**Leiðbeiningar með námsefninu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titill** | EntreComp ramminn fyrir óáþreifanlegan menningararf |
| **Lykilorð** | EntreComp, óáþreifanlegur menningararfur, hugmyndir, tækifæri, símenntun, frumkvöðlar, framtakssemi |
| **Markmið** | * **Kynning á EntreComp rammanum**
* **Nýjar hugmyndir að tækifærum óáþreifanlegs menningararfs**
* **Hæfni til að vinna að nýsköpun í óáþreifanlegum menningararfi​**
 |
| **Hæfniviðmið** | Mat, nýting og þá endurmat á nýjum hugmyndum í verkefnum tengdum óáþreifanlegan menningararf.  |
| **EQF þrep** | 4 |
| **Færni/hæfni** | 1.1 Finna tækifæri1.2 Sköpun1.3 Sýn1.4. Mat á virði hugmyndar1.5 Siðferðileg og sjálfbær hugsun |
| **Tími** | 2 klst. |
| **Námsþættir** | **EntreComp ramminn fyrir óáþreifanlegan menningararf**1. **hluti: Bakgrunnur og kynning á EntreComp**

Inngangur: Hæfnirammi um frumkvöðlafærni (The Entrepreneurial Competence Framework​)​Kafli 1 – Frumkvöðlastarf sem hæfniKafli 2 – Bakgrunnur EntreCompKafli 2 – Bakgrunnur EntreComp: Rammi um lykilhæfni fyrir símenntunKafli 2 – Bakgrunnur EntreComp: Framtak og frumkvæðiKafli 3 – Núverandi Evrópurammar fyrir menntun og þjálfunKafli 4 – Eftirfylgni við EntreCompKafli 4- EntreComp í framkvæmd; Fáðu innblástur og láttu það gerast!Kafli 5 – EntreComp og óáþreifanlegur menningararfur1. **hluti: Leiðbeiningar um EntreComp: uppbygging og innihald**

Kafli 1 – Stuttur leiðarvísir í gegnum EntreComp rammann Kafli 2 – 8-þrepa færniviðmið: Kafli 3 – HUGMYNDIR OG TÆKFÆRI​Kafli 4 – ÚRRÆÐI​Kafli 5 – Í FRAMKVÆMD​1. **hluti: Stoð HUGMYNDA OG TÆKIFÆRA: Nákvæm sundurliðun**

**Kafli 1 – HUGMYNDIR OG TÆKIFÆRI stoðin: Ítarlegt yfirlit**Kafli 2 – 1.1 Að koma auga á, skapa og grípa tækifæri**​**Kafli 2 – 1.1 Að koma auga á tækifærin: Áhersla á áskoranirKafli 2 – 1.1 Að koma auga á tækifærin: Þarfir í dulargervi Kafli 2 – 1.1 Að koma auga á tækifærin: Að greina samhengiðKafli 3 – 1.2 Sköpun: Vertu opin/nn og forvitin/nnKafli 3 – 1.2 Sköpunarkraftur: Þróaðu hugmyndKafli 3 – 1.2 Sköpunarkraftur: Að skilgreina vandamálKafli 3 – 1.2 Sköpunarkraftur: Gildi hönnunarKafli 3 – 1.2 Sköpunarkraftur: Vertu nýjungagjarnKafli 4 – 1.3 Sýn: Sjáðu fyrir þér…Kafli 4 – 1.3 Sýn: Stefnumótandi hugsunKafli 4 – 1.3 Sýn: Leiðbeinandi framkvæmdKafli 5 – 1.4 Að meta hugmyndir: Að koma auga á verðmæti hugmynda Kafli 5 – 1.4 Að meta hugmyndir: Að deila og vernda hugmyndirKafli 6 – 1.5 Siðferðileg og sjálfbær hugsunKafli 6 – 1.5 Siðferðileg og sjálfbær hugsun: Að meta áhrifKafli 6 – 1.5 Siðferðileg og sjálfbær hugsun: Ábyrgð |
| **Sjálfsmat** | 1. EntreComp er rammi sem EU hefur sett upp til að auka frumkvöðlahæfni í iðnaði **Rangt**/Rétt2. EntreComp er evrópskur hæfnirammi sem er ætlað að auka framtakssemi og frumkvöðlafærni allra Evrópubúa. Rangt/**Rétt**3. Tækifæri og áskoranir geta bæði verið upphafspunktur nýrrar viðskiptahugmyndar. Rangt/**Rétt**4. Design thinking er aðferð til að leysa vandamál í tölvunarfræði og verkfræði**Rangt**/Rétt |
| **Gátlisti** | * Kynning á EntreComp: bakgrunnur stefnu og uppbygging
* HUGMYNDIR OG TÆKIFÆRI – ítarleg sundurliðun á hæfni sem tilheyrir þessu sérstaka þjálfunarsviði
* Þræðir og hæfniþættir fyrir HUGMYNDIR OG TÆKIFÆRI
* EntreComp í notkun
* EntreComp í framkvæmd
* Símenntun
 |
| **Gögn (myndbönd, hlekkir)**  | na |
| **Dæmisaga/góðar starfsvenjur/vitnisburður**  | **Titill**  | Pluggable Social Platform for Heritage Awareness and Participation (PLUGGY) |
| **Lýsing** | *Pluggable Social Platform for Heritage Awareness and Participatio (PLUGGY) mun styður við miðlun menningararfs. PLUGGY gerir fólki kleift að deila þekkingu og reynslu með öðrum. Þátttaka felur í sér framlag menningarstofnana og stafrænna bókasafna, að byggja upp víðfeðmt tengslanet í tengslum við sameiginlegt áhugamál, að tengja saman fortíð, nútíð og framtíð.**PLUGGY vettvangurinn auðvelda áframhaldandi vinnu við að skapa, breyta og standa vörð um arfleifð þar sem almenningur tekur þátt og viðheldur menningarstarfsemi. Notendur PLUGGY Social Platform munu setja inn sögur með því að nota PLUGGY Curatorial Tool. Efnið verður tekið saman og sótt úr stafrænum söfnum, sem gerir notendum kleift að búa til tengsl á milli staðreynda, atburða, fólks og stafrænna safna sem virðast ótengdar, sem leiðir til nýrra aðferða við að kynna menningarauðlindir og nýjar leiðir til að upplifa þær.**PLUGGY hópurinn spannar 5 lönd og inniheldur 4 samstarfsaðila (ICCS, TUK, UMA, ICL), samtals 10 söfn (PIOP, ESM) og 3 lítil og meðalstór fyrirtæki (CLIO, VIA, XTS) á sviði menningararfs og skapandi greina. Þau ná yfir svið menningararfs, vettvang samskipta (social platform), höfundartól, VR/AR, þekkingarstjórnunar, merkingarfræði og þrívíddarhljóðs.* |
| **Hlekkur** | <https://cordis.europa.eu/project/id/726765>  |
| **Dæmisaga/góðar starfsvenjur/vitnisburður** **Nr.2** | **Titill** | Emotive Virtual cultural Experiences through personalized storytelling |
| **Lýsing** | *Frásagnarlist eða sagnamennska á við um næstum allt sem við gerum. Allir segja sögur. Það á einnig við um kennara, markaðsfólks, stjórnmálamenn og blaðamenn. Sögur eru sagðar til að m.a. upplýsa, sannfæra, skemmta, hvetja eða veita innblástur. Í samhengi menningararfs er frásagnarlist hins vegar einnig notuð sem aðferð til að miðla til almennings niðurstöðum og rannsóknum sem gerðar eru fræðimönnum um menningarsvæði eða menningarf.**Meginmarkmið EMOTIVE verkefnisins er að rannsaka, hanna, þróa og meta aðferðir og verkfæri sem geta stutt menningar- og skapandi starfsemi við að búa til sýndarsöfn. Sýndarsöfn sem nýta kraftinn í „góðri sögu. Þar er frásagnarlist notuð til að vekja athygli gesta, kveikja tilfinningar þeirra, tengja þá við fólk um allan heim og auka skilning þeirra, ímyndunarafl og að lokum upplifun þeirra af menningarsvæðum og menningarefni. EMOTIVE verkefnið vinnur að því að gera þetta með því að bjóða fólki í menningargeiranum leiðir til að búa til hágæða, gagnvirkar, persónulegar stafrænar sögur.* |
| **Heimild** | <https://cordis.europa.eu/project/id/727188>  |
| **Tungumál** | Íslenska |
| **Viðfangsefni** | “Hvað, hvar og hvernig” óáþreifanlegs menningararfs: Að skilja fimm svið óáþreifanlegs menningararfs, birtingarmyndir og framsetningu. |  |
| Lykilatriði verndunar óáþreifanlegs menningararfs |  |
| Að opna á félags-efnahagslega möguleika óáþreifanlegs menningararfs: Hvernig á að nýta óefnislega þætti. |  |
| Samskipti og þekkingarmiðlun |  |
| Fjármála- og stjórnunarhæfni |  |
| Stefnumótun, hugsun til framtíðar, sameiginleg forysta | XX |
| Stafræn færni |  |
| **Orðalisti** | **Símenntun:** Símenntun er samþætting náms og lífs og nær yfir alla ævi manneskjunnar, frá vöggu til grafar. Átt við við ævilangt og alhliða nám sem á sér stað með margvíslegum hætti og uppfyllir fjölbreyttar námsþarfir og kröfur.**Frumkvöðlastarf:** Í frumkvöðlastarf eru tækifæri og hugmyndir nýttar og breytt í virði. Verðmætin sem skapast geta verið fjárhagsleg, menningarleg eða félagsleg (FFE-YE, 2012).**Færni:** Hæfni er að geta beitt til þekkingu til að klára verkefni og leysa vandamál. Í samhengi við evrópska hæfnirammann er færni lýst sem vitrænni (sem felur í sér notkun innsæi og rökrænnar og skapandi hugsunar) eða hagnýtri (sem felur í sér handlagni og notkun aðferða, efna, verkfæra og tækja) (Evrópuþingið og ráðsins, 2008).**Verðmætasköpun:** Verðmætasköpun er afrakstur mannlegra athafna þar sem hugmyndum er breitt í aðgerðir sem skapa verðmæti. Þetta geta verið félagsleg, menningarleg eða efnahagslegverðmæti. (EntreComp, orðalisti).**Þekking:** Þekking er safn staðreynda, meginreglna, kenninga og starfsvenja sem tengjast starfs- eða námssviði. Í samhengi við evrópska hæfnirammann er þekkingu lýst sem fræðilegri og/eða byggðri á staðreyndum (Evrópuþingið og ráðið, 2008). |
| **Heimildaskrá** | Um EntreCom með sérstaka áherslu á EntreCom í framkvæmd: (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC109128>)  |
| **Höfundur** | IHF asbl |