor de formare online – Ghiduri structural pentru prezentările online la distanță”)

Îndrumări structurale pentru prezentarea online a învățării la distanță

Pentru ca o prezentare să fie utilă ca resursă de învățare la distanță online, ar trebui să conțină unele dintre următoarele elemente (elementele marcate cu * sunt considerate obligatorii):

1. Elemente la începutul prezentării

A. Diapozitivul titlului *

b. Scop / obiective *

c. Rezultatele învățării *

d. Cuvinte cheie *

e. Cuprins

2. Elemente din corpul prezentării

A. Secțiuni / subsecțiuni *

b. Tabelele / Graficele / Cifrele

3. Elemente la sfârșitul prezentării

A. Rezumat

b. Lista de referințe

c. Lecturi suplimentare

d. Biografia formatorilor

e. Mulțumiri / Credite *

În continuare, fiecare dintre elementele enumerate este explicat pe scurt. Fiecare prezentare este însoțită de narațiune.

Titlu slide/diapozitiv (1 slide/diapozitiv)

Afișează titlul prezentării, împreună cu informații de contextualizare (de exemplu, modulul / unitatea de care aparține). Numele (numele) antrenorului (instructorilor) ar putea apărea și aici.

Scop / obiective (1 slide/diapozitiv)

Scopul oferă o scurtă explicație a contribuției generale a prezentării. Obiectivele specializează scopul folosind termeni mai concreți. O scurtă introducere la tema prezentării ar putea fi furnizată și aici.

Rezultatele învățării (1 slide/diapozitiv)

Acestea descriu cunoștințele / abilitățile / competențele (atitudinile) pe care cursantul le va dezvolta urmărind prezentarea. Acestea ar trebui să se bazeze pe taxonomia Bloom și să specializeze unele dintre rezultatele învățării modulului. Ar trebui introdus ca: După ce ați

studiat această resursă, veți putea: (urmat de o listă de rezultate). Lista ar trebui să conțină aproximativ 5 rezultate ale învățării (aproximativ).

Cuvinte cheie (1-2 slide-uri/diapozitive)

Un set de cuvinte cheie care furnizează termenii principali utilizați în document, împreună cu un rezumat explicație. Lista nu trebuie să conțină mai mult de 10 termeni; 6 este un număr bun.

Cuprins (1-2 slide-uri/diapozitive)

Oferă o prezentare generală a conținutului prezentării. Dacă prezentarea conține secțiuni și subsecțiuni, acestea ar trebui menționate aici, împreună cu titlurile principale ale fiecărei diapozitive. Aceasta este o locație alternativă pentru o scurtă introducere la tema prezentării.

Secțiuni / subsecțiuni

Alcătuiește corpul prezentării. În general, conținutul principal al prezentării ar trebui să fie structurat într-un mod care să permită vizualizarea acestuia în mod nesecvențial (adică cursantul poate sări la orice subsecțiune) și modular (adică cursantul se poate opri la sfârșitul unei secțiuni și continua mai târziu) căi. Întreaga prezentare și fiecare secțiune ar putea fi precedate de o introducere.

Tabelele, figurile și graficele

Mai bine așezați-vă lângă text sau într-un slide independent (fără text). Evitați plasarea textului în mod aleatoriu poziții în jurul elementelor grafice. Ar trebui să fie suficient de mare pentru a fi lizibil.

Sinopsis (1 slide/diapozitiv)

Este plasat la sfârșitul prezentării și rezumă conținutul acesteia și cel al cursantului realizări de la vizionarea acestuia.

Lista referințelor (1 slide/diapozitiv)

Conține lista resurselor utilizate în prezentare. Utilizați stilul APA sau IEEE. Chiar dacă referințele sunt plasate și în diapozitivele care alcătuiesc corpul prezentării, acestea ar trebui rezumate și la final.

Lecturi suplimentare (1 slide/diapozitiv)

Oferă resurse selectate (OER) pentru lectură ulterioară. Pentru fiecare resursă, furnizați referința sa (folosind stilul APA sau IEEE) și un scurt rezumat (nu mai mult de 5 linii).

Biografia formatorilor (1 slide/diapozitiv pe antrenor)

În mod ideal, formatorii ar trebui să se prezinte. Acest lucru se poate face fie la început (adică după diapozitivul titlului) sau la sfârșitul prezentării. O scurtă biografie textuală cu o fotografie ar trebui să fie se arată, în timp ce fiecare antrenor vorbește scurt despre el / ea la persoana întâi (adică Bună ziua, eu sunt ... și, în această prezentare, vom ... - timpurile ar trebui adaptate în consecință).

Mulțumiri / Credite (1 slide/diapozitiv)

Mulțumiți cursantul că a urmărit prezentarea. Afișați numele contribuabililor la prezentare (adică autor (i), recenzori (tehnici și științifici), narator (i), creator (e) de efecte vizuale și detalii de contact dacă este necesară o comunicare suplimentară din partea cursantului. De asemenea, arată modul de acordare a licențelor și ia în considerare publicația UE) cerințe.

Șabloane

Rețeaua a pregătit o serie de șabloane pentru prezentări PowerPoint.

Șabloanele pot fi descărcate de la acest link:
https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1t8GFygwCX8ZfEoK9ZkJe-_pPzXj-1Vod

4.2 Anexa 2 – Ghiduri pentru material textuale

(sursa: Livrabilul “Elaborarea și dezvoltarea materialelor de formare online – Ghiduri structural pentru prezentările online la distanță”)

Îndrumări structurale pentru material textual de învățare la distanță online

Pentru ca un document să fie util ca resursă de învățare la distanță online, acesta ar trebui să conțină unele dintre următoarele elemente (elementele marcate cu * sunt considerate obligatorii):

1. Elemente la începutul documentului

A. Scop / obiective *

b. Rezultatele învățării *

c. Cuvinte cheie *

d. Introducere

e. Cunoștințe prealabile

f. Cuprins / figuri / tabele

2. Elemente din corpul documentului

A. Secțiuni / subsecțiuni *

b. Mese

c. Cifre

d. Exemple

e. Studii de caz

3. Elemente la sfârșitul documentului

A. Rezumat

b. Lista de referințe

c. Glosar

d. Lecturi suplimentare

În cele ce urmează, fiecare dintre aceste elemente este explicat pe scurt.

Scop / obiective

Scopul oferă o scurtă explicație a contribuției generale a documentului. Obiectivele specializați scopul folosind termeni mai concreți. Acest element nu trebuie să depășească 5 rânduri de text.

Rezultatele învățării

Acestea descriu cunoștințele / abilitățile / competențele (atitudinile) pe care elevul le va dezvolta după studiind documentul. Acestea ar trebui să se bazeze pe taxonomia Bloom și să specializeze unele dintre rezultatele învățării modului. Ar trebui introdus ca: După ce ați studiat această resursă, veți putea: (urmat de o listă de rezultate). Lista nu trebuie să conțină mai mult de 10 rezultate; 5 este un număr bun.

Cuvinte cheie

Un set de cuvinte cheie care furnizează termenii principali utilizați în document. Rețineți că pentru fiecare dintre acestea termeni, o explicație ar trebui furnizată în text și ar putea fi rezumate în glosar. Prima apariție a unui termen ar trebui să fie ușor de identificat (adică folosind boldface). Lista nu trebuie să conțină mai mult de 10 termeni; 6 este un număr bun.

Introducere

Prezintă cititorului conținutul care va urma. Plasează resursa în context și o asociază cu orice material învățat anterior (dacă este cazul). De asemenea, rezumă conținutul resursei. Ar trebui utilizat numai pentru documente de dimensiuni medii și lungi (adică mai mult de 4 pagini). Nu trebuie să depășească 10% din lungimea totală a documentului.

Cunoștințe prealabile

Listează cunoștințele și abilitățile necesare pentru a utiliza în mod optim resursa. Nu poate fi utilizat pentru documente scurte sau mijlocii. Ar putea face parte din introducere. Nu trebuie să depășească 10 rânduri de text.

Cuprins / figuri / tabele

Oferă o imagine de ansamblu a conținutului și permite accesul direct la părți ale documentului. Ar trebui utilizat numai pentru documente lungi (adică mai mult de 12 pagini).

Secțiuni / subsecțiuni

Conține corpul documentului. Ar trebui structurat în paragrafe. Evitați să utilizați mai mult de 3 niveluri. Ar trebui să fie numerotate.

Tabele, figuri și grafice

Tabelele și graficele sunt utilizate pentru a rezuma și a oferi o imagine de ansamblu a conținutului textului. Cifrele amplifică sau extind textul. Mai bine să fie plasat în text sau în spațiul marginal (dacă există suficient spațiu); mai bine evitați să înfășurați text în jurul lor. Ar trebui să fie plasat într-un cadru. Ar trebui să fie suficient de mare pentru a fi lizibil. Ar trebui să fie întotdeauna numerotate și să aibă o legendă. Când se face referire din text, ar trebui să scrieți „în figura 1”, să nu scrieți niciodată „în figura următoare”. În cazul în care documentul va fi tipărit, trebuie să aveți grijă la utilizarea culorilor (și a referințelor la acestea).

Exemple

Sunt utilizate pentru a contextualiza sau personaliza o parte a documentului. Ar trebui să fie plasat într-un cadru. Ar trebui să fie întotdeauna numerotate și să aibă un titlu. Când se face referire din text, ar trebui să scrieți „în exemplul 1”, să nu scrieți niciodată „în exemplul următor”.

Șabloane

Rețeaua a pregătit un șablon pentru materiale textuale.

Șablonul poate fi descărcat la acest link:
https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-ul

4.3 Anexa 3 – Ghiduri pentru video-uri și demo-uri

(sursa: Livrabilul “Elaborarea și dezvoltarea materialelor de învățare online”)

Cele mai frecvente tipuri de videoclipuri, legate de conținutul educațional, includ interviuri, conversații, prelegeri, scenarii direcționate și screencasts.

1. Videoclipuri

1.1 Interviu

Un interviu este o conversație care include întrebări și răspunsuri. O persoană (intervievatorul) întreabă întrebări predefinite, în timp ce persoanele invitate (intervievați) răspund (de obicei în timp predeterminat), cu participanții vorbesc pe rând. Interviurile implică de obicei un transfer de informații de la interviuat la intervievator (și, prin urmare, la audiență), care este de obicei scopul principal al interviului. Diapozitivele pot fi de asemenea inserate (într-o formă de prezentare) sau imagini, în timp ce interviuatul vorbește, pentru a face răspunsul mai imaginabil.

1.2 Conversație

O conversație este o comunicare interactivă între două sau mai multe persoane pe un anumit subiect. În conversații, putem adăuga și diapozitive (sub formă de prezentare) sau imagini, pentru a face vorbitorul mai ușor de înțeles.

1.3 Curs

O prelegere este o prezentare orală cu scopul de a prezenta informații, sau de a învăța oamenii sau cursanților un anumit subiect, de obicei folosind diapozitive sub formă de prezentare sau imagini.

1.4 Scenariu regizat

Acest tip de videoclip se referă de obicei la prezentarea unui anumit obiect. De exemplu, prezintă o expoziție (o pictură, o sculptură etc.) într-un muzeu, un obiectiv turistic, un experiment etc. De obicei, include și narațiuni audio pentru imaginile prezentate. Pot fi incluși actori sau difuzori (opțional) pentru a face prezentarea mai vie.

1.5 Captură de ecran video

Un screencast (cunoscut și sub numele de captură de ecran video) este o înregistrare digitală a ecranului computerului ieșire, care conține adesea și narațiune audio. Termenul screencast este comparat cu termenul aferent captură de ecran; întrucât captura de ecran generează o singură imagine a ecranului unui computer, un screencast este în esență un film al schimbărilor de-a lungul timpului pe care un utilizator le vede pe ecranul unui computer, îmbunătățite cu narațiune audio.

2. Sfaturi tehnice

2.1 Generalități

- Fotografierea ar trebui să se facă de preferință folosind două camere identice în același timp; una pentru o fotografie de aproape și una pentru o fotografie medie (de la talie în sus). Asigurați-vă că aranjați aceleași setări pentru ambele camere (ISO, Balans de alb, fps, diafragmă, viteza obturatorului).
- Păstrați videoclipurile până la maximum 15 minute (fără tăieri) în total, pentru a păstra publicul interesat. Dacă nu este posibil să filmați timp de 15 minute, împărțiți videoclipul în două părți.

- Rata cadrelor trebuie setată la 25 fps.
- Evitați mișcările camerei.
- Captura trebuie să se concentreze asupra antrenorilor și să mențină camera la nivelul ochilor.
- Nu modificați setările video sau iluminarea în timpul înregistrării.
- Evitați ecoul. Înainte de a începe înregistrarea, verificați acustica locului.
- Este necesar să bateți palma (măinile sau cu o clapetă) în centrul cadrului după ce vă asigurați că camera și sunetul rulează. Înainte de a bate din palme, operatorul camerei sau directorul ar trebui să spună clar titlul interviului și clipul (de exemplu „Marketing 2.1, ia 1”).
- Diapozitivele prezentării nu trebuie să apară în cadrul videoclipului; acestea vor fi adăugate mai târziu în timpul editării video. În timpul înregistrării prelegerii, camerele ar trebui să se concentreze asupra lectorului.
- Sunetul trebuie înregistrat folosind microfoane lavalier, care sunt conectate cu camera.

2.2 Pentru formatori

- Formatorii ar trebui să folosească un limbaj simplu, fără termeni complexi. Dacă trebuie să folosească un termen complex, ar trebui să-l explice pe scurt.
- Formatorii ar trebui să evite să poarte: alb, negru, mărci.
- Când există un singur antrenor, el / ea ar trebui să-și concentreze privirea spre cameră.
- Formatorii nu trebuie să vorbească rapid și să nu țină nimic în mâini.
- Formatorii nu trebuie să vorbească prea aproape sau prea departe de microfon. Asigurați-vă că vocea fiecărui vorbitor sună clar.
- Ar fi trebuit să-și pregătească discursurile și să le citească prin autocue (există aplicații online). Toate întrebările și răspunsurile trebuie scrise și repetate înainte de filmare.
- Formatorul poate alege dacă vrea să vorbească în picioare sau așezat.
- În cazul în care dorim să adăugăm grafică pe partea laterală a cadrului, antrenorul trebuie să stea / să stea în jumătatea dreaptă a cadrului.
- Machiajul trebuie să fie simplu și discret. La fel și pentru păr.

2.3 Fundalul

- Fundalul trebuie să fie gol și să aibă o culoare strălucitoare pentru grafica în culoare albă sau de o culoare închisă în cazul graficii în culoare neagră. Evitați fundalurile cu modele / modele sau obiecte.
- Ar trebui să existe multă lumină, asigurându-vă că nu sunt create umbre intense pe antrenor sau pe fundal. Fața ar trebui să arate clar și luminos.
- Evitați sau eliminați sunetele externe. Vă rugăm să înregistrați în locuri izolate sau într-un studio. Cu toate acestea, dacă alegeți să fotografiați într-un spațiu exterior, asigurați-vă că nu este prea zgomotos și că nu se interferează persoane în cadru. O fotografiere exterioară trebuie făcută numai în cazul în care un profesionist este responsabil.

2.4 Filmări

- Imaginile trebuie trimise fără nicio editare (fără logo-uri, fără intro / outro, fără muzică)
- Imaginile filmării trebuie trimise însoțite de textul discursului și de prezentarea „ppt” sau de orice alt material care trebuie afișat (video / imagine etc.), precizând când ar trebui să fie afișat.

2.5 Sfaturi diverse

- Materialul educațional ar trebui să fie autoguidat și să îmbunătățească interacțiunea mai slabă cu materialul.
- Ar trebui să includă exemple explicative și comentarii încurajatoare.

- La începutul fiecărei secțiuni, trebuie conținute definiția obiectivelor și a rezultatelor așteptate ale învățării, precum și un rezumat la final.

2.6 Șablon: Demo video

Rețeaua a pregătit o demonstrație a conferinței video pentru ca formatorii să aibă o idee despre produsul final.

Videoclipul poate fi văzut la acest link:
<https://drive.google.com/file/d/1pyqLm-MntvRSMMrceMhRth7W4-KWX-Zk/view?usp=sharing>



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



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