



# RestART

A digital turn to RestART creativity



## EINE DIGITALE WENDE ZUR WIEDERBELEBUNG DER KREATIVITÄT FRAMEWORK



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



# EINE DIGITALE WENDE ZUR WIEDERBELEBUNG DER KREATIVITÄT FRAMEWORK

HELSINKI BUSINESS COLLEGE LTD.



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**



# Inhaltsverzeichnis

---

Einleitung .....	5
Erstellung des Frameworks .....	9
Kartierung des europäischen Qualifikationsbedarfs: Methodik und wichtigste Ergebnisse .....	10
Transnationaler Bericht: Literaturübersicht.....	12
Wichtigste Ergebnisse: Lücken und Fähigkeiten .....	13
MOOC .....	16
Aufbau des RestART MOOC .....	17
EQF, ESCO und ECVET - kurze Einführung.....	19
Identifizierung von Lernergebnissen, Einheiten und Punkten .....	20
Überblick über die gewählten didaktischen Methoden .....	21
Entwurf des Zertifikats .....	22
Referenzen .....	25



# Einleitung

RestART schafft einen übertragbaren, auf dem **Europäischen Leistungspunktesystem für die berufliche Aus- und Weiterbildung** (ECVET) basierenden Rahmen zur Unterstützung von **Anbietern beruflicher Aus- und Weiterbildung** (VET) bei der Gestaltung innovativer und flexibler Ausbildungsangebote für die CCS. Er richtet sich an Fachleute und Berufsbildungsanbieter aus dem Kultur- und Kreativsektor. RestART wird Fachleute ausbilden und entwickeln aus dem **Kultur- und Kreativsektor** (CCS) mit neuen Fähigkeiten ausstatten, um den digitalen Wandel zu bewältigen. RestART wird Berufsbildungsanbieter dabei unterstützen und ausrüsten, ihr Ausbildungsangebot an die aktuellen und künftigen Bedürfnisse des Arbeitsmarktes, der Wirtschaft und der Gesellschaft anzupassen. Der Schwerpunkt von RestART liegt auf dem Bedarf der CCS-Akteure, ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern, und die Vorschläge für Schulungen, um die Qualifikationslücke zu schließen.

Das Projekt RestART richtet sich an Fachleute aus dem Kultur- und Kreativsektor und an Anbieter von Berufsbildungsmaßnahmen. Das Ziel des Programms ist es, Fachleute aus dem Kultur- und Kreativsektor (CCS) in neuen Fähigkeiten zu schulen, um den zu vermitteln und Berufsbildungsanbieter dabei zu unterstützen, ihre Ausbildung an die aktuellen und zukünftigen Anforderungen des Arbeitsmarktes, der Wirtschaft und der Gesellschaft anzupassen.

Zielsetzungen sind:

- Stärkung der digitalen und bereichsübergreifenden Schlüsselkompetenzen von CCS-Fachleuten / Lernenden in der beruflichen Bildung, die ihnen helfen, ihre Produkte zu entwickeln, zu verwalten und zu vermarkten und erfolgreich an den sich wandelnden Märkten teilzunehmen.

- CCS-orientierte Berufsbildungsanbieter mit Instrumenten und Anleitungen für die Nutzung digitaler Technologien in der Ausbildung, Kompetenzbewertung und Validierung.
- Schaffung eines übertragbaren ECVET-basierten Rahmens zur Unterstützung von Berufsbildungsanbietern bei der Gestaltung innovativen und flexiblen Ausbildung für die CCS zu unterstützen.
- die Fähigkeit von CCS-orientierten Berufsbildungsanbietern zu stärken, auf die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts zu reagieren, d. h. offener, integrativer und umweltbewusster zu werden und in der Lage zu sein eine Ausbildung anzubieten, die den tatsächlichen Bedürfnissen des Arbeitsmarktes entspricht.
- die RestART-Ansätze zu verbreiten und politische Entscheidungsträger und andere Akteure zu ermutigen die Transformation der europäischen CCS-orientierten Berufsbildung in Richtung Digitalisierung zu unterstützen, Inklusivität und Nachhaltigkeit zu unterstützen.

Zur Unterstützung des Programms erstellte die HBC eine transnationale vergleichende Bedarfsanalyse, auf der der Rahmenplan basiert. Der länderübergreifende Bericht stützt sich auf die nationalen Berichten der einzelnen Partnerländer, in denen die wichtigsten Ergebnisse und Schlussfolgerungen Fragebögen, die von Künstlern, **kleinen und mittleren Unternehmen** (KMU) und MOOC-ART: eine digitale Reise für den CCS, Herausforderungen und Prioritäten der CCS und CCS-orientierter Berufsbildungseinrichtungen, gemeinsame Trends und spezifische nationale Prioritäten in Italien, Finnland, Spanien, Griechenland, Österreich und Portugal. Um die Ergebnisse zu erhalten, wurden ko-kreative Treffen, Fragebögen und nationale Berichte erstellt.

Nach dem Bericht über die transnationale vergleichende Bedarfsanalyse wird ein Rahmen geschaffen. Ein Rahmenwerk ist eine konzeptionelle Struktur, die den Lernprozess und die Erstellung eines MOOC-Online-Kurses. Massive Open Online Courses (MOOCs) sind kostenlose Online-Kurse. Das Rahmenwerk umfasst die wichtigsten Ergebnisse der europäischen Bedarfsermittlungsmethode, die RestART-Literaturübersicht die Ergebnisse des transnationalen Berichts, den Lernprozess und die Grundlage für die Erstellung von MOOCs, und es skizziert und bietet Berufsbildungsanbietern, die im CCS tätig sind, einen innovativen strukturellen einen innovativen strukturellen Leitfadens, wie sie ihr Ausbildungsangebot für den CCS aktualisieren können. In der Folge wird es sich auswirken Auswirkungen auf die CCS-Akteure, wie z. B. Mitglieder kleiner Kreativunternehmen, Basisorganisationen, einzelne Kreative, Künstler und Freiberufler, die auf der Grundlage des Rahmens ein aktuelles Schulungsangebot Rahmenprogramm. Er enthält die wichtigsten Ergebnisse der europäischen Bedarfsermittlungsmethode, RestART Literaturübersicht, die Ergebnisse des transnationalen Berichts, den Lernprozess und die MOOC-Erstellung Stiftung.

Der MOOC-Online-Kurs wird nach der Erstellung des Rahmens erstellt. Nach der Erstellung des MOOC und Test des Online-Kurses werden die RestART-Partner die Module in Einheiten unterteilen, die Leistungspunkte für jede Einheit zuweisen, Dauer und Gewicht jeder Aktivität definieren und zuweisen, Kriterien und Verfahren für die Bewertung der Kompetenzen am Ende jeder Einheit festlegen und eine Vorlage für die RestART ECVET-basierte Leistungszertifizierung entwickeln.



# Erstellung des Frameworks

Der Rahmen basiert auf der Kartierung des europäischen Qualifikationsbedarfs, der Prognose im RestART-Projektantrag und dem transnationalen Bericht des RestART-Projekts (einschließlich der Befragung und Diskussion der jedes Land mit seiner Zielgruppe: Tierarztpraxen, Künstler und KMUs). Der Rahmen umfasst auch den Aufbau des MOOC Online-Kurses, das Curriculum EQF, die Zertifizierung und das Testen des MOOC. Später wird das Projekt die Lernergebnisse und die Lehrerausbildung Ausbildung im Detail.

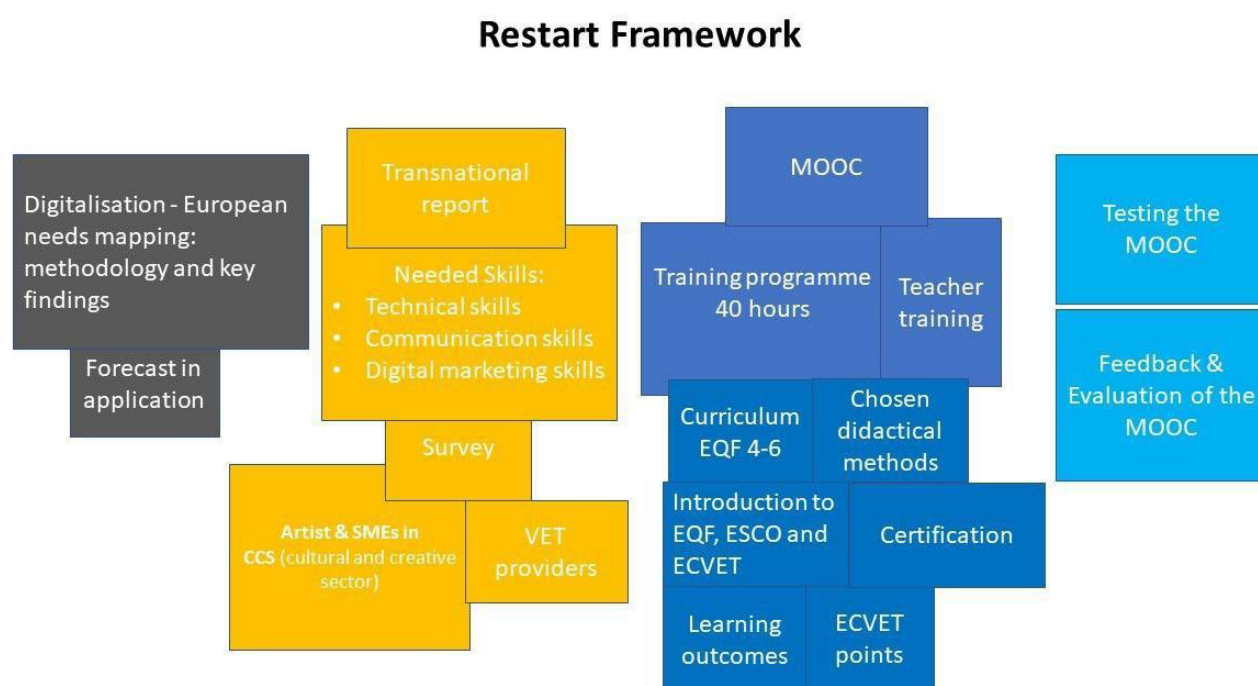


Abbildung 1. Framework des RestART Projekts



## **Kartierung des europäischen Qualifikationsbedarfs: Methodik und wichtigste Ergebnisse**

Der Arbeitsmarkt ist während der Covid-19-Pandemie in eine schwere Krise geraten, die nach Angaben der OECD war die Krise für die Kreativwirtschaft besonders schwerwiegend. Die Beschäftigten in der Unterhaltungsbranche waren besonders betroffen, da die darstellenden Künste eingestellt wurden (OECD, 2020).

Da alle wichtigen Institutionen auf internationaler und europäischer Ebene (OECD, 2020; KEA European Affairs, 2020; ILO, 2021; ETUI contributors, 2021; Culture Action Europe & Dâmaso, 2021; Ernst & Young, 2021; Eurofound, 2021), haben berichtet, dass die Auswirkungen der Pandemie für die Kreativwirtschaft sehr hart waren. Kreativindustrien, mit einem negativen Höhepunkt in der Unterhaltungs- und Kunstbranche, deren Arbeitnehmer eine der am stärksten von den Auswirkungen von COVID-19 betroffenen Arbeitsgruppen waren, da die der darstellenden Künste.

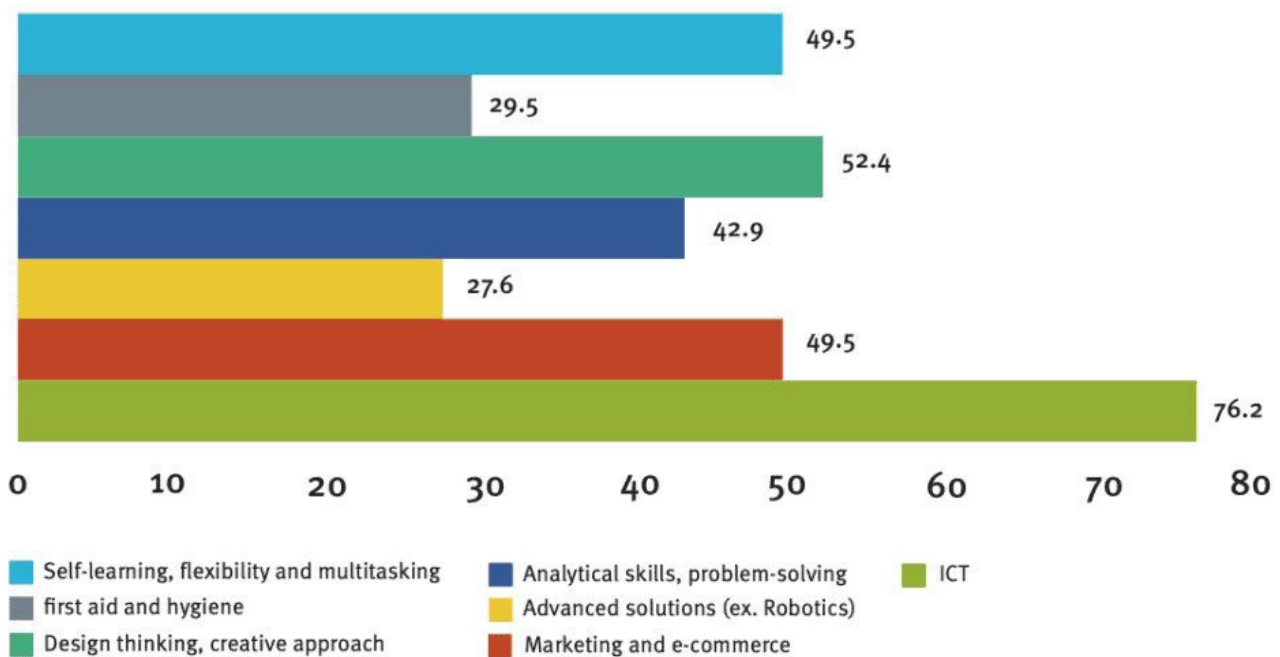
Einem aktuellen Bericht von Ernst & Young zufolge sind die Einnahmen in der Kultur- und Kreativbranche im Jahr 2020 im Vergleich zu 2019 um 31 % gesunken.

Laut den Schlussfolgerungen des Rates der Europäischen Union zum Arbeitsplan für Kultur 2019-2022 anerkennt der Rat die Förderung von Beschäftigung und Wachstum in der Kultur- und Kreativbranche durch die Förderung von Kunst und Kultur in der Bildung, die Förderung der entsprechenden Fähigkeiten und die Förderung von Innovation in der Kultur. (Schlussfolgerungen des Rates zum Arbeitsplan im Bereich Kultur 2019-2022 (europa.eu))

In einem Kontext großer Unsicherheit ist die Investition in die Fähigkeiten und Kompetenzen der Menschen die beste Option um das Vertrauen der europäischen Bürger zu stärken; dies geht Hand in Hand mit der Verbesserung der Effizienz der Arbeitsmärkte. ([Osnabrueck declaration eu2020.pdf \(europa.eu\)](#))

Die Digitalisierung ist ein entscheidender Bestandteil der Antwort der Europäischen Union auf die Wirtschaftskrise die durch COVID-19 ausgelöst wurde. Die Pandemie hat gezeigt, wie digitale Fähigkeiten sowohl die Volkswirtschaften und Gesellschaften. Der Bedarf an Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) Fähigkeiten zur Bewältigung der COVID-19-Herausforderungen in Unternehmen wird auch in einem Bericht der Learning and Knowledge Development Facility (LKDF) der Organisation der Vereinten Nationen für industrielle Entwicklungsorganisation (UNIDO) und der Europäischen Stiftung für Berufsbildung (ETF) hervorgehoben. Wie in Abbildung 1 des Berichts zu entnehmen ist, sind 76,2 % der 105 befragten Unternehmen der Ansicht, dass ihr Verbesserungsbedarf hauptsächlich bei den IKT-Kenntnissen, gefolgt von Design Thinking und kreativen Ansätzen. Somit sind digitale oder IKT Fähigkeiten sowohl für die Arbeit als auch für das Leben immer wichtiger.

**Type of skills companies reported to need to cope with COVID-19 challenges (%)**



*Note: The graph refers to 105 companies that express the need for new skills to cope with COVID-19 challenge and have provided an answer about the type of skills that the company would supply for its staff.*

Tabelle 2. Veränderte Anforderungen an die Kompetenzentwicklung aufgrund von COVID-19

Der Bericht über die europäische Bildungs- und Ausbildungslandschaft und den Ausbildungsbedarf für Bürger und KMU für das Projekt Digital Skill Up schlägt vor, dass Anstrengungen unternommen werden sollten, um Technologien auf einfache und zugängliche Weise zu erklären und dabei praktische und reale Anwendungsbeispielen. Die Experten, die an dem Bericht mitgewirkt haben, betonten auch, wie wichtig es ist Zertifizierung und detaillierte Informationen über die Qualität der Kurse zu erhalten. Diese beiden Aspekte würden es dem Einzelnen ermöglichen, Zugang zu Lernangeboten zu erhalten, die besser auf seine Bedürfnisse zugeschnitten sind, und seine eigene Lernwege zu wählen. (Digitale Kompetenzen für KMU: Herausforderungen und Chancen - European DIGITAL SME Alliance)

### **Transnationaler Bericht: Literaturübersicht**

Dem Transnationalen Bericht und der Literaturübersicht zufolge sind die Forschungen und Berichte sowohl auf europäischer und nationaler Ebene, die sich mit der sozialen und wirtschaftlichen Unsicherheit von

Unterhaltungsarbeitern durch die COVID-19 gewidmet haben, sind noch sehr wenige, aber sie nehmen zu.

Die künstlerische und kulturelle Arbeit zeichnet sich durch ihre Unterbrechung, Heterogenität und Instabilität aus, die viel stärker ausgeprägt sind als in anderen Sektoren. Sie wird oft nicht fair bezahlt oder sogar ausreichend geschützt wie in anderen Sektoren.

In Europa schätzte Ernst & Young, dass die KKI aufgrund der COVID-19-Pandemie 199 Milliarden Euro verloren haben, was mehr als 30 % ihres Geschäftsvolumens im Jahr 2020 entspricht. Die Pandemie hat die strukturelle Anfälligkeit der Unternehmen und Menschen, die die Grundlage für die Unterstützung der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Die COVID-19-Pandemie offenbarte auch strukturelle Probleme in diesem Sektor, und einige Autoren vermuten, dass dies zu einer systematischen Krise führen könnte (Blasquez, 2020). Der

Trend zur "Plattformisierung" stellt ein Segment einer größeren Tendenz dar, die sich weltweit auf die audiovisuellen Märkte auswirkt.

Die Form der Maßnahmen und Beihilfen kann variieren, aber laut UNCTAD (2021) müssen zwei Ziele im Vordergrund stehen. Erstens muss die Hilfe dazu beitragen, das Überleben von Unternehmen und Organisationen, Beschäftigten und Künstlern zu sichern, die den Zugang zur Kultur ermöglichen. Die Kulturproduzenten - insbesondere die kleinen und unabhängigen - brauchen Hilfe beim Aufbau ihrer digitalen Fähigkeiten. Und zweitens muss die Beihilfe mit Blick auf die Zukunft wettbewerbsneutral sein - Unternehmen und Organisationen dürfen nicht gegenüber anderen bevorzugt werden -, um eine lebendige Innovation durch neue Marktteilnehmer zu gewährleisten. Falls erforderlich, sollte das Wettbewerbsrecht angewandt werden, um missbräuchliche Praktiken zu verhindern, die den Zugang zur Kultur einschränken. Wenn beide Bedingungen erfüllt sind, können wir aus dieser Krise hervorgehen als kulturell stärker, zukunftsorientierter und widerstandsfähiger als zuvor.

Viele Beteiligte sind der Meinung, dass der Sektor aus der Pandemie lernen und seine digitalen Fähigkeiten auszubauen. Sie fordern mehr technologische Innovation und eine Finanzierung mit Schwerpunkt auf sektorübergreifende Zusammenarbeit und Forschung und Entwicklung. Weitere Empfehlungen betreffen die Verknüpfung von Kunst und Kultur und Technologie in der formalen Bildung zu verbinden und die Vielfalt und Zugänglichkeit im dem Sektor.

### ***Wichtigste Ergebnisse: Lücken und Fähigkeiten***

Wie im transnationalen Bericht erwähnt, haben alle Partnerländer die co-kreativen Sitzungen durch und registrierten die Ergebnisse der Online-Fragebögen. Bei den Anbietern von Berufsbildung (Vocational Berufsbildung) wurden 35 Fragebögen ausgefüllt, während 38 Fragebögen von RestART-Künstler und KMUs. Insgesamt beantworteten 73 Personen die Fragebögen.

Die aufschlussreichsten Antworten von Künstlern und KMU waren:

- In der digitalen Welt sind über 65 % der Befragten der Meinung, dass die Ausbildung das wichtigste notwendige Instrument.
- Etwa 90 % der Künstler und KMU sind der Meinung, dass die Verbesserung ihrer digitalen Fähigkeiten ihnen helfen wird sie einem neuen Publikum vorzustellen.
- Breites Publikum und rund 87 % der Künstler und KMU sind der Meinung, dass der Erwerb digitaler Fähigkeiten ihre Arbeit effektiver fördern werden.
- Unter den Berufsbildungsanbietern waren die Informationen am informativsten:
- Fast 89 % der Befragten der Berufsbildungsumfrage hielten die Ausbildung für das wichtigste Führungsinstrument.
- die am meisten benötigten Fähigkeiten bei der digitalen Nutzung sind Video-/ Fotobearbeitung (67 %).
- Fähigkeiten zum Geschichtenerzählen 66 % und soziale Netzwerke 60 %.
- die am meisten gewünschten MOOC-Module waren Kommunikation 90% und fast ebenso wichtig waren soziale Netzwerke sowie Video- und Fotobearbeitung mit jeweils 85 %.
- Fast 50 % der Befragten waren der Meinung, dass die Vielfalt das wichtigste Thema bei der Arbeit ist.
- 75 % der Berufsbildungsanbieter sind der Meinung, dass Partnerschaften mit Menschen aus verschiedenen Kulturen am wichtigsten ist, und 60 % sind der Meinung, dass die Arbeit für ein vielfältigeres Publikum und Partnerschaften mit Menschen unterschiedlichen Geschlechts fast ebenso wichtig sind.

Auf die Frage von Künstlern und Berufsbildungsanbietern nach den im digitalen Zeitalter benötigten Fähigkeiten. Die aufschlussreichsten Künstler und Berufsbildungsanbieter zu den im digitalen Zeitalter benötigten Fähigkeiten gegeben digitalen Zeitalter benötigt werden, sind in den Abbildungen 3 und 4 unten dargestellt. Im Rahmen des RestART-Projekts wird der MOOC-ART mit CCS-orientierten Berufsbildungslernenden und -anbietern erprobt.

Fähigkeiten, zukünftige Ausbildung und Ideen für MOOC:

## Künstler und KMUs

What skills do you think are necessary within the digital use? You can choose more than one

answer

38 responses

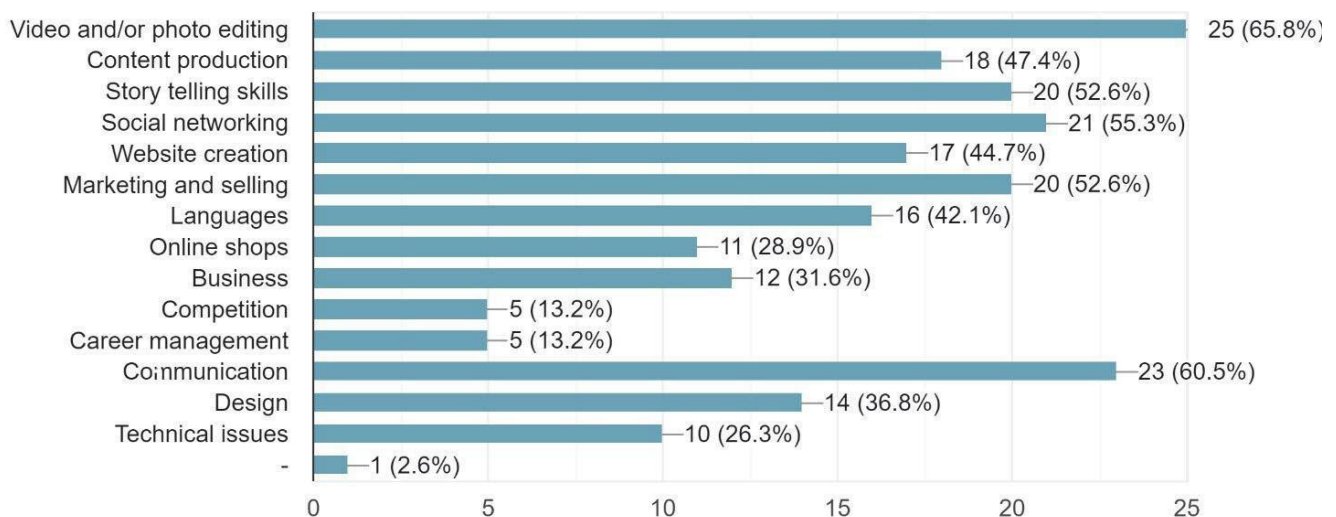


Tabelle 3. Erforderliche Fähigkeiten laut 38 Künstlern und KMUs

## Berufsbildungsanbieter

What skills do you think are necessary within the digital use? You can choose more than one answer

35 responses

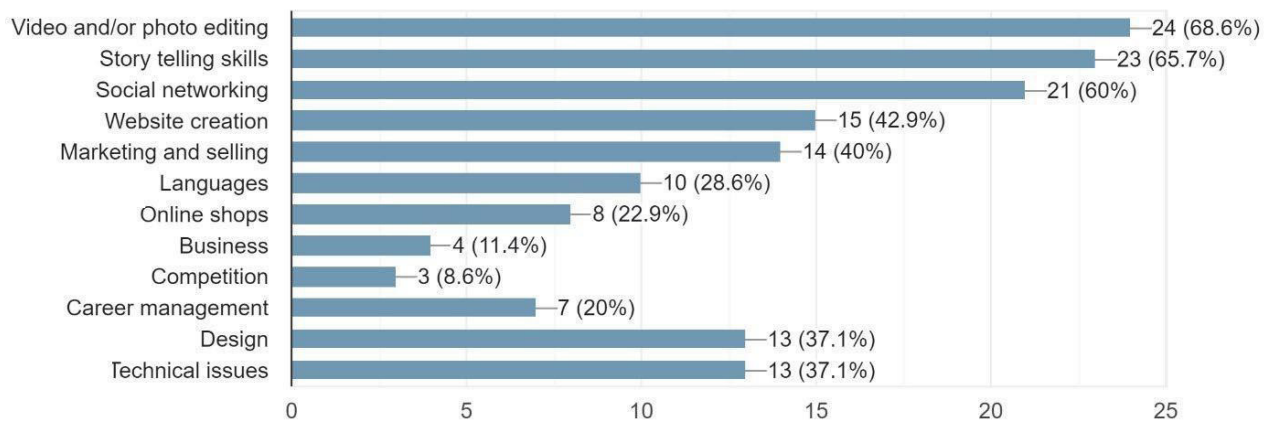


Tabelle 4. Erforderliche Fähigkeiten nach Angaben von 35 Berufsbildungsanbietern

Wie aus den Tabellen hervorgeht, sind beide Zielgruppen der Meinung, dass die am meisten gewünschten Fähigkeiten folgende sind:

- Video- und Fotobearbeitung (technische Kenntnisse)
- Fähigkeit, Geschichten zu erzählen und Netzwerke zu knüpfen (Kommunikationsfähigkeit)
- Digitales Marketing und Werbung (Marketingkenntnisse).

## MOOC

Massive Open Online Courses (MOOCs) sind kostenlose Online-Kurse, für die sich jeder anmelden kann. MOOCs bieten eine erschwingliche und flexible Möglichkeit, neue Fähigkeiten zu erlernen, die eigene Karriere voranzutreiben und hochwertige Bildungserfahrungen in großem Umfang zu vermitteln.

Im Rahmen des RestART-Projekts wird der MOOC-ART mit CCS-orientierten

Berufsbildungslernenden und Anbietern. Durch die Teilnahme an dem Kurs werden die CCS-Akteure ihre digitalen Fähigkeiten und Schlüsselkompetenzen, um ihre Möglichkeiten zur aktiven Teilnahme an den sich verändernden Märkten und Gesellschaften zu erhöhen. Berufsbildungsanbieter lernen einen innovativen offenen Kurs kennen, den sie in ihr Ausbildungsangebot aufnehmen können. Im Rahmen der Pilotphase des MOOC in RestART werden die Projektpartner seine Wirksamkeit testen und ihn schließlich entsprechend anpassen.

## **Aufbau des RestART MOOC**

Im ursprünglichen Projektplan waren 10 verschiedene Module für den MOOC vorgesehen. Basierend auf den Ergebnissen der transnationalen Berichtsanalyse beschlossen die RestART-Partner, sich auf drei der am meisten gewünschten Ergebnisse innerhalb des Zeitrahmens von 40 Stunden zu konzentrieren, um qualitativ hochwertige EQR 4 und interaktive Lernmaterialien zu entwickeln.

Aus dem ursprünglichen Plan wurden die folgenden Module ausgewählt:

1. Digitale Mittel für den Austausch von Inhalten über neue Verbreitungskanäle, z. B. Streaming, digitales Geschichtenerzählen, Blogging.
2. Digitales Marketing und externe Kommunikation.
3. Virtuelle Werkzeuge für die interne Kommunikation und Zusammenarbeit.

Bei der Gestaltung der MOOC-Kunstmodule wurden diese wie folgt umbenannt:

1. Technische Fähigkeiten: Foto- und Videobearbeitung
2. Fähigkeiten im digitalen Marketing: Digitales Marketing und Werbung
3. Kommunikationsfähigkeiten: Digitales Geschichtenerzählen und Vernetzung

# MOOC Art - Restart



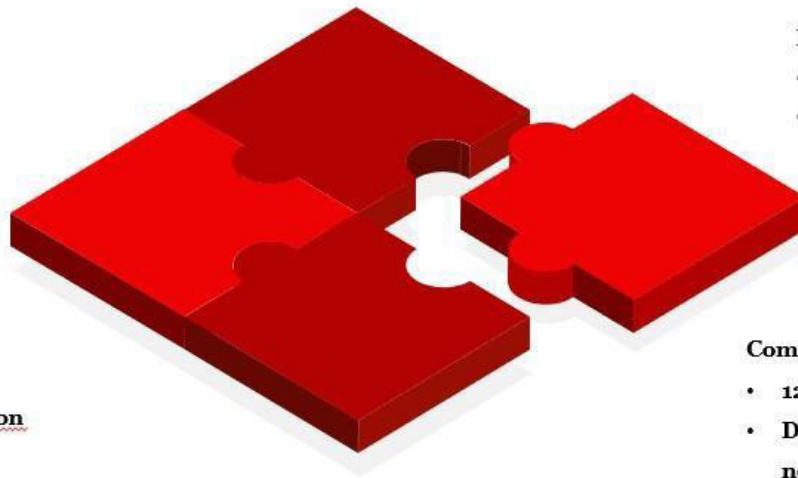
## Introduction:

- 3 hours
- 3 modules
- +1 h self-assessment



## Technical skills:

- 12 hours
- Content production
- Photo & video editing



## Digital marketing skills:

- 12 hours
- Digital marketing & promotion



## Communication skills:

- 12 hours
- Digital storytelling & networking

MOOC wird eine Einführung von 3 Stunden + 3 Module (technische Fähigkeiten, Kommunikationsfähigkeiten und digitale Marketingfähigkeiten) + 1 Stunde Selbsteinschätzung und dass jede Einheit in 2 Themen, 12 Stunden pro Einheit.

Alles in allem 40 Stunden:

- **Kommunikationsfähigkeiten: Digitales Geschichtenerzählen und Vernetzung**
- **Fähigkeiten im digitalen Marketing: Digitales Marketing und Werbung**
- **Technische Fähigkeiten: Produktion von Inhalten und Bearbeitung von Fotos und Videos**

Wenn ein MOOC erstellt und getestet wird, können wir die Lernergebnisse (LO) festlegen, die die gewünschten Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen im Detail beschreiben. Außerdem wurde nach der Diskussion in unserer transnationalen Sitzung beschlossen, dass der MOOC Online-Training mit 6 Einheiten, die Vergabe von Kreditpunkten für jede Einheit; die ECVET-Punkte des MOOC-ART werden insgesamt 3 sein, 1 Punkt pro Modul (0,5 Punkte pro

Einheit).

HBC wird den Entwurf des Zertifikats erstellen, den alle Länder und Bildungseinrichtungen hochladen und ihren Schülern zur Verfügung stellen können.

## **EQF, ESCO und ECVET - kurze Einführung**

Der EQF (**The European Qualifications Framework**) ist ein gemeinsamer europäischer Referenzrahmen dessen Ziel es ist, Qualifikationen in verschiedenen Ländern und Systemen lesbarer und verständlicher zu machen.

Ländern und Systemen verständlich zu machen. Er deckt Qualifikationen auf allen Ebenen und in allen Teilsystemen der allgemeinen und Ausbildung abdeckt, bietet der EQR einen umfassenden Überblick über die Qualifikationen in den 38 europäischen Ländern, die derzeit an seiner Umsetzung beteiligt sind. Das Herzstück des EQR sind seine acht Referenzniveaus, die in Form von Lernergebnissen, d. h. Kenntnissen, Fertigkeiten und Eigenverantwortung, definiert sind. Lernergebnisse drücken aus, was der Einzelne am Ende eines Lernprozesses weiß, versteht und in der Lage ist zu tun.

Im Rahmen des RestART-Projekts wurde beschlossen, unser EQF-Niveau auf 4 festzulegen, wie das Grundniveau der Berufsbildung in Europa ist. Dies ist auch für die Zielgruppe des Projekts geeignet. Nachdem der MOOC erstellt und getestet wurde, können wir die Lernergebnisse (LO) festlegen, die die gewünschten Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen im Detail beschreiben. Nach der Diskussion in unserem transnationalen Treffen wurde außerdem beschlossen, dass der MOOC Online-Training mit 6 Einheiten, wobei für jede Einheit Kreditpunkte vergeben werden; die ECVET-Punkte des MOOC- ART werden insgesamt 3 sein, 1 Punkt pro Modul (0,5 Punkte pro Einheit).

ESCO (**European Skills, Competences, Qualifications and Occupations**) ist die europäische mehrsprachige Klassifikation von Fertigkeiten, Kompetenzen und Berufen. ESCO funktioniert wie

ein Wörterbuch, das Berufe und Fähigkeiten beschreibt, identifiziert und klassifiziert, die für den EU-Arbeitsmarkt Arbeitsmarkt und die allgemeine und berufliche Bildung. Diese Konzepte und die Beziehungen zwischen ihnen können von elektronischen Systemen verstanden werden, was es verschiedenen Online-Plattformen ermöglicht ESCO für Dienstleistungen wie das Matching von Arbeitssuchenden mit Stellen auf der Grundlage ihrer Qualifikationen, das Vorschlagen von Weiterbildungsvorschläge für Menschen, die sich umschulen oder weiterbilden wollen, usw. [Was ist ESCO? | Was ist ESCO? | Esco \(europa.eu\)](#)

Das ECVET (**Europäisches Leistungspunktesystem für die Berufsbildung**) ermöglicht es den Lernenden zu akkumulieren, zu übertragen und zu nutzen, wenn die Lerneinheiten abgeschlossen sind. Dies ermöglicht Lernenden die Möglichkeit, in ihrem eigenen Tempo eine Qualifikation aus Lernergebnissen aufzubauen, die sie in formalen, nicht formalen und informellen Kontexten, im eigenen Land und im Ausland erworben wurden. Das System basiert auf Einheiten von Lernergebnissen als Teil von Qualifikationen, die bewertet und validiert werden können.

### ***Identifizierung von Lernergebnissen, Einheiten und Punkten***

Lernergebnisse beschreiben, was die Lernenden aufgrund der Integration von Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen, die sie während des Kurses erlernt haben, wissen, tun können und schätzen sollten. Sie werden in messbaren Begriffen angegeben [Lernergebnisse: Definition, Merkmale, Nutzen - Instructional Resources \(mun.ca\)](#) Das ResART-Projekt wird die Lernergebnisse nach der Entwicklung und Erprobung des MOOC genauer bestimmen. Die Einheiten der Lernergebnisse werden auf ECVET basieren und Teil europäischer Qualifikationen sein, die bewertet und validiert werden können.

## **Überblick über die gewählten didaktischen Methoden**

Einer der wichtigsten Aspekte im Hinblick auf die Verbreitung von E-Learning ist die Umgestaltung der Didaktik für Online-Kurse. Es ist notwendig, dass die Lehrkräfte eine lernerzentrierte Perspektive einnehmen und dass sie für die computervermittelte Kommunikation und die Planung ihres eigenen Unterrichts nach den Grundsätzen des Instructional Design (Trentin, 2008) geschult werden. Sie müssen auch für die Anordnung und Strukturierung von Aktivitäten geschult werden, die E-Learner in ihr individuelles Lernen und die anschließende Konfrontation, Verhandlung und Teilnahme an kollaborativen Aktivitäten einbeziehen. Darüber hinaus sollten die Lehrkräfte in der Lage sein, die von der CSCL-Umgebung angebotenen Werkzeuge zu nutzen, um sich selbst zu stimulieren, zu überwachen und systematisch Feedback zu geben, das zumindest anfangs ein notwendiges Gerüst für die Aktivitäten der Studierenden darstellt. Die Wahl einer aktiven, kollaborativen und auf Dialog basierenden Unterrichts- und Methodenperspektive erfordert sehr präzise und gewissenhafte organisatorische und planerische Fähigkeiten, während die Fähigkeit, den Lernprozess der SchülerInnen flexibel zu steuern, und zwar in Übereinstimmung mit dem kontinuierlichen Feedback, das durch die in der Online-Umgebung hinterlassene Geschichte ermöglicht wird.

### **MOOC Besonderheiten**

Methodologien: Richten Sie die Pädagogik an den Lernparadigmen aus, Sie können sicher verschiedene Lernparadigmen in einem einzigen MOOC kombinieren, aber für jedes von ihnen die passende Pädagogik verwenden. Bevor Sie den MOOC diskutieren, sollten Sie darüber nachdenken, was gutes Lernen ausmacht. Es ist ein nuancierterer Ansatz erforderlich, der eine Analyse der MOOC-Pädagogik auf der Mikroebene der individuellen Kursdesigns berücksichtigt.

Lerndesign: Gehen Sie immer von Ihren Lernzielen aus bzw. von dem, was die Studierenden durch den MOOC erreichen sollen. Schauen Sie sich das klassische Online-Lernen und -Lehren an, um sich für MOOC Pädagogik. Passen Sie den Rhythmus der MOOCs an die Bedürfnisse

der Lernenden an. Definition von Bewertungsverfahren und Kriterien für die RestART ECVET-basierte Zertifizierung.

Das Projekt RestART wird die Kriterien genauer bestimmen, nachdem der MOOC entwickelt und getestet wurde. Die Kriterien der ECVET-basierten Zertifizierung werden auf ECVET basieren und Teil der europäischen Qualifikationen sein, die bewertet und validiert werden können.

### **Entwurf des Zertifikats**

HBC wird den Entwurf des Zertifikats erstellen, den alle Länder und Bildungseinrichtungen hochladen und ihren Schülern zur Verfügung stellen können. Nachstehend finden Sie den Entwurf des Zertifikats.

## Certificate of Attendance

This is to certify that

XXX

Participated in Restart MOOC online course of the Erasmus+ project Restart.

The MOOC online course included: Promotion, Digital Marketing, Networking, Communication & Social Media, Content Creation and Photo and Video editing.

Total ECVET points 3.

DATE

Project reference number: ID KA220-VET-9EED6105

DATE & PLACE

Signature



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



# Referenzen

---

Culture Action Europe and Dâmaso, M. (2021). Research for CULT Committee – The situation of artists and cultural workers and the post-COVID-19 Cultural Recovery in the European Union, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels.

[Council conclusions on the Work Plan for Culture 2019-2022 \(europa.eu\)](#)

[Digital Skills for SMEs: Challenges and Opportunities - European DIGITAL SME Alliance](#)

Ernst & Young (2021). *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*. [online]

Available at:

[https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2\\_1ca8a0803d8b4ced9d2b683db60c18ae.pdf](https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2_1ca8a0803d8b4ced9d2b683db60c18ae.pdf)

ETUI contributors (2021a). *Creative labour in the era of COVID-19*. ETUI Research Paper.

Available at:

<https://www.etui.org/publications/creative-labour-era-COVID-19>

Eurofound (2021). COVID-19: Implications for employment and working life. *COVID-19 series*. Publications Office of the European Union: Luxembourg.

ILO (2021). *COVID-19 recovery must be human-centred*. [online] ILO.

Available at:

[https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/statements-and-speeches/WCMS\\_779257/langen/index.htm](https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/statements-and-speeches/WCMS_779257/langen/index.htm)

KEA European Affairs (2020). The impact of the COVID-19 pandemic on the Cultural and Creative Sector.

Bruxelles: Council of Europe.

Available at:

[Impact-of-COVID-19-pandemic-on-CCS\\_COE-KEA\\_26062020.pdf.pdf \(keanet.eu\)](#)

[Learning Outcomes: Definition, Characteristics, Benefits – Instructional Resources \(mun.ca\)](#)

[MOOC.org | Massive Open Online Courses | An edX Site](#)

OECD (2020a). Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors. ***Tackling Coronavirus Series***. [online] OECD.

Available at:

<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>

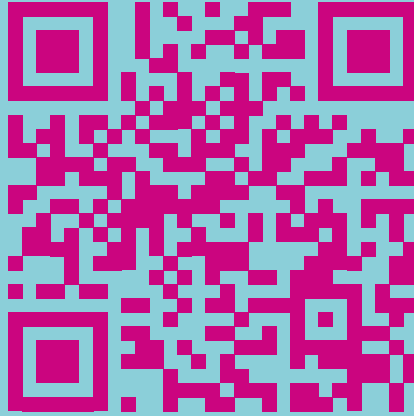
[Osnabrueck declaration eu2020.pdf \(europa.eu\)](#)

Slavi Stoyanov & Fred de Vries (2015). MOOCs pedagogical and didactical approaches.

Trentin, G. (2008). Didactic and Pedagogical View of E-Learning Activities Free University of Bozen-Bolzano

[What is ESCO? | Esco \(europa.eu\)](#)





restartcreativity.eu



**Kofinanziert von der Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

2021-1-IT01-KA220-VET-000033078