



Αποτέλεσμα 1

*Πρόγραμμα κατάρτισης σχετικά με την
επιχειρηματική νοοτροπία, τη
δημιουργικότητα και τη χρήση των ΤΠΕ στον
τομέα της πολιτιστικής προώθησης, ιδίως υπό
το πρίσμα των επιπτώσεων του κορωνοϊού*

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	3
Το έργο Bid To Art.....	5
Σύνοψη των ευρημάτων της έρευνας για την ανάπτυξη του πνευματικού αποτελέσματος IO2	7
Κύριες ελλείψεις δεξιοτήτων, εμπόδια και ανάγκες κατάρτισης των ΟΣ1 και ΟΣ2 όσον αφορά την επιχειρηματική νοοτροπία και τη χρήση των ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης.....	7
Μαθήματα κατάρτισης στον τομέα - τι υπάρχει ήδη και τι χρειάζεται ακόμη	10
Προτεινόμενη δομή και περιεχόμενο του μαθησιακού και εκπαιδευτικού υλικού	10
Ενότητες κατάρτισης	12
Ενότητα αρ° 1	12
Πώς να δημιουργήσετε ένα επιχειρηματικό σχέδιο που σχετίζεται με την πολιτιστική προώθηση	12
Ενότητα αρ° 2	16
Τεχνικές ψηφιακού μοντάζ, οπτικοακουστικών λήψεων και ζωντανής μετάδοσης.....	16
Ενότητα αρ° 3	20
Πώς να χρησιμοποιείτε διαφορετικά είδη μέσων για την πολιτιστική προώθηση	20

Εισαγωγή

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης σχετικά με την επιχειρηματική νοοτροπία, τη δημιουργικότητα και τη χρήση των ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης, ιδίως υπό το πρίσμα των επιπτώσεων του κορωνοϊού, είναι το πρώτο αποτέλεσμα του έργου Bid To Art. Επικεντρώνεται στον τρόπο αξιολόγησης των επιχειρηματικών νοοτροπιών, της δημιουργικότητας και της χρήσης των ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης, ιδίως υπό το πρίσμα των επιπτώσεων του κορωνοϊού. Το πρόγραμμα κατάρτισης στοχεύει στον προσδιορισμό των βέλτιστων μεθοδολογιών και διαδρομών κατάρτισης που συνδυάζουν τις κύριες επιχειρηματικές ανάγκες των καλλιτεχνών που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό με την κατάλληλη γνώση και τη βέλτιστη χρήση ψηφιακών δεξιοτήτων, τεχνολογίας και εργαλείων.

Το πρόγραμμα κατάρτισης είναι διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες των εταίρων (αγγλικά, ισπανικά, ιταλικά, ρουμανικά, ουγγρικά, σερβικά και ελληνικά) και δημοσιεύεται ως ηλεκτρονικό βιβλίο που μπορεί να μεταφορτωθεί από την ιστοσελίδα του έργου.

Οι κύριοι στόχοι του Αποτελέσματος 1 είναι:

- Να **παρουσιάσει συλλογικά την τρέχουσα κατάσταση των εκπαιδύσεων** στις συμμετέχουσες χώρες που σχετίζονται με τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης, εστιάζοντας στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των πολιτισμικών και δημιουργικών τομέων (ΠΔΤ) και των τοπικών πολιτιστικών οικοσυστημάτων,
- Να **παρουσιάσει συλλογικά τα κενά, τα εμπόδια και τις ανάγκες** που σχετίζονται με τις καινοτόμες τεχνολογίες και τις επιχειρηματικές νοοτροπίες της ΟΣ1 και ΟΣ2, ιδίως υπό το πρίσμα των επιπτώσεων του κορωνοϊού,
- Να **προσδιορίσει και να προτείνει τη δομή και το περιεχόμενο** του υλικού μάθησης και κατάρτισης που θα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των ομάδων-στόχων. Να περιγράφει τα μαθησιακά αποτελέσματα από την άποψη των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των στάσεων και να προτείνει την ειδική χρήση μεθόδων μάθησης σύμφωνα με τις απαιτήσεις του **ECVET** (το European Credit system for Vocational Education & Training είναι ένα σύστημα για την αναγνώριση, συγκέντρωση και μεταφορά πιστωτικών μονάδων (credits) στο χώρο της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης)
- Να προτείνει **εργαλεία και μεθοδολογία** για μια καινοτόμο παροχή κατάρτισης.

Το Αποτέλεσμα 1 αποτελεί άμεση συνέπεια των βασικών συμπερασμάτων της **ανάλυσης αναγκών** που διεξήγαγαν και οι επτά εταίροι του έργου κατά τη σύνταξη της πρότασης του έργου. Αυτή περιελάμβανε τα αποτελέσματα μιας **ομάδας εστίασης** με τουλάχιστον 5 επαγγελματίες που εργάζονται με καλλιτέχνες, οι οποίοι κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό, όσον αφορά την αξιολόγηση των βασικών ικανοτήτων, με ιδιαίτερη έμφαση στην επιχειρηματική νοοτροπία, τη δημιουργικότητα και τη χρήση των ΤΠΕ, καθώς και τα αποτελέσματα 10 **ερωτηματολογίων** ανά χώρα που στάλθηκαν σε καλλιτέχνες που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό. Συνολικά, 42 επαγγελματίες συμμετείχαν στις

ομάδες εστίασης και 62 καλλιτέχνες συμπλήρωσαν το διαδικτυακό ερωτηματολόγιο. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια των πρώτων μηνών του έργου διεξήχθη πρόσθετη **έρευνα** σε κάθε χώρα εταίρο για την ανάλυση των υφιστάμενων εκπαιδεύσεων που σχετίζονται με την επιχειρηματική νοοτροπία στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης και για την παρουσίαση καινοτόμων εργαλείων για την παροχή εκπαίδευσης. Συνολικά συγκεντρώθηκαν 23 μαθήματα κατάρτισης και παρόμοιες πρωτοβουλίες σε επίπεδο ΕΕ και σε εθνικό επίπεδο, οι οποίες ελήφθησαν υπόψη κατά την εκπόνηση του Αποτελέσματος 1. Τα πορίσματα της έρευνας περιλαμβάνονται εξ ολοκλήρου στη διακρατική έκθεση Bid To Art, η οποία διατίθεται στα αγγλικά, αλλά μια περίληψη αναφέρεται στο παρόν έγγραφο.

Το έργο Bid To Art

Το BidToArt είναι ένα διακρατικό έργο που χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Επτά εταίροι του έργου από έξι χώρες της ΕΕ (Ισπανία, Ιταλία, Κύπρος, Σερβία, Ρουμανία, Ιρλανδία) συνεργάζονται και οι στόχοι του έργου είναι:

- η προώθηση της **κοινωνικής και εκπαιδευτικής αξίας της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς**, της συμβολής της στη δημιουργία θέσεων εργασίας, στην οικονομική ανάπτυξη και στην κοινωνική συνοχή.
- η **ενίσχυση των ικανοτήτων** των εκπαιδευτών, των παιδαγωγών, των κοινωνικών λειτουργών και άλλων επαγγελματιών της εκπαίδευσης ενηλίκων που εργάζονται άμεσα με άτομα που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό ή στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης.
- η **προώθηση της καινοτομίας** μουσικών, ζωγράφων, ξυλουργών, υφαντουργών και άλλων καλλιτεχνών που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό, προκειμένου να δημιουργηθούν νέες μορφές πολιτιστικής εμπειρίας, διάδοσης και νέα επιχειρηματικά μοντέλα με νέες δυνατότητες αγοράς.

Οι κύριες **ομάδες στόχου** του έργου είναι:

- **Κύρια ομάδα στόχος (ΟΣ1):** Εκπαιδευτές, εκπαιδευτικοί, κοινωνικοί λειτουργοί και άλλοι επαγγελματίες της εκπαίδευσης ενηλίκων που εργάζονται άμεσα με άτομα που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό ή στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης,
- **Δευτερεύουσα ομάδα στόχος (ΟΣ2):** Άτομα που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό και σχετίζονται με τον τομέα της πολιτιστικής προώθησης ως μέρος της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς, ιδίως μουσικοί, ζωγράφοι, ξυλουργοί, υφαντουργοί και άλλοι καλλιτέχνες.

Κατά τη διάρκεια του έργου (Απρίλιος 2021 έως Μάρτιος 2023), η σύμπραξη θα αναπτύξει τα ακόλουθα τρία βασικά αποτελέσματα:

A1: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗ ΝΟΟΤΡΟΠΙΑ, ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ

- το κύριο αποτέλεσμα είναι ένα πρόγραμμα κατάρτισης που δημοσιεύθηκε ως διαδικτυακό βιβλίο, το οποίο επικεντρώνεται στον τρόπο αξιολόγησης της επιχειρηματικής νοοτροπίας, της δημιουργικότητας και της χρήσης των ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης, ιδίως υπό το πρίσμα των επιπτώσεων του COVID-19,

A2: ΜΙΚΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ

ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ - το πρόγραμμα κατάρτισης θα ακολουθήσει μια μικτή μεθοδολογία και θα έχει διάρκεια περίπου 30 ωρών. Το πρόγραμμα κατάρτισης θα ακολουθήσει μια θεματική προσέγγιση, που θα περιλαμβάνει τουλάχιστον 3 μέρη ή ενότητες.

A3: ΟΔΗΓΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ - ο οδηγός εφαρμογής θα υποστηρίξει τους εκπαιδευτές,

τους εκπαιδευτικούς, τους κοινωνικούς λειτουργούς και άλλους επαγγελματίες της εκπαίδευσης ενηλίκων να εφαρμόσουν καινοτόμα εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα.

Σύνοψη των ευρημάτων της έρευνας για την ανάπτυξη του αποτελέσματος 2

Σύμφωνα με τα ευρήματα των συζητήσεων των ομάδων εστίασης, της έρευνας αναγκών και της έρευνας γραφείου που διεξήχθη στις χώρες των εταίρων, εντοπίσαμε τις ανάγκες κατάρτισης, τα εμπόδια και τα κενά δεξιοτήτων τόσο της κύριας ομάδας στόχου ΟΣ1 (εκπαιδευτές, εκπαιδευτικοί, κοινωνικοί λειτουργοί και άλλοι επαγγελματίες της εκπαίδευσης ενηλίκων) όσο και της δευτερεύουσας ομάδας στόχου ΟΣ2 (άτομα που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό και σχετίζονται με τον τομέα της πολιτιστικής προώθησης, ιδίως μουσικοί, ζωγράφοι, ξυλουργοί, κλωστοϋφαντουργοί και άλλοι καλλιτέχνες) στον τομέα της επιχειρηματικότητας και του ψηφιακού τομέα. Ακόμη, αναλύσαμε τις ήδη υπάρχουσες διατάξεις κατάρτισης στις χώρες των εταίρων που σχετίζονται με την επιχειρηματική νοοτροπία στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης και καινοτόμα εργαλεία για την παροχή κατάρτισης, εστιάζοντας στα ειδικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων (ΠΔΤ) και των τοπικών πολιτιστικών οικοσυστημάτων.

Στο παρόν συνοψίζουμε τα κύρια ευρήματα ολόκληρης της ερευνητικής δραστηριότητας.

Κύριες ελλείψεις δεξιοτήτων, εμπόδια και ανάγκες κατάρτισης των ΟΣ1 και ΟΣ2 όσον αφορά την επιχειρηματική νοοτροπία και τη χρήση των ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης

Στον κατάλογο που ακολουθεί συνοψίζουμε τις κύριες ελλείψεις δεξιοτήτων, τα εμπόδια και τις ανάγκες κατάρτισης τόσο της ΟΣ1 όσο και της ΟΣ2 που προέκυψαν κατά τη διάρκεια των ομάδων εστίασης και της έρευνας ανάλυσης αναγκών σε όλες τις χώρες των εταίρων:

ΟΣ1 (Εκπαιδευτές, εκπαιδευτικοί, κοινωνικοί λειτουργοί και άλλοι επαγγελματίες της εκπαίδευσης ενηλίκων)

Γενικά, όλοι οι συμμετέχοντες στην Ομάδα Εστίασης τόνισαν την ανάγκη συνεχούς επικαιροποίησης των ικανοτήτων τους τόσο στον τομέα της επιχειρηματικότητας όσο και στον τομέα των ψηφιακών δεξιοτήτων, προκειμένου να μεταφέρουν με επιτυχία τις δεξιότητες αυτές στους καλλιτέχνες με τους οποίους συνεργάζονται. Οι συμμετέχοντες από την **Κύπρο** θα προτιμούσαν ένα διαδικτυακό πρόγραμμα κατάρτισης, ενώ οι συμμετέχοντες από τη **Ρουμανία** θα προτιμούσαν ένα πρόγραμμα κατάρτισης διά ζώσης. Οι συμμετέχοντες σε άλλες χώρες δεν εξέφρασαν καμία προτίμηση σε αυτό το θέμα.

Επιχειρηματικές δεξιότητες

- Έλλειψη επίσημων γνώσεων σχετικά με την επιχειρηματικότητα, την επιχειρηματική νοοτροπία, την επιχειρηματική κατάρτιση, την ίδρυση επιχειρήσεων
- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με εργαλεία και τεχνικές διαχείρισης επιχειρήσεων
- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με τις ευκαιρίες/πηγές χρηματοδότησης για καλλιτέχνες ή άτομα που εργάζονται στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης

- Έλλειψη πληροφοριών σχετικά με τις σχετικές εθνικές νομοθεσίες και κανονισμούς στον τομέα των επιχειρήσεων
- Το επίσημο υλικό πρέπει να προσαρμοστεί στις ανάγκες και το ύψος της ΟΣ2
- Έλλειψη γνώσεων για την ευαισθητοποίηση των καλλιτεχνών
- Έλλειψη εκπαιδευτικού υλικού και πόρων που θα μπορούσαν να προσφέρουν κατάρτιση σε θέματα επιχειρηματικότητας
- Έλλειμμα στον τομέα των μεθόδων διδασκαλίας και των προγραμμάτων σπουδών σχετικά με την επιχειρηματικότητα

ΤΠΕ

- Έλλειψη προχωρημένων ψηφιακών δεξιοτήτων
- Έλλειψη τυπικών γνώσεων σχετικά με τη διαδικτυακή διδασκαλία και το διαδικτυακό διδακτικό υλικό
- Κενό στον τομέα των μεθόδων διδασκαλίας και των προγραμμάτων σπουδών όσον αφορά τις δεξιότητες ΤΠΕ

Δικτύωση

- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με καινοτόμα εργαλεία δικτύωσης, όπως το hootsuite, το artists on the way και το patreon
- Έλλειψη πρακτικών πόρων, όπως συγκεκριμένες μηχανές αναζήτησης

ΟΣ2 (Άτομα που κινδυνεύουν από κοινωνικό αποκλεισμό σε σχέση με τον τομέα της πολιτιστικής προώθησης, ιδίως μουσικοί, ζωγράφοι, ξυλουργοί, κλωστοϋφαντουργοί και άλλοι καλλιτέχνες)

Επιχειρηματικές δεξιότητες

Σύμφωνα με την έρευνα ανάλυσης αναγκών, πολλοί καλλιτέχνες έχουν ήδη εμπειρία στη λειτουργία της δικής τους επιχείρησης, ωστόσο αντιμετωπίζουν σοβαρές δυσκολίες να έχουν σταθερό εισόδημα και το κλείσιμο λόγω του κορωνοϊού επιδείνωσε την κατάσταση. Ως εκ τούτου, εξέφρασαν τις ακόλουθες ανάγκες για να ξεκινήσουν ή να λειτουργήσουν την επιχείρησή τους:

- Έλλειψη συνειδητοποίησης της σημασίας της επιχειρηματικής νοοτροπίας
- Έλλειψη πρόσβασης σε πληροφορίες σχετικά με την ίδρυση επιχειρήσεων
- Έλλειψη επίσημων γνώσεων σχετικά με την επιχειρηματικότητα (συμπεριλαμβανομένου του διαδικτυακού μάρκετινγκ, της δικτύωσης, των οικονομικών θεμάτων, των ευκαιριών χρηματοδότησης, της ίδρυσης επιχειρήσεων, του επιχειρηματικού σχεδιασμού, των σχετικών εθνικών νομοθεσιών και κανονισμών στον τομέα των επιχειρήσεων) - το πλαίσιο EntreComp θα μπορούσε να αποτελέσει μια καλή βάση!
- Έλλειψη γνώσεων στον διοικητικό-οικονομικό τομέα
- Έλλειψη δεξιοτήτων διαχείρισης επιχειρήσεων για προσωπική προώθηση
- Έλλειψη δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας και ηγεσίας

- Έλλειψη γνώσεων και ικανοτήτων στον τομέα της οικοδόμησης σχέσεων
- Έλλειψη δεξιοτήτων επικοινωνίας, επίλυσης προβλημάτων και στρατηγικής σκέψης
- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με τη λειτουργία και το ρόλο των διαφόρων ενδιαφερομένων μερών που εμπλέκονται στην πολιτιστική προώθηση
- Έλλειψη υποστήριξης στον τομέα αυτό

ΤΠΕ

Σύμφωνα με την έρευνα ανάλυσης αναγκών, σχεδόν όλοι οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν καθημερινά υπολογιστές/φορητούς υπολογιστές και έξυπνα τηλέφωνα. Πολλοί καλλιτέχνες έχουν εμπειρία στη ζωντανή μετάδοση της δουλειάς τους (κυρίως μέσω των Twitch, Youtube, Instagram, Zoom, Directo, Facebook, Twitter και Vimeo), ωστόσο δεν έχουν όλοι τους θετική εμπειρία. Εξέφρασαν τις ακόλουθες ελλείψεις δεξιοτήτων:

- Έλλειψη προχωρημένων ψηφιακών δεξιοτήτων
- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με τη διαδικτυακή διδασκαλία και το διαδικτυακό διδακτικό υλικό
- Έλλειψη γνώσεων και δεξιοτήτων σχετικά με τη χρήση επιγραμμικών ψηφιακών εργαλείων, λογισμικών και μέσων κοινωνικής δικτύωσης για την πολιτιστική προβολή, το ψηφιακό μάρκετινγκ, τη δικτύωση, τη ζωντανή ροή, την επεξεργασία/ηχογράφηση ήχου και τα λογισμικά διαχείρισης.
- Έλλειψη ειδικών δεξιοτήτων σχετικά με το persona branding

Δικτύωση

Σύμφωνα με την έρευνα ανάλυσης αναγκών, οι καλλιτέχνες έχουν κυρίως αδύναμα ή μέτρια δίκτυα σε τοπικό επίπεδο και τα δίκτυα αυτά είναι κυρίως μη τυπικά. Ωστόσο, υπογράμμισαν τη σημασία της διεύρυνσης και της ενίσχυσης των υφιστάμενων δικτύων τους, ώστε να αυξηθεί η δυνατότητα εξεύρεσης νέων διαύλων για την πώληση της τέχνης τους, αλλά και για την ενημέρωση σχετικά με τις δυνατότητες δημόσιας χρηματοδότησης και καινοτόμων εκπαιδεύσεων.

Όσον αφορά τα εργαλεία δικτύωσης στα μέσα ενημέρωσης για την πολιτιστική προβολή, οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν κυρίως το Facebook και το Instagram σε καθημερινή βάση. Συγκριτικά, τα Pluggy, Hootsuite, Enloop, Blender, Tweet for a Track και YLMP είναι άγνωστα για όλους σχεδόν τους καλλιτέχνες που συμμετείχαν στην έρευνα.

Κατά συνέπεια, οι καλλιτέχνες εξέφρασαν τις ακόλουθες εκπαιδευτικές ανάγκες και ελλείψεις δεξιοτήτων:

- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με καινοτόμα εργαλεία δικτύωσης και πλατφόρμες πολιτιστικής προώθησης, όπως το hootsuite, το artists on the way και το patreon
- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με τα εργαλεία για την παρακολούθηση των διαφόρων δραστηριοτήτων πολιτιστικής προώθησης που υλοποιούνται
- Έλλειψη γνώσεων σχετικά με τον τρόπο αποτελεσματικής δικτύωσης
- Ανάγκη προσδιορισμού και σχεδιασμού μιας στρατηγικής σχετικά με τον τρόπο χρήσης των κοινωνικών δικτύων και/ή άλλων δραστηριοτήτων προώθησης

Μαθήματα κατάρτισης στον τομέα - τι υπάρχει ήδη και τι χρειάζεται ακόμη

Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα της έρευνας που διεξήχθη στις χώρες των εταίρων, μπορούμε να δηλώσουμε ότι σε πολλές χώρες των εταίρων **υπάρχουν μαθήματα κατάρτισης, εργαστήρια, εκδηλώσεις, podcasts και ευκαιρίες καθοδήγησης/μέντορινγκ** στον τομέα της ίδρυσης επιχειρήσεων και της διαχείρισης επιχειρήσεων. Στις περισσότερες περιπτώσεις **δεν επικεντρώνονται στον πολιτιστικό και καλλιτεχνικό τομέα**, αλλά απευθύνονται γενικά σε όλους όσους θέλουν να αποκτήσουν επιχειρηματικές δεξιότητες (ωστόσο, σε ορισμένες περιπτώσεις απευθύνονται σε καλλιτέχνες). Σε ορισμένες χώρες οι ευκαιρίες αυτές προσφέρονται δωρεάν, σε ορισμένες άλλες χώρες έχουν κόστος, ωστόσο, ακόμη και αν χρηματοδοτούνται από δημόσιες ή ιδιωτικές πηγές, δεν προσφέρονται απαραίτητα σε συνεχή βάση, αλλά ανάλογα με τη διαθεσιμότητα των χρηματοδοτήσεων. Όσον αφορά τον **ψηφιακό τομέα**, υπάρχουν μόνο λίγα μαθήματα κατάρτισης που επικεντρώνονται σε εργαλεία και στρατηγικές μάρκετινγκ για πολιτιστικούς οργανισμούς, επομένως μπορούμε να δηλώσουμε ότι υπάρχει **έλλειψη υποστήριξης για τους καλλιτέχνες όσον αφορά καινοτόμα εργαλεία για την πολιτιστική προβολή**.

Προτεινόμενη δομή και περιεχόμενο του μαθησιακού και εκπαιδευτικού υλικού

Σύμφωνα με τα ευρήματα των συζητήσεων των ομάδων εστίασης, της έρευνας ανάλυσης αναγκών και της έρευνας γραφείου που διεξήχθη στις χώρες των εταίρων, προτείνουμε την ακόλουθη δομή και τα βασικά θέματα που πρέπει να συμπεριληφθούν στο μάθημα μικτής μάθησης BidtoArt:

Ενότητα 1. Πώς να δημιουργήσετε ένα επιχειρηματικό σχέδιο που σχετίζεται με την πολιτιστική προώθηση

- εργαλεία και τεχνικές διαχείρισης επιχειρήσεων
- ευκαιρίες/πηγές χρηματοδότησης
- διοικητικές-οικονομικές δεξιότητες
- εθνικές νομοθεσίες και κανονισμοί στον τομέα των επιχειρήσεων
- τοπικοί/εθνικοί οργανισμοί που παρέχουν υποστήριξη στην ίδρυση επιχειρήσεων
- διάφοροι ενδιαφερόμενοι φορείς που εμπλέκονται στην πολιτιστική προώθηση
- πώς να δημιουργήσετε ένα επιχειρηματικό σχέδιο

Καινοτόμα εργαλεία που θα μπορούσαν να παρουσιαστούν στους συμμετέχοντες: Enloop, StratPad, Poindexter

Σημείωση: το πλαίσιο EntreComp θα μπορούσε να αποτελέσει μια καλή βάση για την ανάπτυξη αυτής της ενότητας!

Ενότητα 2. Τεχνικές ψηφιακού μοντάζ, οπτικοακουστικών γυρισμάτων και ζωντανής μετάδοσης

- προετοιμασία για την παραγωγή
- παραγωγή (οπτικοακουστικά γυρίσματα)
- μεταπαραγωγή (ψηφιακή/ηχητική επεξεργασία, ζωντανή μετάδοση)
- πρακτικά προγράμματα για ζωντανή μετάδοση (κυρίως για την προώθηση δραστηριοτήτων δια ζώσης)

Καινοτόμα εργαλεία που θα μπορούσαν να παρουσιαστούν στους συμμετέχοντες: Blender, Lightworks, Gimp

Ενότητα 3. Πώς να χρησιμοποιείτε διαφορετικά είδη μέσων για την πολιτιστική προώθηση

- νέες μεθοδολογίες δικτύωσης
- εισαγωγή στα ευρωπαϊκά δίκτυα που υποστηρίζουν τον ευρωπαϊκό ΠΔΤ
- προσδιορισμός και σχεδιασμός στρατηγικής για τον τρόπο χρήσης των κοινωνικών δικτύων ή/και άλλων δραστηριοτήτων προώθησης
- πρακτικές γνώσεις σχετικά με τα εργαλεία ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προβολής, συμπεριλαμβανομένων των εργαλείων παρακολούθησης των διαφόρων δραστηριοτήτων πολιτιστικής προβολής που υλοποιούνται

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Bid to Art θα βασιστεί στη **μεθοδολογία της μικτής μάθησης**, επομένως προβλέπει ένα συνδυασμό δια ζώσης και διαδικτυακών μερών, γεγονός που όχι μόνο συμβάλλει στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των συμμετεχόντων, αλλά βοηθά ακόμη και τα άτομα που ζουν σε διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές. Συνιστάται η χρήση της καινοτόμου προσέγγισης **«ανεστραμμένη τάξη»**, με αποτέλεσμα οι συμμετέχοντες να μπορούν πρώτα να εξοικειωθούν με το περιεχόμενο κάθε ενότητας στο σπίτι τους (διαδικτυακό μέρος) και στη συνέχεια να επικεντρωθούν σε πρακτικές δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων στην τάξη (δια ζώσης μέρος).

Προτείνουμε να εφαρμοστεί μια προσέγγιση χωρίς αποκλεισμούς στο μικτό μάθημα κατάρτισης BidToArt με τη χρήση **λογισμικών ανοικτού κώδικα** (όπως το Gimp, το Canva, το Padlet κ.λπ.). Το μάθημα μικτής μάθησης θα πρέπει να επικεντρωθεί στην **επίλυση προβλημάτων**: τα μέλη της ΟΣ2 πρέπει να συνοδεύονται σε μια διαδικασία για την αξιοποίηση των προϊόντων τους και να προσδιορίζουν τις ομάδες-στόχους τους και τα καλύτερα κανάλια και εργαλεία επικοινωνίας για να τις προσεγγίσουν. Το μάθημα κατάρτισης θα πρέπει να περιλαμβάνει **μια γενική εισαγωγή στα διάφορα λογισμικά/εργαλεία** που είναι διαθέσιμα για την πολιτιστική προβολή, **εστιάζοντας στα κύρια χαρακτηριστικά τους**, έτσι ώστε τα άτομα στην ΟΣ2 να μπορούν να επιλέξουν αυτό που ταιριάζει καλύτερα στη δραστηριότητά τους, και στη συνέχεια να μάθουν αργότερα, μόνοι τους, πώς να τα χρησιμοποιούν. Γενικά, θα πρέπει να παρέχουμε στην ΟΣ2 εργαλεία και ικανότητες στον ψηφιακό τομέα που θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν **τόσο κατά τη διάρκεια της πανδημίας όσο και μετά**. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης οι εταίροι θα πρέπει να **προτείνουν εργαλεία και μεθοδολογία για μια καινοτόμο παροχή κατάρτισης για την αντίστοιχη ενότητα**.

Ενότητες κατάρτισης

Ενότητα αρ° 1

Πώς να δημιουργήσετε ένα επιχειρηματικό σχέδιο που σχετίζεται με την πολιτιστική προώθηση

Στόχοι	<p>Στόχος αυτής της ενότητας είναι να οικοδομήσει και να ενισχύσει τη γνώση των εκπαιδευομένων για την επιχειρηματικότητα και να τους παράσχει βασικές δεξιότητες, γνώσεις και εργαλεία που είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη ενός επιχειρηματικού σχεδίου που σχετίζεται με την πολιτιστική προώθηση.</p>
Περιεχόμενο	<p>Αυτή η ενότητα θα διερευνήσει διάφορα εργαλεία και τεχνικές διαχείρισης επιχειρήσεων τα οποία θα προσφέρουν στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να αναπτύξουν τις διοικητικές και οικονομικές δεξιότητες τους. Αυτό θα τους εφοδιάσει με τις απαραίτητες ικανότητες για να αναπτύξουν το δικό τους επιχειρηματικό σχέδιο, να μάθουν πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την πολιτιστική προώθηση και να υποστηρίξουν ακόμη και καλλιτέχνες σε αυτή τη διαδικασία.</p>
Ενότητες	<p>Ενότητα 1. Επιχειρηματικός οδικός χάρτης για νέους καλλιτέχνες (Έννοια Ikigai στην επιχείρηση, Όραμα και στόχοι, Επωνυμία, Ακροατήριο στόχος)</p> <p>Ενότητα 2. Ίδρυση και διατήρηση μιας επιχείρησης (Επιχειρηματικό μοντέλο, ανάλυση SWOT, EntreComp - Επιχειρηματικότητα*)</p> <p>Ενότητα 3. Πηγές εσόδων (ευκαιρίες χρηματοδότησης και στήριξης για την ίδρυση επιχειρήσεων, πηγές εσόδων)</p> <p>Ενότητα 4. Χρηματοδοτικές στρατηγικές (Ανάπτυξη στρατηγικής χρηματοδότησης)</p> <p>Ενότητα 5. Μάρκετινγκ για πολιτιστική προώθηση (αποτελεσματικές τεχνικές διαδικτυακά και μη διαδικτυακά)</p> <p>Ενότητα 6. Δημιουργία επιχειρηματικού σχεδίου (Δημιουργία του δικού τους καμβά επιχειρηματικού μοντέλου)</p>
Διάρκεια	<p>3 ώρες αυτοκατευθυνόμενη μάθηση (διαδικτυακή μάθηση)</p> <p>7 ώρες δια ζώσης</p>
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Στο τέλος της κατάρτισης οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση:</p> <p>Γνώση</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να καθορίσουν το όραμα και τους στόχους τους σχετικά με την ίδρυση μιας επιχείρησης

- Να προσδιορίσουν το επιχειρηματικό μοντέλο που θα τους βοηθήσει να επιτύχουν τους στόχους τους
- Να εντοπίσουν, να βρουν και να συνδεθούν με το ακροατήριο που τους ενδιαφέρει
- Να κατανοήσουν τη σημασία της δημιουργίας μιας βιώσιμης επιχείρησης
- Να αναλύσουν τις διάφορες μεθοδολογίες ίδρυσης και διατήρησης μιας επιχείρησης
- Να εντοπίζουν διαφορετικές πηγές εισοδήματος
- Να περιγράψουν τα βήματα που απαιτούνται για τη σύσταση μιας επιχείρησης
- Να αναγνωρίζουν τον τρόπο δημιουργίας βιώσιμων επιχειρηματικών σχεδίων
- Να απαριθμούν μορφές (διαδικτυακές/μη διαδικτυακές) πολιτιστικής προβολής
- Να προσδιορίζουν το ρόλο των χρηματοοικονομικών στρατηγικών και των ροών εσόδων στο πλαίσιο μιας επιχείρησης
- Να αναγνωρίζουν την ανάγκη για ένα επιχειρηματικό σχέδιο στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης

Δεξιότητες

- Να προσδιορίζουν και να αναθεωρούν τους επιχειρηματικούς στόχους
- Να δημιουργούν μία επωνυμία
- Να εμπλέκονται αποτελεσματικά με το ακροατήριο που τους ενδιαφέρει
- Να επιλέξουν το κατάλληλο επιχειρηματικό μοντέλο σύμφωνα με το όραμά τους
- Να χρησιμοποιούν πρότυπα στρατηγικής διαχείρισης με τον κατάλληλο τρόπο
- Να αντλούν εθνικές ευκαιρίες χρηματοδότησης και στήριξης για τις επιχειρήσεις
- Να διασφαλίζουν βιώσιμες ροές εσόδων
- Να εφαρμόζουν κατάλληλη στρατηγική τιμολόγησης
- Να αναπτύσσουν ένα βασικό επιχειρηματικό σχέδιο
- Να χρησιμοποιούν εργαλεία και τεχνικές για την ανάπτυξη ενός επιχειρηματικού σχεδίου

	<p>Στάσεις</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να καθοδηγούν τους καλλιτέχνες στη δημιουργία μιας επιχείρησης • Να ενθαρρύνουν τους νέους καλλιτέχνες να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες • Να προτρέπουν τους νέους καλλιτέχνες να επιμορφώνονται στον τομέα της πολιτιστικής προβολής • Να παρακινούν τους νέους καλλιτέχνες να δημιουργήσουν βιώσιμα επιχειρηματικά σχέδια • Να υποστηρίξουν τους νέους καλλιτέχνες να προωθήσουν πολιτιστικά την επωνυμία τους • Να εξοπλίσουν τους νέους καλλιτέχνες για να ακολουθήσουν την επιχειρηματική τους νοοτροπία
<p>Μεθοδολογία κατάρτισης</p>	<ul style="list-style-type: none"> • προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης • διδασκαλίες με βίντεο*, για να δώσουν μια επισκόπηση του περιεχομένου • δραστηριότητες/ασκήσεις, για τη χρήση των προτύπων εργαλείων • ομαδική εργασία • καταιγισμός ιδεών • παιχνίδι ρόλων • διάλεξη • μάθηση με βάση το παιχνίδι • μελέτες περίπτωσης <p>*Διδασκαλίες με βίντεο: που δίνουν μια επισκόπηση του περιεχομένου.</p>
<p>Εργαλεία κατάρτισης</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter • Padlet • Miro • Trello • Kickstarter, Indiegogo.com (crowdfundings) • Εργαλεία διαδικτυακής έρευνας (e.g. Google form) • Canva
<p>Μαθησιακό υλικό</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Έντυπα, πρότυπα εργαλείων (έννοια Ikigai, Business Model Canvas, ανάλυση SWOT, πρότυπο επιχειρηματικού σχεδίου, ενημερωτικό φυλλάδιο EntreComp) • Ψηφιακά εργαλεία (φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας) • Πρόσθετα υλικά (πίνακας αρουσιάσεων, μαρκαδόρος, στυλό, φύλλα A4)

- Παρουσιάσεις PPT
- Χρήσιμοι σύνδεσμοι σχετικά με την εθνική νομοθεσία και τους κανονισμούς στον τομέα των επιχειρήσεων, τοπικοί/εθνικοί φορείς που παρέχουν υποστήριξη στην ίδρυση επιχειρήσεων, ευκαιρίες χρηματοδότησης για νεοφυείς επιχειρήσεις

**Μεθοδολογία
αξιολόγησης**

- εργασία έργου
- αυτοαξιολόγηση
- ανατροφοδότηση για τα έργα των άλλων συμμετεχόντων
- ερωτηματολόγιο αξιολόγησης στο τέλος του πιλοτικού προγράμματος
- κουίζ (μη τυπικές μέθοδοι αξιολόγησης)

Ενότητα αρ° 2

Τεχνικές ψηφιακού μοντάζ, οπτικοακουστικών λήψεων και ζωντανής μετάδοσης

<p>Στόχοι</p>	<p>Στόχος της ενότητας είναι να παράσχει στους εκπαιδευόμενους την απαραίτητη γνώση για την παραγωγή και δημοσίευση ψηφιακού οπτικοακουστικού περιεχομένου στο περιβάλλον των νέων μέσων και να μεταφέρει την εν λόγω γνώση στους καλλιτέχνες. Ειδικότερα, οι στόχοι αυτής της ενότητας είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να οικοδομήσει και να ενισχύσει τη γνώση των εκπαιδευομένων για την παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού και να τους παράσχει βασικές δεξιότητες, γνώση και εργαλεία με έμφαση στις πρακτικές ικανότητες. • Να παρουσιάσει και να εξηγήσει τα βασικά χαρακτηριστικά των σημάτων ήχου και εικόνας από το σημείο της προπαραγωγής, της ηχογράφησης έως την τελική παραγωγή. • Να αναλύσει τα διαφορετικά τεχνικά χαρακτηριστικά των διαφόρων τύπων περιεχομένου που προκύπτουν από τη χρήση διαφορετικού εξοπλισμού μαζί με την ανάγκη παρουσίασης σε πολλαπλές πλατφόρμες. • Να αναλύσει, να κατανοήσει και να αξιοποιήσει τα νέα μοντέλα παραγωγής ψηφιακού περιεχομένου.
<p>Περιεχόμενο</p>	<p>Αυτή η ενότητα καλύπτει πτυχές της παραγωγής ψηφιακού ήχου και βίντεο για την ανάπτυξη πολυμέσων. Καλύπτοντας λογισμικό ανοικτού κώδικα και ελεύθερο λογισμικό, όπως GIMP, Canva, Lightworks, Audacity κ.λπ., παρέχει εις βάθος κατανόηση της θεωρίας καθώς και μια πρακτική προσέγγιση της παραγωγής ήχου και βίντεο στο ψηφιακό περιβάλλον, συμπεριλαμβανομένου του χειρισμού της κάμερας, του μοντάζ βίντεο, της μίξης ήχου, του podcasting, του vlogging, της ζωντανής ροής, της παρουσίασης, των γραφικών κίνησης, της αφήγησης ιστοριών, της ηθικής και του δικαίου των μέσων ενημέρωσης.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι θα λάβουν μια συνολική κατάρτιση στον κόσμο του audio video και στις κύριες τεχνικές της οπτικοακουστικής παραγωγής, τόσο όσον αφορά τη διαδικασία παραγωγής περιεχομένου για το διαδίκτυο όσο και τις διάφορες πιθανές μορφές που μπορεί να λάβει το προϊόν. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν εικόνα, ήχο ή συνδυασμό των δύο σε διάφορες μορφές, συμπεριλαμβανομένων βίντεο, διαφανειών ή ηχογραφήσεων.</p> <p>Παράλληλα με τη θεωρητική εισαγωγή, οι εκπαιδευόμενοι θα καθοδηγούνται προς το πρακτικό στάδιο.</p>

α) Θα μάθουν τις βασικές αρχές του ήχου και της εικόνας, πώς να χρησιμοποιούν τον εξοπλισμό κινηματογράφησης, όπως κάμερες, εργαλεία ήχου και σταθμούς επεξεργασίας.

β) Θα ακολουθούν τις βασικές αρχές σύνθεσης, τη θεωρία και τις τεχνικές μοντάζ τόσο για τον ήχο όσο και για το βίντεο.

γ) Θα παρουσιάζουν τον εξοπλισμό καταγραφής και τις εφαρμογές λογισμικού που σχετίζονται με το περιεχόμενο ήχου και βίντεο, προκειμένου να παρουσιαστούν οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του τελικού αποτελέσματος.

δ) Θα τους ζητηθεί να παράγουν οι ίδιοι κάποια οπτικοακουστικά προϊόντα - τα οποία ως εκ τούτου θα αναλύσουν με τον καθηγητή.

Η ενότητα θα προσπαθήσει να ευαισθητοποιήσει τους συμμετέχοντες όσον αφορά τις μεθοδολογίες παραγωγής χαμηλού προϋπολογισμού, συμπεριλαμβανομένης της παραγωγής στο "στούντιο" στο σπίτι - και τα πολλά εργαλεία και τις πλατφόρμες λογισμικού ανοικτού κώδικα που μπορούν να διευκολύνουν την έναρξη εργασιών σε αυτόν τον τομέα.

Ενότητες

2.1.1 Ενότητα 1 Παραγωγή μέσω ενημέρωσης & αποτελεσματική αφήγηση

Ενότητα 2 ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

- Έρευνα και σχεδιασμός
- Προϋπολογισμός και άδειες
- Διοικητική μέριμνα

Ενότητα 3 ΠΑΡΑΓΩΓΗ

- Πλαίσιο και σύνθεση
- Τύποι λήψεων και γωνίες κάμερας
- Κίνηση της κάμερας
- Βασικά στοιχεία για το φως
- Βασικά στοιχεία ήχου
- Τεχνικές παρουσίασης και συνέντευξης

Ενότητα 4 ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

- Επεξεργασία φωτογραφιών
- Επεξεργασία βίντεο
- Σχεδιασμός ήχου

	<ul style="list-style-type: none"> • Γραφικά <p>Ενότητα 5: Δημοσίευση πολυμέσων & ζωντανή μετάδοση</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podcasts - Μέσα ενημέρωσης • Ζωντανή μετάδοση • Vlogging • Podcasts
<p>Διάρκεια</p>	<p>3 ώρες διαδικτυακής εκμάθησης που περιλαμβάνει βίντεο-διδασκαλία, παρουσίαση του θέματος</p> <p>7 ώρες δια ζώσης, συμπεριλαμβανομένης της αυτο-μελέτης, πρακτικών εργασιών, ανατροφοδότησης</p>
<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<p>Στο τέλος της κατάρτισης οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση:</p> <p><u>Γνώση</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν τα βασικά στοιχεία της οπτικοακουστικής γλώσσας με έμφαση στις ειδικές ανάγκες επικοινωνίας. Να κατανοούν τα διάφορα χαρακτηριστικά των οπτικοακουστικών παραγωγών σύμφωνα με τα νέα μέσα. • Να αναλύσουν τα κύρια ζητήματα που σχετίζονται με την οπτικοακουστική αγορά (χρονοδιαγράμματα έκδοσης, μέθοδοι έρευνας και επεξεργασίας του υλικού, διαχείριση δικαιωμάτων, εικόνα και μάρκετινγκ κ.λπ.) <p><u>Δεξιότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να χρησιμοποιούν τα βασικά εργαλεία για οπτικοακουστική παραγωγή, συμπεριλαμβανομένης της προπαραγωγής, της παραγωγής και της μεταπαραγωγής • Να αποκτήσουν δεξιότητες για διαδικτυακά βίντεο, ανάπτυξη περιεχομένου και σεναρίων για διαδικτυακά βίντεο, και μάρκετινγκ/επιχειρηματικότητα για δημιουργούς διαδικτυακού περιεχομένου. Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν, επίσης, δεξιότητες στον ήχο, τα γραφικά, την παρουσίαση, τη ζωντανή ροή. • Να επιδείξουν επαγγελματική επικοινωνία και ηθική πρακτική στο χώρο εργασίας. <p><u>Στάσεις</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να επιδείξουν τεχνική επάρκεια σε πολλαπλούς κλάδους της παραγωγής ήχου και βίντεο. • Να επιδείξουν ικανότητα παρουσίασης, ανάλυσης, κριτικής και υπεράσπισης ποικίλων πολυμέσων.

	<ul style="list-style-type: none"> • Να επιδείξουν ικανότητα αποτελεσματικής και δημιουργικής επικοινωνίας μηνυμάτων και ιστοριών σε διαφορετικά ακροατήρια. • Να ενισχύσουν τη δημιουργική σκέψη και εξάσκηση στην οπτικοακουστική παραγωγή. • Να καθοδηγήσουν τους καλλιτέχνες στην προετοιμασία του δικού τους οπτικοακουστικού υλικού.
Μεθοδολογία κατάρτισης	<ul style="list-style-type: none"> • προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης • βίντεο-διδασκαλίες • διαλέξεις • ασκήσεις πρακτικής • προβολές βίντεο • αναλύσεις οπτικοακουστικών προϊόντων και εργαστηριακές δραστηριότητες που σχετίζονται με την οπτικοακουστική παραγωγή (συγγραφή, γύρισμα, μοντάζ και κυκλοφορία των προϊόντων)
Εργαλεία κατάρτισης	<p>Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους μαθητές να είναι εφοδιασμένοι με προσωπικούς υπολογιστές</p> <ul style="list-style-type: none"> • προσωπικούς υπολογιστές • διαθέσιμο εξοπλισμό (οποιοδήποτε από τα ακόλουθα: έξυπνα κινητά τηλέφωνα, κάμερες DSLR, κάμερες δράσης, εργαλεία υποστήριξης όπως τρίποδα, ασύρματα μικρόφωνα, μικροφωνικές συσκευές κ.ο.κ.) • λογισμικό επεξεργασίας π.χ. GIMP, Canva, Lightworks, Audacity.
Μαθησιακό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Βίντεο-διδασκαλίες που αποτελούνται από βασική γνώση • Παρουσιάσεις PPT με βασικά σημεία και συνδέσμους για περαιτέρω μάθηση • Φύλλα εργασιών
Μεθοδολογία αξιολόγησης	<p>Οι εκπαιδευόμενοι θα κληθούν να παράγουν οπτικοακουστικά προϊόντα και η αξιολόγηση θα βασιστεί σε:</p> <p>α) επίπεδο παρακολούθησης/συμμετοχής στο διαδικτυακό μάθημα και στις δια ζώσης συνεδρίες,</p> <p>β) ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης,</p> <p>γ) συγκριτική/συνοπτική εξέταση</p>

Ενότητα αρ° 3

Πώς να χρησιμοποιείτε διαφορετικά είδη μέσων για την πολιτιστική προώθηση

Στόχοι	<p>Στόχος της Ενότητας 3 είναι να εισαγάγει την ΟΣ1 (εκπαιδευτές κ.λπ.) σε νέες μεθοδολογίες δικτύωσης για ενήλικες και νέους καλλιτέχνες και να παρουσιάσει τα ευρωπαϊκά δίκτυα που υποστηρίζουν τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς της Ευρώπης (ΠΔΤ). Επιπλέον, η ενότητα θα περιλαμβάνει εισαγωγές σε καινοτόμα εργαλεία ΤΠΕ που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους τελικούς δικαιούχους για δραστηριότητες δικτύωσης και προώθησης.</p>
Περιεχόμενο	<p>Σύμφωνα με τα ευρήματα της Διακρατικής Έκθεσης, η ενότητα αυτή θα καλύψει τα ακόλουθα θέματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • νέες μεθοδολογίες δικτύωσης • εισαγωγή στα ευρωπαϊκά δίκτυα που υποστηρίζουν τον ευρωπαϊκό ΠΔΤ • προσδιορισμός και σχεδιασμός μιας στρατηγικής για τον τρόπο χρήσης των κοινωνικών δικτύων ή/και άλλων δραστηριοτήτων προώθησης • πρακτική γνώση σχετικά με τα εργαλεία ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προβολής, συμπεριλαμβανομένων εργαλείων για την παρακολούθηση των διαφόρων δραστηριοτήτων πολιτιστικής προβολής που υλοποιούνται • καινοτόμα εργαλεία που θα παρουσιαστούν στους συμμετέχοντες: Pluggy, Hootsuite, Tweet for a Track, YMLP, Canva, Artists on the way, Patreon
Ενότητες	<p>Ενότητα 1. Μεθοδολογίες δικτύωσης και εισαγωγή στα ευρωπαϊκά δίκτυα</p> <p>Ενότητα 2. Εργαλεία ΤΠΕ στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης</p> <p>Ενότητα 3. Σχεδιάστε τη στρατηγική σας για τη χρήση των κοινωνικών δικτύων και άλλων δραστηριοτήτων προώθησης</p>
Διάρκεια	<p>2 ώρες αυτοδιδασκαλίας</p> <p>3 ώρες διαδικτυακά</p> <p>5 ώρες δια ζώσης</p>
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Στο τέλος της κατάρτισης οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση:</p> <p><u>Γνώση</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Να προσδιορίζουν τα ευρωπαϊκά δίκτυα και να αναγνωρίζουν τις δυνατότητες των διαφόρων μεθοδολογιών δικτύωσης • Να περιγράφουν διάφορα εργαλεία ΤΠΕ που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στον τομέα της πολιτιστικής προώθησης. • Να ακολουθούν τα βήματα για τη χρήση των κοινωνικών δικτύων για την προώθηση της δικής σας εργασίας <p><u>Δεξιότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να καθοδηγούν τους καλλιτέχνες να επιλέγουν εργαλεία ΤΠΕ που είναι πιο κατάλληλα για το έργο τους • Να συγκρίνουν τις διάφορες επιλογές και να καθοδηγούν τους καλλιτέχνες να επιλέξουν την καταλληλότερη στρατηγική χρησιμοποιώντας τα κοινωνικά δίκτυα για την προώθηση του έργου τους. <p><u>Στάσεις</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να δημιουργούν κλίμα ευαισθητοποίησης μεταξύ των καλλιτεχνών σχετικά με τη σημασία των καινοτόμων μεθοδολογιών δικτύωσης. • Να υποστηρίζουν τους καλλιτέχνες για τη χρήση διαφόρων ειδών μέσων για την πολιτιστική προώθηση. • Να καθοδηγούν τους καλλιτέχνες να εφαρμόζουν στρατηγικές δικτύωσης για την προώθηση του έργου τους.
<p>Μεθοδολογία κατάρτισης</p>	<ul style="list-style-type: none"> • προσέγγιση της ανεστραμμένης τάξης • βίντεο-διδασκαλίες • ομαδική εργασία <p>Στην αρχή κάθε ενότητας, το θέμα θα εισάγεται με τη βοήθεια μιας βιντεοσκοπημένης διδασκαλίας (20 λεπτά περίπου). Όπου χρειάζεται, η ενότητα θα παρέχει περαιτέρω μελέτη για την προετοιμασία της ΟΣ1 για το διαδικτυακό και το δια ζώσης μέρος της κατάρτισης.</p>
<p>Εργαλεία κατάρτισης</p>	<p>Η ΟΣ1 θα εκπαιδευτεί σχετικά με τα ακόλουθα εργαλεία:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pluggy • Hootsuite • Tweet for a Track • YMLP • Canva • Artists on the way • Patreon

	<p>Για το διαδικτυακό μέρος: Padlet, Kahoot...</p>
<p>Μαθησιακό υλικό</p>	<ul style="list-style-type: none"> • παρουσιάσεις PPT • διδασκαλίες με βίντεο • συνδέσμοι
<p>Μεθοδολογία αξιολόγησης</p>	<p>Ερωτηματολόγιο με απαντήσεις πολλαπλών επιλογών, 2 ανοικτές ερωτήσεις με βάση το περιεχόμενο του PPT, κουίζ</p> <p>Ή</p> <p>"Δραστηριότητα επίδειξης": πρακτική παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποίησαν τα κοινωνικά δίκτυα για την προώθηση της εργασίας τους (χρησιμοποιώντας τα εργαλεία ΤΠΕ της προτίμησής τους)</p>

