




RestART

A digital turn to RestART creativity



ΜΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΘΕΣΜΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΜΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΘΕΣΜΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

HELSINKI BUSINESS COLLEGE LTD.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή	5
Η δημιουργία του πλαισίου	9
Χαρτογράφηση των ευρωπαϊκών αναγκών σε δεξιότητες: μεθοδολογία και βασικά συμπεράσματα	10
Διακρατική έκθεση: βιβλιογραφική ανασκόπηση	12
Κύρια ευρήματα: ελλείψεις και δεξιότητες	13
Δεξιότητες, μελλοντική κατάρτιση & ιδέες για το MOOC:	15
MOOC	16
Προσδιορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων και σχετικών μονάδων	20
Επισκόπηση των επιλεγμένων διδακτικών μεθόδων	21
Το σχέδιο του πιστοποιητικού	22
Βιβλιογραφικές αναφορές.....	23



Εισαγωγή

Το RestART δημιούργησε ένα μεταβιβάσιμο πλαίσιο που βασίζεται στο Ευρωπαϊκό Σύστημα Πιστωτικών Μονάδων για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ECVET), ώστε να υποστηρίξει τους παρόχους Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης **(ΕΕΚ)** στο σχεδιασμό καινοτόμων και ευέλικτων προσφορών κατάρτισης για τους φορείς του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα **(ΠΔΤ)**. Το έργο RestART στοχεύει να εκπαιδεύσει και να δημιουργήσει επαγγελματίες από τον ΠΔΤ που θα εξοπλίσει με νέες δεξιότητες για την κάλυψη της ψηφιακής μετάβασης. Το έργο RestART θα υποστηρίξει παρέχοντας τα κατάλληλα εργαλεία στους παρόχους ΕΕΚ, ώστε αυτοί να προσαρμόσουν την κατάρτιση που προσφέρουν στις τρέχουσες και μελλοντικές ανάγκες της αγοράς εργασίας, της οικονομίας και της κοινωνίας. Επιπλέον, το έργο RestART εστιάζει στην ανάγκη των φορέων του ΠΔΤ να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, και στις προτάσεις κατάρτισης για την κάλυψη του ελλείμματος δεξιοτήτων.

Οι βασικοί στόχοι του έργου είναι:

- Να ενισχύσει τις βασικές ψηφιακές και εγκάρσιες δεξιότητες των επαγγελματιών/ εκπαιδευομένων στο χώρο της ΕΕΚ, και να τους βοηθήσει στο να δημιουργούν, να διαχειρίζονται, να προωθούν τα προϊόντα τους και να συμμετέχουν με επιτυχία στις μεταβαλλόμενες αγορές.
- Να εξοπλίσει τους παρόχους ΕΕΚ με προσανατολισμό την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση, με εργαλεία και καθοδήγηση σχετικά με τον τρόπο χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών στην κατάρτιση, την αξιολόγηση και την επικύρωση των αναπτυσσόμενων ικανοτήτων.
- Να δημιουργήσει ένα μεταβιβάσιμο πλαίσιο με βάση το ECVET που θα μπορεί να

στηρίξει τους παρόχους ΕΕΚ στον μετέπειτα σχεδιασμό καινοτόμων και ευέλικτων προγραμμάτων κατάρτισης για τον ΠΔΤ.

- Να ενισχύσει την ικανότητα των παρόχων ΕΕΚ που προσανατολίζονται στον ΠΔΤ να ανταποκρίνονται στις προκλήσεις του 21ου αιώνα, δηλαδή να γίνουν πιο ανοικτοί, περιβαλλοντικά ευσυνείδητοι, και ικανοί να παρέχουν κατάρτιση που ανταποκρίνεται στις πραγματικές ανάγκες της αγοράς εργασίας, χωρίς αποκλεισμούς.
- Να προωθήσει τις προσεγγίσεις του έργου RestART, ενθαρρύνοντας τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και άλλους ενδιαφερόμενους φορείς να στηρίξουν τον μετασχηματισμό της ευρωπαϊκής ΕΕΚ, προσανατολισμένης στον ΠΔΤ, προς την κατεύθυνση της ψηφιοποίησης, της συμμετοχικότητας και της βιωσιμότητας.

Για την υποστήριξη του προγράμματος, το HBC εκπόνησε μια διακρατική συγκριτική ανάλυση αναγκών, πάνω στην οποία βασίζεται το πλαίσιο αυτό. Η διακρατική έκθεση συμπεριλαμβάνει τις εθνικές εκθέσεις κάθε χώρας-εταίρου, στις οποίες συνοψίζονται οι βασικές διαπιστώσεις και τα συμπεράσματα των ερωτηματολογίων που υποβλήθηκαν από καλλιτέχνες, Μικρές και Μεσαίες Επιχειρήσεις (ΜΜΕ) και παρόχους ΕΕΚ, αναδεικνύοντας το **MOOC-ART**: ένα ψηφιακό ταξίδι για τον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα. Ακόμη συμπεριλαμβάνει τις προκλήσεις και τις προτεραιότητες του ΠΔΤ και των προσανατολιζόμενων ΕΕΚ προς αυτό, καθώς και τις κοινές τάσεις και τις ειδικές εθνικές προτεραιότητες στην Ιταλία, τη Φινλανδία, την Ισπανία, την Ελλάδα, την Αυστρία και την Πορτογαλία. Για την εξαγωγή των αποτελεσμάτων, πραγματοποιήθηκαν συνεργατικές συναντήσεις, ερωτηματολόγια και εθνικές εκθέσεις.

Ακολουθώντας της έκθεσης διακρατικής συγκριτικής ανάλυσης αναγκών, δημιουργήθηκε ένα πλαίσιο, δηλαδή μια εννοιολογική δομή που υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία και τη δημιουργία ενός μαζικού ανοικτού διαδικτυακού μαθήματος MOOC. Τα MOOC είναι δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα. Το πλαίσιο πέρα από τα βασικά ευρήματα από τη μεθοδολογία

χαρτογράφησης των ευρωπαϊκών αναγκών, περιλαμβάνει ακόμη τη βιβλιογραφική ανασκόπηση του έργου RestART, τη διακρατική έκθεση, τη διαδικασία μάθησης και τα βασικά στοιχεία δημιουργίας του μαθήματος MOOC. Ακόμη, σκιαγραφεί και παρέχει στους παρόχους ΕΕΚ, μια καινοτόμο διαρθρωτική κατευθυντήρια γραμμή για τον τρόπο επικαιροποίησης της προσφοράς κατάρτισης. Στη συνέχεια, το πλαίσιο προβλέπεται να έχει αντίκτυπο στους φορείς του ΠΔΤ, όπως είναι τα μέλη των μικρών δημιουργικών επιχειρήσεων και οι ελεύθεροι επαγγελματίες καλλιτέχνες, οι οποίοι θα λάβουν επικαιροποιημένη κατάρτιση με βάση το πλαίσιο αυτό.

Το διαδικτυακό μάθημα MOOC θα δημιουργηθεί μεταγενέστερα του πλαισίου. Στη συνέχεια, οι εταίροι του έργου RestART θα οργανώσουν τις ενότητες σε ομάδες, θα κατανεύουν πιστωτικές μονάδες σε κάθε ομάδα, θα ορίσουν και θα αποδώσουν διάρκεια και τη βαρύτητα σε κάθε περιλαμβανόμενη δραστηριότητα, θα καθορίσουν κριτήρια και διαδικασίες για την αξιολόγηση των ικανοτήτων στο τέλος κάθε ενότητας, και θα αναπτύξουν ένα πρότυπο για την πιστοποίηση επιδόσεων με βάση το RestART ECVET.

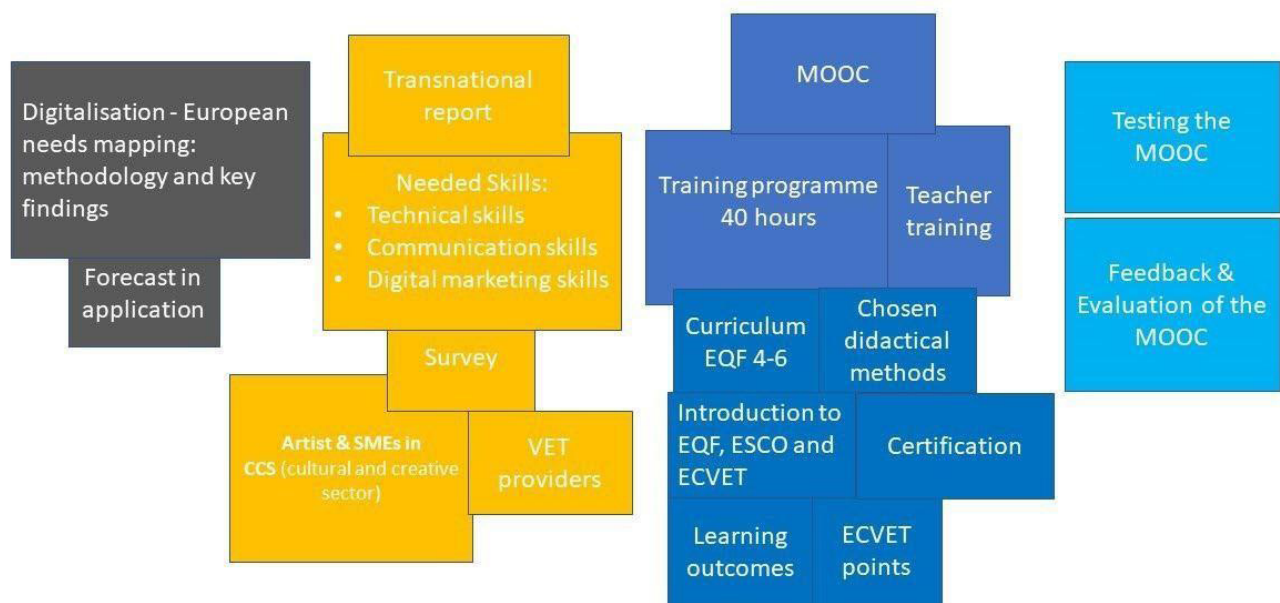




Η δημιουργία του πλαισίου

Το πλαίσιο βασίζεται στη χαρτογράφηση των ευρωπαϊκών αναγκών σε δεξιότητες, στις προβλέψεις για την εφαρμογή του έργου RestART, και στη διακρατική έκθεση που εκπονήθηκε από το έργο RestART (συμπεριλαμβανομένης της έρευνας και της συζήτησης κάθε χώρας με την ομάδα-στόχο της). Το πλαίσιο περιλαμβάνει επίσης το φαινόμενο της δημιουργίας του διαδικτυακού μαθήματος MOOC, του προγράμματος σπουδών EQF, της πιστοποίησης και της δοκιμής του MOOC. Αργότερα, το έργο θα αποκαλύψει λεπτομερώς τα μαθησιακά αποτελέσματα και τη μέθοδο κατάρτισης των εκπαιδευτικών.

Restart Framework



Πίνακας 1. Το πλαίσιο του έργου RestART

Χαρτογράφηση των ευρωπαϊκών αναγκών σε δεξιότητες: μεθοδολογία και βασικά συμπεράσματα

Η αγορά εργασίας αντιμετώπισε μια μεγάλη κρίση κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19 και, σύμφωνα με τον Οργανισμό Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ), ήταν ιδιαίτερα σοβαρή για τον καλλιτεχνικό κλάδο. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της ψυχαγωγίας επηρεάστηκαν ιδιαίτερα λόγω του κλεισίματος των παραστατικών τεχνών (OECD, 2020).

Όπως έχουν αναφέρει όλοι οι μεγάλοι φορείς σε διεθνές και ευρωπαϊκό επίπεδο (ΟΟΣΑ, 2020- KEA European Affairs, 2020- ILO, 2021- ETUI contributors, 2021- Culture Action Europe & Dâmaso, 2021- Ernst & Young, 2021- Eurofound, 2021), το αντίκτυπο της πανδημίας ήταν πολύ σκληρό για τις δημιουργικές βιομηχανίες, με αρνητική κορύφωση την ψυχαγωγία και τις τέχνες, οι εργαζόμενοι των οποίων, ήταν μία από τις ομάδες που επλήγησαν περισσότερο λόγω της διακοπής των παραστάσεων. Σύμφωνα με πρόσφατη έκθεση που συνέταξε η Ernst & Young, τα έσοδα στους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς μειώθηκαν κατά 31% το 2020 σε σύγκριση με το 2019.

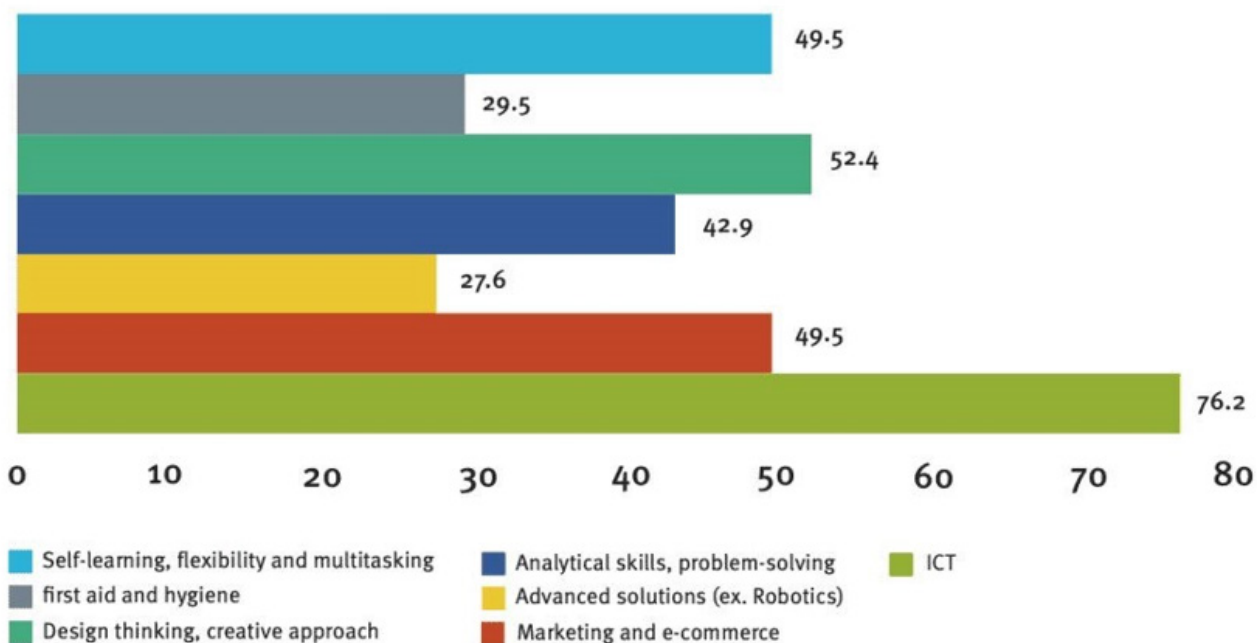
Σύμφωνα με τα συμπεράσματα του Συμβουλίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης σχετικά με το σχέδιο εργασίας για τον πολιτισμό 2019-2022, το Συμβούλιο αναγνωρίζει την ανάγκη για ενίσχυση της απασχόλησης και της ανάπτυξης στον ΠΔΤ με την προώθηση των τεχνών και του πολιτισμού στην εκπαίδευση, την ενίσχυση των σχετικών δεξιοτήτων, και την ενθάρρυνση της καινοτομίας στον πολιτισμό. (Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με το Σχέδιο εργασίας για τον πολιτισμό 2019-2022 (europa.eu))

Σε ένα περιβάλλον μεγάλης αβεβαιότητας η επένδυση στις δεξιότητες και τις ικανότητες των ανθρώπων είναι η καλύτερη επιλογή για να αυξηθεί η εμπιστοσύνη των ευρωπαίων πολιτών, γεγονός το οποίο συμβαδίζει με τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των αγορών εργασίας.

Η ψηφιοποίηση αποτελεί κρίσιμη συνιστώσα της απάντησης της Ευρωπαϊκής Ένωσης στην

οικονομική κρίση που προκάλεσε η πανδημία του COVID-19. Η πανδημία αυτή κατέδειξε πώς οι ψηφιακές δεξιότητες στηρίζουν τόσο τις οικονομίες όσο και τις κοινωνίες. Η ανάγκη για δεξιότητες Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) για την αντιμετώπιση των προκλήσεων της πανδημίας εντός των επιχειρήσεων υπογραμμίζεται επίσης σε έκθεση του Μηχανισμού Μάθησης και Ανάπτυξης Γνώσεων (ΜΜΑΓ) του Οργανισμού Βιομηχανικής Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (ΟΒΑΗΕ) και του Ευρωπαϊκού Ιδρύματος Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΕΙΕΚ). Όπως φαίνεται στο Σχήμα 1 της έκθεσης, το 76,2% των 105 εταιρειών που συμμετείχαν στην έρευνα υποστηρίζουν ότι η ανάγκη βελτίωσης αφορά κυρίως τις δεξιότητες ΤΠΕ, ακολουθούμενες από τη σχεδιαστική αντίληψη και τις δημιουργικές προσεγγίσεις. Έτσι, οι ψηφιακές δεξιότητες ή οι δεξιότητες ΤΠΕ αποκτούν ολοένα και μεγαλύτερη σημασία τόσο για την εργασία όσο και για τη ζωή. ([Osnabrueck declaration eu2020.pdf](https://osnabrueck.declaration.eu2020.pdf)) (europa.eu)

Τύπος δεξιοτήτων που δήλωσαν ότι χρειάζονται οι επιχειρήσεις για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις του Covid-19 (%)



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.

Πίνακας 2. Μεταβαλλόμενες ανάγκες για ανάπτυξη δεξιοτήτων λόγω του COVID-19

Η έκθεση σχετικά με το ευρωπαϊκό εκπαιδευτικό και επιμορφωτικό τοπίο, και τις ανάγκες κατάρτισης των πολιτών και των ΜΜΕ του έργου “Digital Skill Up” προτείνει ότι πρέπει να καταβληθούν προσπάθειες για την επεξήγηση των αναδυόμενων τεχνολογιών με απλό και προσιτό τρόπο, παρέχοντας πρακτικά και πραγματικά παραδείγματα χρήσης. Οι εμπειρογνώμονες που συνέβαλαν στην έκθεση τόνισαν επίσης τη σημασία της απόκτησης πιστοποίησης και της ύπαρξης λεπτομερών πληροφοριών σχετικά με την ποιότητα των μαθημάτων. Αυτές οι δύο πτυχές θα επιτρέψουν στους ανθρώπους να έχουν πρόσβαση στη μάθηση που ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες τους, και να επιλέξουν οι ίδιοι τη μαθησιακή τους πορεία. (Ψηφιακές δεξιότητες για τις ΜΜΕ: Προκλήσεις και ευκαιρίες - Ευρωπαϊκή Συμμαχία DIGITAL για τις ΜΜΕ)

Διακρατική έκθεση: βιβλιογραφική ανασκόπηση

Σύμφωνα με τη διακρατική έκθεση και τη βιβλιογραφική ανασκόπηση, οι έρευνες και οι εκθέσεις τόσο σε ευρωπαϊκό όσο και σε εθνικό επίπεδο που έχουν αφιερωθεί στην κοινωνική και οικονομική ανασφάλεια των εργαζομένων στον τομέα της ψυχαγωγίας που προκαλείται από το COVID-19 είναι πολύ λίγες, αλλά πλέον αυξάνονται.

Ο καλλιτεχνικός και πολιτιστικός τομέας μπορεί να χαρακτηριστεί από την ασυνέχεια, την ετερογένεια και την αστάθεια, πολύ πιο έντονα από ό,τι σε άλλους τομείς. Συχνά δεν αμείβεται δίκαια ούτε προστατεύεται επαρκώς όπως συμβαίνει σε άλλους τομείς.

Στην Ευρώπη, η Ernst & Young εκτίμησε ότι ο κλάδος έχασε 199 δισεκατομμύρια ευρώ λόγω της πανδημίας COVID-19, ποσό που αντιστοιχεί σε περισσότερο από το 30% του όγκου των εργασιών τους το 2020. Η πανδημία αποκάλυψε τη δομική ευπάθεια των επιχειρήσεων και των ανθρώπων που αποτελούν θεμέλιο για τη στήριξη των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων.

Η πανδημία COVID-19 αποκάλυψε επίσης διαρθρωτικά προβλήματα στον τομέα και ορισμένοι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι αυτά μπορεί να οδηγήσουν σε συστηματική κρίση (Blasquez,

2020). Η “πλατφορμοποίηση” αντιπροσωπεύει ένα τμήμα μιας ευρύτερης τάσης που επηρέασε τις οπτικοακουστικές αγορές σε παγκόσμιο επίπεδο.

Η μορφή των μέτρων και της παρεχόμενης βοήθειας μπορεί να ποικίλλει, αλλά σύμφωνα με την UNCTAD (2021), πρέπει να δοθεί προτεραιότητα σε δύο στόχους. Πρώτον, η βοήθεια πρέπει να συμβάλλει στην εξασφάλιση της επιβίωσης των επιχειρήσεων και των οργανισμών, των εργαζομένων και των καλλιτεχνών που καθιστούν δυνατή την πρόσβαση στον πολιτισμό. Οι πολιτιστικοί παραγωγοί -ιδιαίτερα αυτοί που είναι μικροί και ανεξάρτητοι, θα χρειαστούν βοήθεια για να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες. Δεύτερον, με το βλέμμα στραμμένο στο μέλλον, η ενίσχυση πρέπει να είναι ουδέτερη ως προς τον ανταγωνισμό οι επιχειρήσεις και οι οργανισμοί δεν πρέπει να ευνοούνται έναντι άλλων, ώστε να εξασφαλίζεται η καινοτομία από νεοεισερχόμενους στον κλάδο. Εάν είναι απαραίτητο, θα πρέπει να εφαρμοστεί η νομοθεσία κατά του ανταγωνισμού για την αποφυγή καταχρηστικών πρακτικών που μειώνουν την πρόσβαση στον πολιτισμό. Με την εκπλήρωση και των δύο παραπάνω προϋποθέσεων, μπορούμε να βγούμε από αυτή την κρίση πολιτιστικά ισχυρότεροι και πιο προνοητικοί και ανθεκτικοί από ό,τι πριν.

Πολλοί ενδιαφερόμενοι φορείς υποστηρίζουν ότι υπάρχουν ευκαιρίες για τον τομέα να αντλήσει διδακτικά μαθήματα από την πανδημία και να αναπτύξει την ψηφιακή του ικανότητα. Ζητούν περισσότερη τεχνολογική καινοτομία και χρηματοδότηση με έμφαση στη διατομεακή συνεργασία και την Έρευνα και Ανάπτυξη. Άλλες συστάσεις περιλαμβάνουν τη γεφύρωση των τεχνών, του πολιτισμού και της τεχνολογίας στο πλαίσιο της επίσημης εκπαίδευσης, με παράλληλη βελτίωση στην ποικιλομορφία και την προσβασιμότητα στον τομέα.

Κύρια ευρήματα: ελλείψεις και δεξιότητες

Όπως σημειώνεται στη διακρατική έκθεση, όλες οι χώρες – εταίροι πραγματοποίησαν συνεργατικές συναντήσεις και κατέγραψαν τα αποτελέσματα από τα on-line ερωτηματολόγια. Συνολικά 73 άτομα απάντησαν στα ερωτηματολόγια. Η έρευνα συγκέντρωσε 35 απαντήσεις από

τους παρόχους ΕΕΚ, ενώ 38 απαντήσεις δόθηκαν από καλλιτέχνες και μικρομεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ).

Οι πιο κατατοπιστικές απαντήσεις καλλιτεχνών και ΜΜΕ ήταν οι ακόλουθες:

- Στον ψηφιακό κόσμο, πάνω από το 65% των ερωτηθέντων θεωρούν ότι η κατάρτιση είναι το πιο αναγκαίο εργαλείο.
- Περίπου το 90% των καλλιτεχνών και των μικρομεσαίων επιχειρηματιών, υποστηρίζουν ότι η βελτίωση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων θα τους βοηθήσει να προβληθούν σε νέο κοινό.
- Το ευρύτερο κοινό και περίπου το 87% των καλλιτεχνών και των ΜΜΕ, πιστεύουν ότι με την απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων θα μπορέσουν να προωθήσουν αποτελεσματικότερα το έργο τους.

Μεταξύ των παρόχων ΕΕΚ, οι πιο κατατοπιστικές πληροφορίες ήταν οι ακόλουθες:

- Σχεδόν το 89% των ερωτηθέντων στην έρευνα, θεωρούν ότι η κατάρτιση είναι το σημαντικότερο εργαλείο καθοδήγησης.
- Οι πιο χρήσιμες δεξιότητες στο πλαίσιο της χρήσης ψηφιακών εργαλείων είναι η επεξεργασία βίντεο/ φωτογραφιών (67%).
- Ακολουθούν οι αφηγηματικές δεξιότητες (66%) και οι δεξιότητες κοινωνικής δικτύωσης (60%).
- Οι πιο επιθυμητές ΜΟΟC ενότητες είναι η επικοινωνία (90%), και αμέσως επόμενες βρίσκονται η κοινωνική δικτύωση και η επεξεργασία βίντεο και φωτογραφιών (85%).
- Σχεδόν το 50% των ερωτηθέντων θεωρεί ότι η ποικιλομορφία είναι το πιο σημαντικό

ζήτημα στην αγορά εργασίας.

- Το 75 % των παρόχων ΕΕΚ υποστηρίζουν ότι οι συνεργασίες με άτομα από διαφορετικές κουλτούρες είναι το πιο σημαντικό στοιχείο στην αγορά εργασίας, ενώ το 60% πιστεύει ότι η εργασία για ένα πιο ποικιλόμορφο κοινό, και οι συνεργασίες με άτομα διαφορετικού φύλου είναι σχεδόν εξίσου σημαντικές.

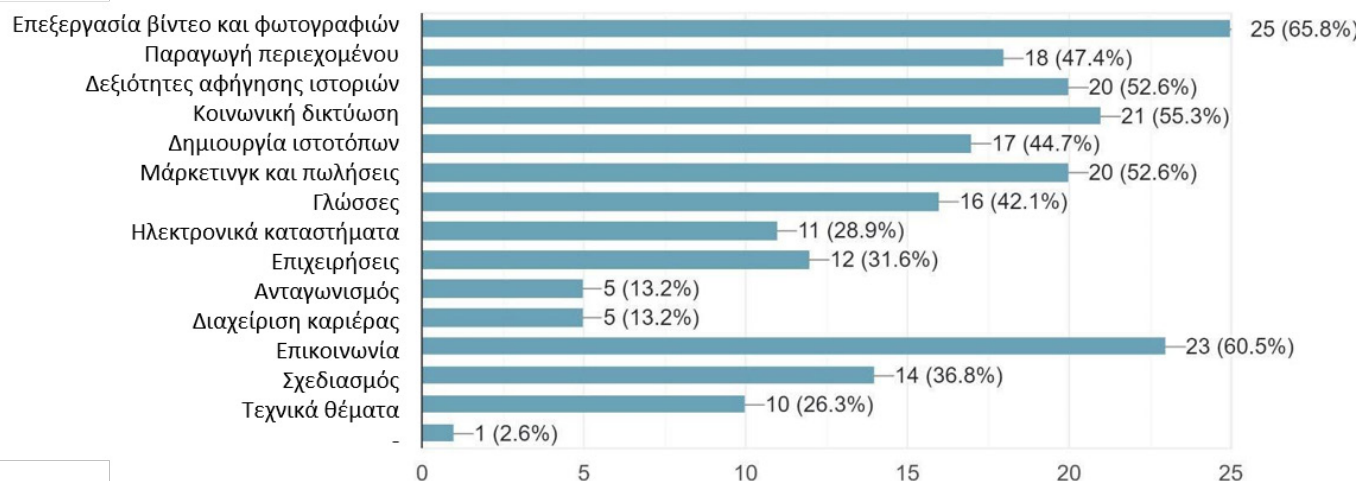
Όταν οι καλλιτέχνες και οι πάροχοι ΕΕΚ ρωτήθηκαν σχετικά με τις δεξιότητες που απαιτούνται στην ψηφιακή εποχή, οι πιο κατατοπιστικές απαντήσεις που έδωσαν παρουσιάζονται στα σχήματα 3 και 4 παρακάτω. Στο πλαίσιο του έργου RestART, το MOOC-ART θα εφαρμοστεί πιλοτικά με εκπαιδευόμενους και παρόχους ΕΕΚ που προσανατολίζονται στον ΠΔΤ.

Δεξιότητες, μελλοντική κατάρτιση & ιδέες για το MOOC:

Καλλιτέχνες και μικρομεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ):

Ποιες δεξιότητες πιστεύετε ότι είναι απαραίτητες για την ψηφιακή χρήση; Μπορείτε να επιλέξετε περισσότερες από μία απαντήσεις.

38 απαντήσεις

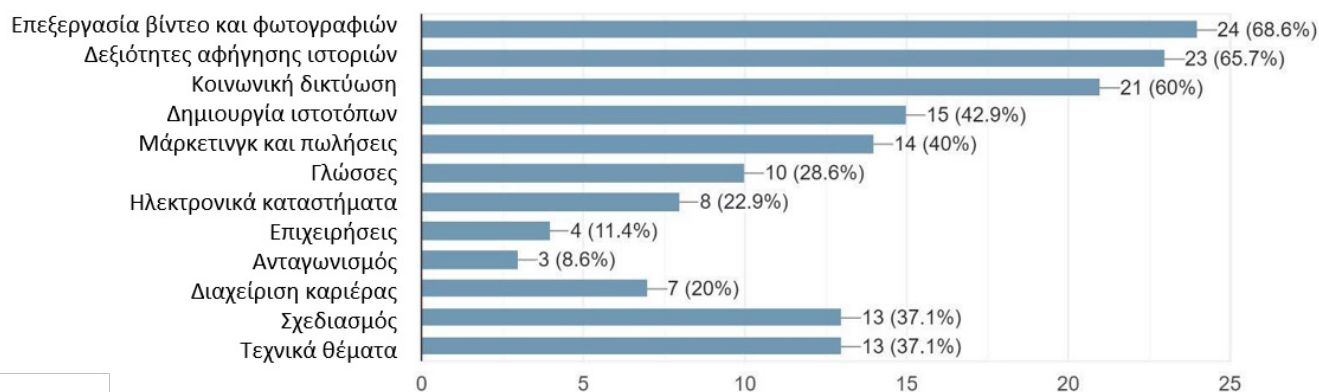


Πίνακας 3. Απαιτούμενες δεξιότητες σύμφωνα με 38 καλλιτέχνες και ΜΜΕ.

Πάροχοι επαγγελματικής και εκπαιδευτικής εκπαίδευσης:

Ποιες δεξιότητες πιστεύετε ότι είναι απαραίτητες για την ψηφιακή χρήση; Μπορείτε να επιλέξετε περισσότερες από μία απαντήσεις.

35 απαντήσεις



Πίνακας 4. Απαιτούμενες δεξιότητες σύμφωνα με 35 παρόχους ΕΕΚ.

Όπως φαίνεται από τα παραπάνω γραφήματα, αμφότερες οι ομάδες πιστεύουν ότι οι πιο επιθυμητές δεξιότητες είναι:

- Η Επεξεργασία βίντεο και φωτογραφίας (τεχνικές δεξιότητες)
- Οι Δεξιότητες αφήγησης και δικτύωσης (επικοινωνιακές δεξιότητες)
- Το Ψηφιακό μάρκετινγκ και προώθηση (δεξιότητες μάρκετινγκ)

MOOC

Τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOC) είναι δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα, στα οποία μπορεί να εγγραφεί οποιοσδήποτε. Παρέχουν έναν προσιτό και ευέλικτο τρόπο για την εκμάθησή νέων δεξιοτήτων, και βοηθούν την εξέλιξη της καριέρας και την παροχή ποιοτικών εκπαιδευτικών εμπειριών σε ευρεία κλίμακα.

Στο πλαίσιο του έργου RestART το MOOC-ART θα εφαρμοστεί πιλοτικά σε εκπαιδευόμενους και παρόχους ΕΕΚ που είναι προσανατολισμένοι στον ΠΔΤ. Κατά την παρακολούθηση του

μαθήματος, οι φορείς του ΠΔΤ θα ενισχύσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, καθώς και τις βασικές τους ικανότητες, ώστε να αυξήσουν τις ευκαιρίες τους για ενεργό συμμετοχή στις μεταβαλλόμενες αγορές και κοινωνίες. Οι πάροχοι ΕΕΚ θα γνωρίσουν ένα πρωτοποριακό ανοικτό μάθημα το οποίο θα μπορούν να συμπεριλάβουν στην προσφορά κατάρτισης. Με την πιλοτική εφαρμογή του MOOC στο έργο RestART, οι εταίροι θα δοκιμάσουν την αποτελεσματικότητά του, ώστε τελικά να το προσαρμόσουν αναλόγως στις ανάγκες τους.

Χτίζοντας το RestART MOOC

Στο αρχικό σχέδιο του έργου, είχαν προγραμματιστεί 10 διαφορετικές ενότητες για το MOOC. Με βάση όμως τα αποτελέσματα της διακρατικής ανάλυσης της έκθεσης, οι εταίροι του RestART αποφάσισαν να επικεντρωθούν σε τρία από τα πιο επιθυμητά αποτελέσματα, εντός του χρονικού πλαισίου των 40 ωρών, για την ανάπτυξη καλής ποιότητας EQF 4, αλλά και διαδραστικού μαθησιακού υλικού. Από το αρχικό σχέδιο επιλέχθηκαν οι ακόλουθες ενότητες:

1. Ψηφιακά μέσα για την ανταλλαγή περιεχομένου μέσω νέων καναλιών διανομής, όπως π.χ. streaming, ψηφιακή αφήγηση & blogging.
2. Ψηφιακό μάρκετινγκ και εξωτερική επικοινωνία.
3. Εικονικά εργαλεία για εσωτερική επικοινωνία & συνεργασία.

Κατά το σχεδιασμό του MOOC-art οι ενότητες μετονομάστηκαν ως εξής:

1. Τεχνικές δεξιότητες: Επεξεργασία φωτογραφιών και βίντεο.
2. Δεξιότητες ψηφιακού μάρκετινγκ: Ψηφιακό μάρκετινγκ και προώθηση
3. Δεξιότητες επικοινωνίας: Ψηφιακή αφήγηση και δικτύωση.

MOOC Art - Restart



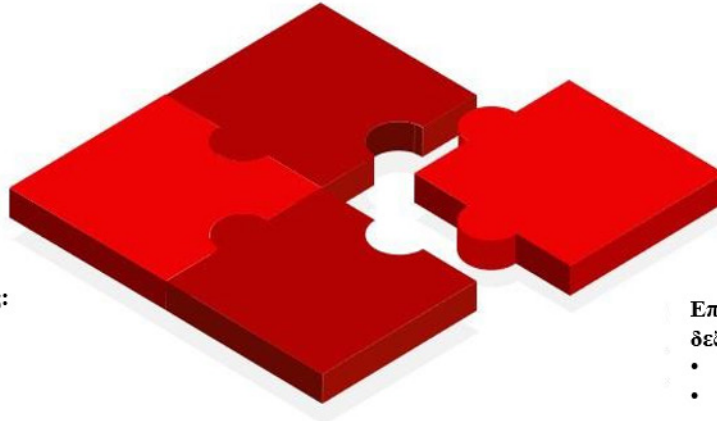
Εισαγωγή:

- 3 ώρες
- 3 ενότητες
- +1 ώρα αυτο-αξιολόγηση



Τεχνικές δεξιότητες:

- 12 ώρες
- Παραγωγή περιεχομένου
- Επεξεργασία φωτογραφίας & βίντεο



Δεξιότητες ψηφιακού μάρκετινγκ:

- 12 ώρες
- Ψηφιακό μάρκετινγκ & προώθηση



Επικοινωνιακές δεξιότητες:

- 12 ώρες
- Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών & δικτύωση

Το MOOC θα παρουσιάσει μια εισαγωγή 3 ωρών + 3 ενότητες (τεχνικές δεξιότητες, δεξιότητες επικοινωνίας και δεξιότητες ψηφιακού μάρκετινγκ) + μία αυτοαξιολόγηση 1 ώρας. Κάθε ενότητα έχει χωρίζεται σε 2 θέματα, 12 ωρών.

Οι 40 ώρες συνολικά αποτελούνται από:

- Επικοινωνιακές δεξιότητες: Ψηφιακή αφήγηση & δικτύωση.
- Δεξιότητες ψηφιακού μάρκετινγκ: Ψηφιακό μάρκετινγκ & προώθηση.
- Τεχνικές δεξιότητες: Παραγωγή περιεχομένου & επεξεργασία φωτογραφιών & βίντεο

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας και δοκιμής του MOOC, καθορίζονται τα **Μαθησιακά Αποτελέσματα** (ΜΑ), περιγράφοντας λεπτομερώς τις επιθυμητές γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες. Επίσης, μετά από συζήτηση κατά τη διακρατική συνάντηση αποφασίστηκε ότι για την ηλεκτρονική κατάρτιση MOOC, η οποία περιλαμβάνει 6 Ενότητες, οι μονάδες ECVET του

MOOC-ART θα είναι συνολικά 3, 1 μονάδα ανά θεματική ενότητα (0,5 μονάδα ανά θέμα).

Το HBC θα συντάξει το σχέδιο του πιστοποιητικού, το οποίο όλες οι χώρες και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα θα μπορούν να παρέχουν στους μαθητές τους.

Σύντομη περιγραφή των EQF, ESCO και ECVET

Το **EQF** (Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων) είναι ένα κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς, σκοπός του οποίου είναι να καταστήσει τα προσόντα, πιο ευανάγνωστα και κατανοητά σε διάφορες χώρες και συστήματα. Καλύπτοντας τα προσόντα σε όλα τα επίπεδα και σε όλα τα υποσυστήματα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, το EQF παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση των προσόντων στις 38 ευρωπαϊκές χώρες που συμμετέχουν σήμερα στην εφαρμογή του. Ο πυρήνας του EQF είναι τα οκτώ επίπεδα αναφοράς που ορίζονται με βάση τα μαθησιακά αποτελέσματα, δηλαδή τις γνώσεις, τις δεξιότητες και την ευθύνη αυτονομίας. Τα μαθησιακά αποτελέσματα εκφράζουν το τι γνωρίζουν, τι κατανοούν και τι μπορούν να κάνουν τα άτομα κατά την ολοκλήρωση μιας μαθησιακής διαδικασίας.

Στο πλαίσιο του έργου RestART, αποφασίστηκε το επίπεδο του EQF να είναι 4, όπως είναι το βασικό επίπεδο επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης στην Ευρώπη. Αυτή η επιλογή είναι επίσης κατάλληλη για την ομάδα-στόχο του έργου. Αφού δημιουργηθεί και δοκιμαστεί το MOOC, θα καθοριστούν τα μαθησιακά αποτελέσματα, περιγράφοντας λεπτομερώς τις επιθυμητές γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες. Επίσης, μετά από συζήτηση κατά τη διακρατική συνάντηση αποφασίστηκε ότι για το MOOC διαδικτυακής κατάρτισης με 6 ενότητες, οι μονάδες ECVET του MOOC-ART θα είναι συνολικά 3, όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

Το **ESCO** (Ευρωπαϊκές Δεξιότητες, Ικανότητες, Προσόντα και Επαγγέλματα) είναι η ευρωπαϊκή πολύγλωσση ταξινόμηση των δεξιοτήτων, ικανοτήτων και επαγγελμάτων. Το ESCO λειτουργεί ως λεξικό, περιγράφοντας, προσδιορίζοντας και ταξινομώντας επαγγέλματα και δεξιότητες που

σχετίζονται με την αγορά εργασίας και την εκπαίδευση και κατάρτιση στην ΕΕ. Αυτές οι έννοιες και οι σχέσεις μεταξύ τους μπορούν να γίνουν κατανοητές

από ηλεκτρονικά συστήματα, γεγονός που επιτρέπει σε διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες να χρησιμοποιούν την ESCO για υπηρεσίες όπως η αντιστοίχιση ατόμων που αναζητούν εργασία με θέσεις εργασίας βάσει των δεξιοτήτων τους, η υπόδειξη κατάρτισης σε άτομα που θέλουν να επανεκπαιδευτούν ή να αναβαθμίσουν τις δεξιότητές τους κ.λπ. (What is ESCO? [|What is ESCO?](#)
[| Esco \(europa.eu\)](#))

Το ECVET (**Ευρωπαϊκό σύστημα πιστωτικών μονάδων για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση**) επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να συσσωρεύουν, να μεταφέρουν και να χρησιμοποιούν τη μάθησή τους σύμφωνα με τις επιτυχημένες μονάδες που συγκεντρώνουν. Αυτό επιτρέπει την οικοδόμηση προσόντων, σύμφωνα με τον ρυθμό των εκπαιδευόμενων, και αναλόγως των τυπικών, μη τυπικών και άτυπων μαθησιακών αποτελεσμάτων που αποκτούν οι εκπαιδευόμενοι στη χώρα τους και στο εξωτερικό. Το σύστημα βασίζεται σε μονάδες μαθησιακών αποτελεσμάτων και λειτουργεί σαν ένα μέρος προσόντων που μπορεί να αξιολογηθεί και να επικυρωθεί.

Προσδιορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων και σχετικών μονάδων

Τα μαθησιακά αποτελέσματα περιγράφουν τι θα πρέπει να γνωρίζουν, να μπορούν να κάνουν και να εκτιμούν οι εκπαιδευόμενοι λόγω της ενσωμάτωσης των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των αντιλήψεων που διδάσκονται κατά τη διάρκεια του μαθήματος, και δηλώνονται σε μετρήσιμους όρους Learning Outcomes: Definition, Characteristics, Benefits – Instructional Resources (mun.ca). Το έργο ResART θα προσδιορίσει τα μαθησιακά αποτελέσματα με μεγαλύτερη λεπτομέρεια μετά την ανάπτυξη και δοκιμή του MOOC. Οι μονάδες μαθησιακών αποτελεσμάτων θα βασίζονται στο σύστημα ECVET και θα αποτελούν μέρος των ευρωπαϊκών προσόντων που μπορούν να αξιολογηθούν και να επικυρωθούν.

Επισκόπηση των επιλεγμένων διδακτικών μεθόδων

Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει επίσης να εκπαιδεύονται για τη διευθέτηση και τη δόμηση δραστηριοτήτων που τους εμπλέκουν στην αντιπαράθεση, τη διαπραγμάτευση και τη συμμετοχή σε συνεργατικές δραστηριότητες. Επιπλέον, οι καθηγητές οφείλεται να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν τα εργαλεία που προσφέρει το περιβάλλον CSCL, ώστε να μπορούν να είναι διαθέσιμοι στους εκπαιδευόμενους και να μπορούν να τους προτρέπουν, να τους παρακολουθούν και να τους παρέχουν συστηματική ανατροφοδότηση. Αυτή αποτελεί, τουλάχιστον στην αρχή, μια αναγκαία υποστήριξη στις δραστηριότητες των μαθητών. Η επιλογή μιας ενεργητικής, συνεργατικής και μεθοδικής διδακτικής, που βασίζεται στο διάλογο, απαιτεί πολύ ακριβείς και σχολαστικές οργανωτικές και σχεδιαστικές ικανότητες, ενώ παράλληλα οφείλει να είναι ευέλικτη και να προσαρμόζεται στη συνεχή ανατροφοδότηση, η οποία καθίσταται δυνατή λόγω της ιστορίας που αφήνει πίσω του το διαδικτυακό περιβάλλον.

Διευκρινήσεις MOOC

Μεθοδολογίες: Τα διαφορετικά μαθησιακά παραδείγματα μπορούν να συνδυαστούν με ασφάλεια, σε ένα μόνο MOOC, αλλά και να χρησιμοποιούνται παιδαγωγικές μέθοδοι που ταιριάζουν σε κάθε ένα από αυτά. Πριν συζητηθεί η εφαρμογή του MOOC, αναλογιστείτε τι χαρακτηρίζει την καλή μάθηση. Χρειάζεται μια διαφοροποιημένη προσέγγιση που να εξετάζει την ανάλυση της παιδαγωγικής των MOOC στο επίπεδο σχεδιασμού μεμονωμένων μαθημάτων.

Σχεδιασμός μάθησης: Τι θέλετε να επιτύχουν οι μαθητές μέσω του MOOC; Ανατρέξτε στην κλασική διαδικτυακή μάθηση και διδασκαλία για έμπνευση ως προς τις παιδαγωγικές μεθόδους. Προσαρμόστε το ρυθμό των MOOCs στις ανάγκες των μαθητών. Ακόμη, καθορίστε τις διαδικασίες αξιολόγησης και των κριτηρίων για την πιστοποίηση βάσει του RestART ECVET. Το έργο RestART θα προσδιορίσει τα κριτήρια λεπτομερέστερα μετά την ανάπτυξη και δοκιμή του

MOOC. Τα κριτήρια της πιστοποίησης με βάση το ECVET θα αποτελέσουν μέρος των ευρωπαϊκών προσόντων που μπορούν να αξιολογηθούν και να επικυρωθούν.

Το σχέδιο του πιστοποιητικού

Το ΗΒC θα συντάξει το σχέδιο του πιστοποιητικού, το οποίο όλες οι χώρες και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα θα μπορούν να ανεβάσουν και να παρέχουν στους μαθητές τους. Παρακαλούμε βρείτε παρακάτω το προσχέδιο του πιστοποιητικού.



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



Business
College



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 the content of this publication.

Culture Action Europe and Damaso, M. (2021). Research for CULT Committee – The situation

Βιβλιογραφικές αναφορές

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

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

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:

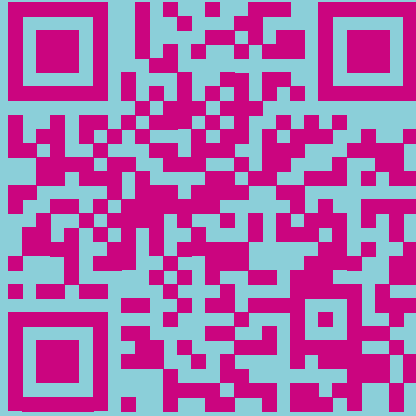
<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>

[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



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

2021-1-IT01-KA220-VET-000033078