**Training Fiche Template**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Τίτλος** | **Το πλαίσιο EntreComp για την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά** | | |
| **Λέξεις-κλειδιά** | EntreComp, Πολιτιστική κληρονομιά, Ιδέα, Ευκαιρίες, Δια βίου Μάθηση, Επιχειρηματικότητα, αίσθημα πρωτοβουλίας | | |
| **Στόχοι** | * **Αποκτήστε τεχνογνωσία με το πλαίσιο EntreComp** * **Αποκτήστε νέες ιδέες για ευκαιρίες στην ΑΠΚ** * **Ικανότητες για την αναζωπύρωση της καινοτομίας στην ΑΠΚ** | | |
| **Μαθησιακά αποτελέσματα** | Αξιοποίηση, εκμετάλλευση και αναβάθμιση νέων ιδεών και ευκαιριών για τις επιχειρήσεις της ΑΠΚ | | |
| **Επίπεδο EQF** | 4 | | |
| **Δεξιότητες/ικανότητες** | 1.1 Εντοπισμός ευκαιριών  1.2 Δημιουργικότητα  1.3 Όραμα  1.4 Αποτίμηση της ιδέας  1.5 Ηθική και βιώσιμη σκέψη | | |
| **Προαπαιτούμενο / Διάρκεια** | 2h | | |
| **Θέματα** | 1. **Το πλαίσιο EntreComp για την άυλη κληρονομιά**   **Ονομασία ενότητας: Υπόβαθρο πολιτικής και εισαγωγή στην EntreComp**  Ενότητα 1: Το πλαίσιο επιχειρηματικής επάρκειας  Ενότητα 2: Το πολιτικό υπόβαθρο του EntreComp  Ενότητα 3: Τα σημερινά πλαίσια της ΕΕ για την εκπαίδευση και την κατάρτιση  Ενότητα 4: Συνέχεια της EntreComp  Ενότητα 5: EntreComp και άυλη πολιτιστική κληρονομιά  **Ονομασία ενότητας: Οδηγός για το EntreComp: δομή και περιεχόμενο**  Ενότητα 1: Σύντομος οδηγός για το πλαίσιο EntreComp  Ενότητα 2: Το μοντέλο επάρκειας 8 διαστάσεων  Ενότητα 3: ΙΔΕΕΣ & ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ  Ενότητα 4: ΠΟΡΟΙ  Ενότητα 5: ΣΕ ΔΡΑΣΗ  **Ονομασία μονάδας: Πυλώνας "ΙΔΕΕΣ & ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ": λεπτομερής ανάλυση**  Τμήμα 1: λεπτομερής επισκόπηση  Ενότητα 2 - 1.1 Εντοπισμός ευκαιριών:  Εντοπισμός, δημιουργία και αξιοποίηση ευκαιριών  *Εστίαση στις προκλήσεις*  *Αποκάλυψη αναγκών*  *Ανάλυση του πλαισίου*  Ενότητα 3 - 1.2 Δημιουργικότητα:  *Να είστε περίεργοι και ανοιχτοί*  *Ανάπτυξη ιδέας*  *Καθορισμός προβλημάτων*  *Σχεδιασμός αξίας*  *Να είστε καινοτόμοι*  Ενότητα 4 - 1.3 Όραμα:  *Φανταστείτε*  *Σκεφτείτε στρατηγικά*  *Οδηγός δράσης*  Ενότητα 5 - 1.4 Αποτίμηση των ιδεών  *Αναγνώριση της αξίας των ιδεών*  *Μοιραστείτε και προστατέψτε τις ιδέες*  Ενότητα 6 - 1.5 Ηθική και βιώσιμη σκέψη  *Συμπεριφερθείτε ηθικά*  *Αξιολόγηση των επιπτώσεων*  *Να είστε υπόλογοι* | | |
| **Αυτοαξιολόγηση (ερωτήσεις και απαντήσεις πολλαπλής επιλογής)** | 1.Το EntreComp είναι το πλαίσιο της ΕΕ για την ανάπτυξη ικανοτήτων καθιερωμένων επιχειρηματιών σε βιομηχανικούς τομείς.  **Λ**/Α  2.Το EntreComp είναι το πλαίσιο της ΕΕ για την ανάπτυξη ικανοτήτων όλων των πολιτών της ΕΕ όσον αφορά την αίσθηση της πρωτοβουλίας και την επιχειρηματικότητα ως ικανότητα  Λ/**Α**  3. Οι ευκαιρίες και οι προκλήσεις μπορούν να αποτελέσουν αφορμή για νέες επιχειρηματικές ιδέες.  Λ/**Α**  4. Η σχεδιαστική σκέψη είναι μια μέθοδος επίλυσης προβλημάτων που εφαρμόζεται στην επιστήμη της πληροφορικής και της μηχανικής  **Λ**/Α  5. Η αρχιτεκτονική καινοτομία αφορά την περιβαλλοντική βιωσιμότητα των κτιρίων και των υποδομών  **Λ**/Α | | |
| **Κατάλογος ελέγχου** | * Εισαγωγή της EntreComp: πολιτικό υπόβαθρο και προοπτική * ΙΔΕΕΣ & ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ - λεπτομερής ανάλυση των ικανοτήτων που αφορούν τους συγκεκριμένους τομείς κατάρτισης * Θέματα και υποθέματα για ΙΔΕΕΣ & ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ * EntreComp σε δράση * EntreComp στην εργασία * Δια βίου μάθηση | | |
| **Πόροι (βίντεο, σύνδεσμος αναφοράς)** | na | | |
| **Μελέτες περιπτώσεων/καλές πρακτικές/μαρτυρίες** | **Όνομα** | Διαθέσιμη κοινωνική πλατφόρμα για την ευαισθητοποίηση και τη συμμετοχή στην πολιτιστική κληρονομιά | |
| **Περιγραφή** | *Η Pluggable Social Platform for Heritage Awareness and Participation (PLUGGY) θα υποστηρίξει τους πολίτες στη διαμόρφωση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στη διαμόρφωσή της. Το PLUGGY θα τους δώσει τη δυνατότητα να μοιραστούν την τοπική γνώση και την καθημερινή τους εμπειρία με άλλους. Η συμμετοχή θα περιλαμβάνει τη συμβολή πολιτιστικών ιδρυμάτων και ψηφιακών βιβλιοθηκών, δημιουργώντας εκτεταμένα δίκτυα γύρω από ένα κοινό ενδιαφέρον για τη σύνδεση του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.*  *Η κοινωνική πλατφόρμα PLUGGY θα διευκολύνει μια συνεχή διαδικασία δημιουργίας, τροποποίησης και διαφύλαξης της πολιτιστικής κληρονομιάς, όπου οι πολίτες θα είναι prosumers και συντηρητές των πολιτιστικών δραστηριοτήτων. Θα είναι διαδικτυακή, εύκολα προσβάσιμη και θα επιτρέπει την ανάπτυξη κοινής ταυτότητας και διαφοροποίησης. Οι χρήστες της κοινωνικής πλατφόρμας PLUGGY θα επιμελούνται τις ιστορίες χρησιμοποιώντας το εργαλείο επιμέλειας PLUGGY. Το περιεχόμενο θα είναι τόσο crowdsourced όσο και ανακτημένο από ψηφιακές συλλογές, επιτρέποντας στους χρήστες να δημιουργούν συνδέσμους μεταξύ φαινομενικά άσχετων γεγονότων, γεγονότων, ανθρώπων και ψηφιοποιημένων συλλογών, οδηγώντας σε νέες προσεγγίσεις παρουσίασης πολιτιστικών πόρων και νέους τρόπους εμπειρίας τους.*  *Το PLUGGY θα παρέχει την απαραίτητη αρχιτεκτονική για τη δημιουργία πρόσθετων εφαρμογών, επιτρέποντας τρόπους αξιοποίησης του περιεχομένου της κοινωνικής πλατφόρμας πέραν του έργου, που δεν έχουν ακόμη φανταστεί, ενώ παράλληλα θα εστιάζει στο σχεδιασμό της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, συμβάλλοντας στη δημιουργία νέων εικονικών κοινοτήτων πολιτιστικής κληρονομιάς. Η κοινοπραξία PLUGGY εκτείνεται σε 5 χώρες και περιλαμβάνει 4 ακαδημαϊκούς εταίρους (ICCS, TUK, UMA, ICL), συνολικά 10 μουσεία (PIOP, ESM) και 3 ΜΜΕ (CLIO, VIA, XTS) στους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς και των δημιουργικών εφαρμογών. Καλύπτουν τους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς, των κοινωνικών πλατφορμών, των εργαλείων συγγραφής, της VR/AR, της διαχείρισης γνώσης, της σημασιολογίας και του τρισδιάστατου ήχου.* | |
| **Σύνδεσμος ενδιαφέροντος** | <https://cordis.europa.eu/project/id/726765> | |
| **No.2** | **Όνομα** | Συναισθηματικές εικονικές πολιτιστικές εμπειρίες μέσω εξατομικευμένης αφήγησης | |
| **Περιγραφή** | *Η αφήγηση ιστοριών εφαρμόζεται σχεδόν σε όλα όσα κάνουμε. Όλοι χρησιμοποιούν ιστορίες, από τους εκπαιδευτικούς μέχρι τους εμπόρους και από τους πολιτικούς μέχρι τους δημοσιογράφους, για να ενημερώσουν, να πείσουν, να διασκεδάσουν, να παρακινήσουν ή να εμπνεύσουν. Στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, ωστόσο, η αφήγηση τείνει να χρησιμοποιείται στενά, ως μέθοδος επικοινωνίας στο κοινό των ευρημάτων και της έρευνας που διεξάγεται από τους ειδικούς ενός πολιτιστικού χώρου ή μιας συλλογής.*  *Ο κύριος στόχος του έργου EMOTIVE είναι να ερευνήσει, να σχεδιάσει, να αναπτύξει και να αξιολογήσει μεθόδους και εργαλεία που μπορούν να υποστηρίξουν τις πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες στη δημιουργία εικονικών μουσείων που αξιοποιούν τη δύναμη της "συναισθηματικής αφήγησης". Αυτό σημαίνει αφήγηση που μπορεί να εμπλέξει τους επισκέπτες, να προκαλέσει τα συναισθήματά τους, να τους συνδέσει με άλλους ανθρώπους σε όλο τον κόσμο και να ενισχύσει την κατανόηση, τη φαντασία και, τελικά, την εμπειρία τους από πολιτιστικούς χώρους και περιεχόμενο. Το EMOTIVE θα το επιτύχει αυτό παρέχοντας τα μέσα στους δημιουργούς πολιτιστικών προϊόντων για τη δημιουργία υψηλής ποιότητας, διαδραστικών, εξατομικευμένων ψηφιακών ιστοριών.* | |
| **Πηγή** | <https://cordis.europa.eu/project/id/727188> | |
| **Γλώσσα** | Ελληνικά | | |
| **Χώρος εκπαίδευσης** | Το "τι, πού και πώς" της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς: κατανόηση των 5 τομέων της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς και των εκδηλώσεων και εκφράσεων της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς. | |  |
| Βασικές αρχές διαφύλαξης της ΙΚΖ | |  |
| Αποκλεισμός του κοινωνικοοικονομικού δυναμικού της ΑΠΚ: πώς να αξιοποιηθούν τα άυλα περιουσιακά στοιχεία | |  |
| Επικοινωνία και μεταφορά γνώσεων | |  |
| Οικονομικές και διαχειριστικές ικανότητες | |  |
| Στρατηγικός σχεδιασμός και σκέψη, Προοπτική σκέψη, Κοινή διαχείριση | | X  X |
| Ψηφιακές ικανότητες | |  |
| **Γλωσσάρι** | **Δια βίου μάθηση**: Η δια βίου μάθηση έχει τις ρίζες της στην ενσωμάτωση της μάθησης και της ζωής, καλύπτοντας τη δια βίου (από την κούνια μέχρι τον τάφο) και την όλη ζωή μάθηση για άτομα όλων των ηλικιών, η οποία παρέχεται και αναλαμβάνεται με ποικίλους τρόπους και καλύπτει ένα ευρύ φάσμα μαθησιακών αναγκών και απαιτήσεων.  **Επιχειρηματικότητα:**: Επιχειρηματικότητα είναι όταν ενεργείτε βάσει ευκαιριών και ιδεών και τις μετατρέπετε σε αξία για τους άλλους. Η αξία που δημιουργείται μπορεί να είναι οικονομική, πολιτιστική ή κοινωνική (FFE-YE, 2012).  **Δεξιότητες:** Οι δεξιότητες είναι η ικανότητα εφαρμογής της γνώσης και της τεχνογνωσίας για την ολοκλήρωση εργασιών και την επίλυση προβλημάτων. Σύμφωνα με το ευρωπαϊκό πλαίσιο επαγγελματικών προσόντων, οι δεξιότητες περιγράφονται ως γνωστικές (που περιλαμβάνουν τη χρήση λογικής, διαισθητικής και δημιουργικής σκέψης) ή πρακτικές (που περιλαμβάνουν τη χειρωνακτική επιδεξιότητα και τη χρήση μεθόδων, υλικών, εργαλείων και οργάνων). (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο, 2008).  **Δημιουργία αξίας:** Η δημιουργία αξίας είναι το αποτέλεσμα της ανθρώπινης δραστηριότητας για τη μετατροπή σκόπιμων ιδεών σε δράση η οποία παράγει αξία για κάποιον άλλον εκτός από τον εαυτό του. Η αξία αυτή μπορεί να είναι κοινωνική, πολιτιστική ή οικονομική (EntreComp, ενότητα γλωσσάρι).  **Γνώση:** Γνώση είναι το σύνολο των γεγονότων, αρχών, θεωριών και πρακτικών που σχετίζονται με έναν τομέα εργασίας ή σπουδών. Στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων, η γνώση περιγράφεται ως θεωρητική ή/και πραγματική (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο, 2008). | | |
| **Βιβλιογραφία** | Βιβλιογραφία του EntreCom, με ειδική αναφορά στο EntreComp Into Action (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC109128>) | | |
| **Παρέχεται από** | IHF asbl | | |