



# RestART

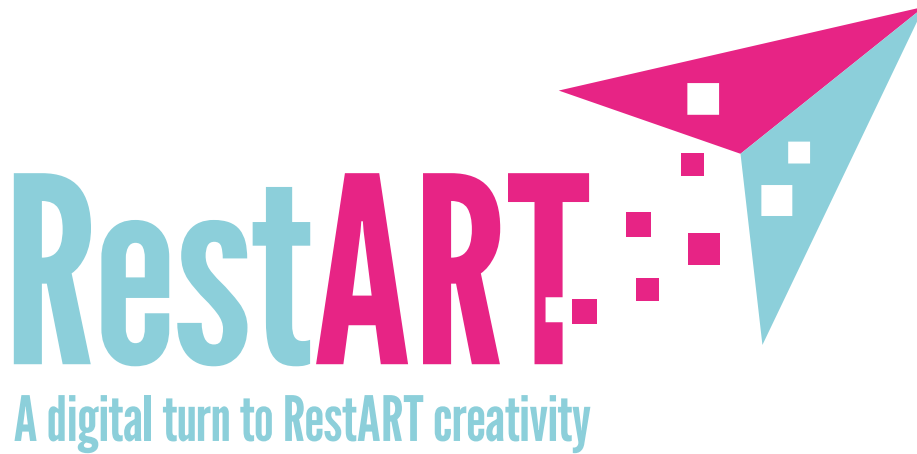
A digital turn to RestART creativity



## DIGITAALINEN MUUTOS LUOVILLA ALOILLA TYÖSKENTELEVILLE VIITEKEHYS



Euroopan unionin  
osarahoittama



# **DIGITAALINEN MUUTOS**

## **LUOVILLA ALOILLA TYÖSKENTELEVILLE**

### **VIITEKEHYS**

HELSINKI BUSINESS COLLEGE OY



**Euroopan unionin  
osarahoittama**

Erasmus+ | KA220-VET - Yhteistyökumppanuudet ammatillisen koulutuksen alalla



# Sisällysluettelo

Johdanto .....	5
Viitekehyksen luominen .....	9
Eurooppalaisten taitotarpeiden kartoitus: menetelmät ja keskeiset havainnot .....	10
Monikansallinen raportti: kirjallisuuskatsaus .....	12
Tärkeimmät havainnot: puutteet ja taidot .....	13
Taitoja, tulevaa koulutusta ja ideoita MOOC:lle: .....	15
MOOC .....	16
EQF:n, ESCO:n ja ECVET:n lyhyt esittely .....	18
Oppimistulosten, yksiköiden ja pisteiden tunnistaminen .....	19
Yleiskatsaus valittuihin didaktisiin menetelmiin .....	20
Todistusluonnos .....	21
Referenssit.....	23



# Johdanto

RestART luo siirrettävän eurooppalaisen ammatillisen koulutuksen opintosuoritusten (European Credit System for Vocational Education and Training, ECVET) -pohjaisen viitekehyksen, joka tukee ammatillisen koulutuksen (VET) tarjoajia suunnittelemaan innovatiivisia ja joustavia koulutuksia kulttuuri- ja luoville (CCS) aloille.

Koulutus on suunnattu kulttuurialan ja luovan alan ammattilaisille ja ammatillisen koulutuksen tarjoajille. RestART kouluttaa ja kehittää **kulttuuri- ja luovan alan** ammattilaisia kohtaamaan uusia digitaalisia taitoja. RestART tukee ja antaa ammatillisen koulutuksen tarjoajille valmiudet mukauttaa tarjoamansa koulutusta työmarkkinoiden, talouden ja yhteiskunnan nykyisiin ja tuleviin tarpeisiin. RestARTissa keskitytään kulttuurialan ja luovan alan toimijoiden tarpeeseen parantaa digitaalisia taitojaan ja ehdotuksiin koulutuksesta osaamisvajeen täyttämiseksi.

RestART-hanke on suunnattu kulttuurialan ja luovan alan ammattilaisille sekä ammatillisen koulutuksen tarjoajille. Ohjelman tavoitteena on kouluttaa kulttuurialan ja luovien alojen ammattilaisia (CCS) kohtaamaan uusia digitaalisia taitoja sekä tukea ja valmistaa ammatillisen koulutuksen tarjoajia mukauttamaan koulutustaan työmarkkinoiden, talouden ja yhteiskunnan nykyisiin ja tuleviin tarpeisiin.

Tavoitteet ovat seuraavat:

- Vahvistaa kulttuurialan ja luovan alan ammattilaisten / ammatillisen koulutuksen opiskelijoiden keskeisiä digitaalisia ja monialaisia taitoja ja auttaa heitä luomaan, hallitsemaan ja edistämään tuotteitaan sekä osallistumaan menestyksekkäästi muuttuviin markkinoihin.
- Varustaa kulttuurialaan- ja luovaan alaan keskittyvät ammatillisen koulutuksen

tarjoajat välineillä ja ohjeilla, jotka koskevat digitaaliteknologian käyttöä koulutuksessa, pätevyden arvioinnissa ja validoinnissa.

- Luoda siirrettävä ECVET-pohjainen viitekehys, joka tukee ammatillisen koulutuksen tarjoajia innovatiivisen ja joustavan koulutuksen suunnittelussa kulttuurialaa ja luovaa alaa varten.
- Parannetaan kulttuurialaan ja luovaan alaan keskittyvien ammatillisen koulutuksen tarjoajien kykyä vastata 2000-luvun haasteisiin eli tulla avoimemmiksi, osallistavammiksi, ympäristötietoisemmiksi ja tarjota työmarkkinoiden todellisia tarpeita vastaavaa koulutusta.
- Parantaa RestART-lähestymistapoja kannustamalla poliittisia päättäjiä ja muita sidosryhmiä tukemaan eurooppalaisen kulttuurialaan ja luovaan alaan keskittyvän ammatillisen koulutuksen muuttamista kohti digitalisaatiota, osallistamista ja kestävyyttä.

Ohjelman tukemiseksi HBC laati monikansallisen vertailevan tarveanalyysin, johon viitekehys perustuu. Monikansallinen raportti perustuu kunkin kumppanimaan kansallisiin raportteihin, joissa esitetään yhteenveto taiteilijoiden, **pienien ja keskisuurten yritysten** (pk-yritysten) ja ammatillisen koulutuksen tarjoajien toimittamien kyselylomakkeiden keskeisistä havainnoista ja päätelmistä. Raportti korostaa MOOC-ARTIA, kulttuurialan ja luovan alan digitaalista matkaa, kulttuurialan ja luovan alan ja kulttuurialaan ja luovaan alaan keskittyvien ammatillisten koulutusten haasteita ja painopisteitä, yhteisiä suuntauksia ja erityisiä kansallisia painopisteitä Italiassa, Suomessa, Espanjassa, Kreikassa, Itävallassa ja Portugalissa. Tulosten saamiseksi luotiin yhdessä kyselylomakkeita, kansallisia raporteja ja järjestettiin kokouksia.

Monikansallisen vertailevan tarveanalyysinraportin jälkeen luodaan viitekehys. Viitekehys on käsitteellinen rakenne, joka tukee oppimisprosessia ja MOOC-verkkokurssin luomista.

**Massive Open Online Courses** (MOOC) ovat ilmaisia verkkokursseja. Viitekehys sisältää keskeiset havainnot eurooppalaisen tarpeiden kartoitusmetodologian havainnoista, RestART-kirjallisuuskatsauksesta, monikansallisen raporttien havainnoista, oppimisprosessista ja MOOC:n luomisen perusteista. Viitekehyksessä hahmotellaan ja esitetään kulttuurialan ja luovan alan ammatillisen koulutuksen tarjoajille innovatiiviset rakenteelliset ohjeet kulttuurialaan ja luovaan alaan liittyvän koulutustarjonnan päivittämiseksi.

Tämän vaikuttaa kulttuurialan ja luovan alan toimijoihin, kuten pienten luovien yritysten jäseniin, ruohonjuuritason organisaatioihin, yksittäisiin luovan työn tekijöihin, taiteilijoihin ja freelancereihin, jotka saavat viitekehukseen perustuvaa ajantasaista koulutusta. Viitekehys sisältää keskeiset havainnot eurooppalaisesta tarpeiden kartoitusmetodologiasta, RestART-kirjallisuuskatsauksesta, monikansallisen raportin havainnoista, oppimisprosessista ja MOOC:n luomasta pohjasta.

MOOC-verkkokurssi luodaan viitekehysten jälkeen. MOOC:n luomisen ja verkkokurssin testaamisen jälkeen RestART-kumppanit järjestävät moduulit yksiköihin, jakavat jokaiselle osiolle opintopisteet, määrittelevät ja antavat keston ja painon kullekin aktiviteetille, määrittelevät kriteerit ja menettelyt pätevyyden arviointia varten kunkin kurssin lopussa sekä luodaan mallin RestARTin ECVET-perusteiselle todistukselle.

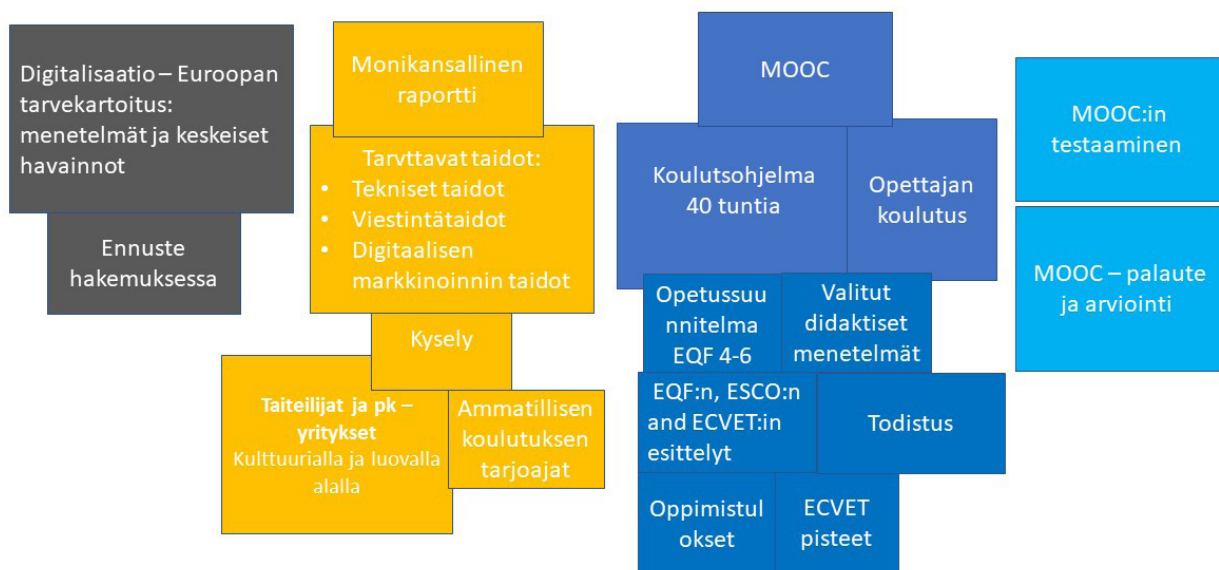




# Viitekehysten luominen

Viitekehys perustuu eurooppalaiseen osaamistarpeiden kartoitukseen, RestART-hankkeen hakemuksessa esitettyyn ennusteeseen ja RestART-hankkeen tekemään monikansalliseen raporttiin (mukaan lukien kunkin maan suorittama kysely ja keskustelu kohderyhmänsä eli ammatillisen koulutuksen tarjoajien sekä taiteilijoiden ja pk-yritysten kanssa). Viitekehys sisältää myös MOOC-verkkokurssin luomiseen liittyvät ilmiöt, opetussuunnitelman EQF:n ja sertifiointin ja MOOC:n testaamisen. Myöhemmin projektissa selvitetään oppimistulokset ja opettajakoulutuksen yksityiskohdat.

## Restart - viitekehys



Taulukko 1. RestART-hankkeen viitekehys

## **Eurooppalaisten taitotarpeiden kartoitus: menetelmät ja keskeiset havainnot**

Työmarkkinat ovat joutuneet suureen kriisiin COVID-19-pandemian aikana, ja OECD:n mukaan se on ollut erityisen vakava luoville toimialoille. Viihdetyöntekijät kärsivät erityisesti esittävien taiteiden toiminnan sulkemisesta (OECD, 2020).

Kuten kaikki suuret instituutiot kansainvälisellä ja Euroopan tasolla (OECD, 2020; KEA European Affairs, 2020; ILO 2021; ETUI-osallistujat, 2021; Culture Action Europe & Dâmaso, 2021; Ernst & Young, 2021; Eurofound, 2021) ovat raportoineet, että pandemian vaikutukset ovat olleet erittäin rankat luoville toimialoille, varsinkin viihde- ja taidealalla, joille pandemialla on ollut erittäin negatiivinen vaikutus ja tämän alueen työntekijät ovat olleet yksi eniten COVID-19:n vaikutuksista kärsivistä työryhmistä esittävien taiteiden toiminnan sulkemisen vuoksi.

Ernst & Youngin tuoreen raportin mukaan kulttuuri- ja luovien alojen liikevaihto laski 31 prosenttia vuonna 2020 vuoteen 2019 verrattuna.

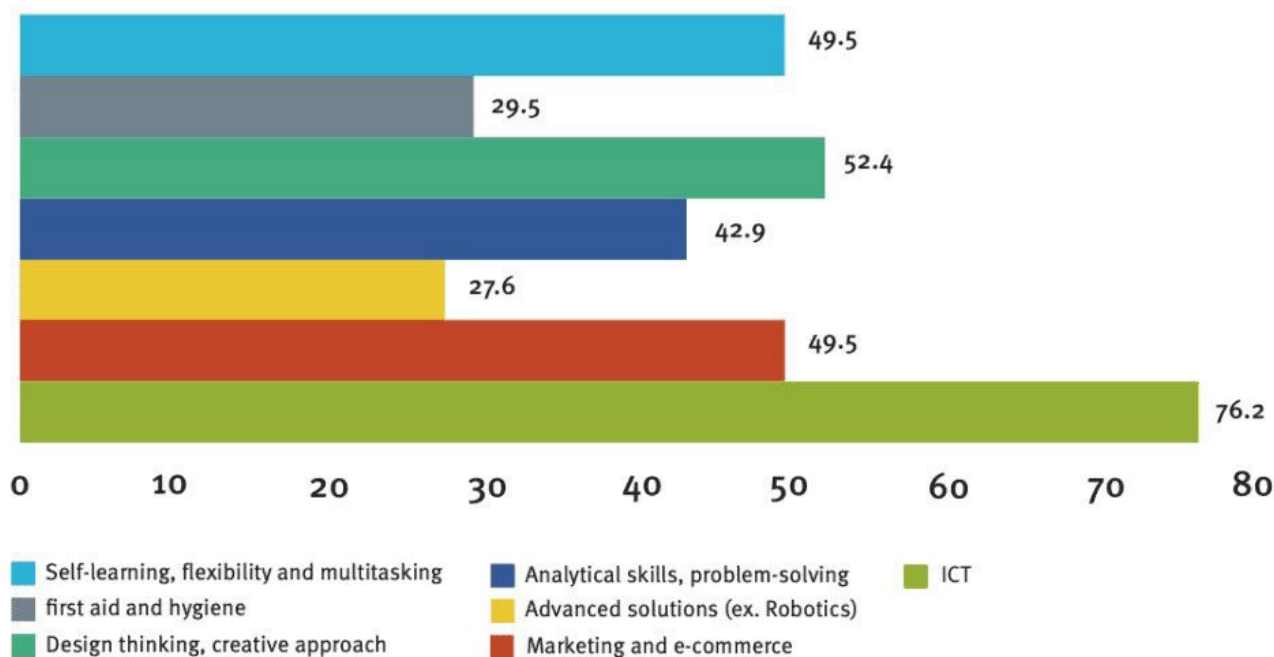
Kulttuurityösuunnitelmaa 2019–2022 koskevien Euroopan unionin neuvoston päätelmien mukaan neuvosto tunnustaa työllisyyden ja kasvun vauhdittamisen kulttuurialalla ja luovilla aloilla edistämällä taidetta ja kulttuuria koulutuksessa, edistämällä asiaan liittyviä taitoja ja kannustamalla innovointiin kulttuurialalla. (Neuvoston päätelmät Kulttuurin työsuunnitelmasta 2019-2022 (europa.eu))

Suuren epävarmuuden vallitessa ihmisten taitoihin ja osaamiseen investoiminen on paras vaihtoehto Euroopan kansalaisten luottamuksen lisäämiseksi, mikä liittyy myös työmarkkinoiden tehokkuuden parantamiseen. (Osnabrueck\_declaration\_eu2020.pdf (europa.eu))

Digitalisaatio on keskeinen osa Euroopan unionin vastausta COVID-19:n aiheuttamaan talouskriisiin. Pandemia on osoittanut, miten digitaaliset taidot tukevat sekä talouksia että yhteiskuntia. Tieto- ja viestintätekniikan osaamisen tarvetta yritysten COVID-19-haasteista selviytymiseksi korostetaan myös YK:n teollisen kehittämisen järjestön (UNIDO) Oppimis-

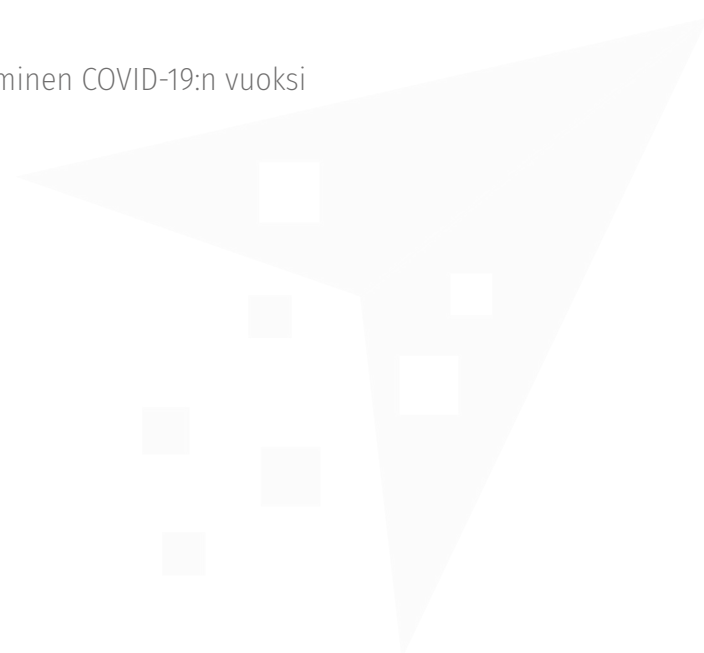
ja tietämislaitoksen (LKDF) ja Euroopan koulutussäätiön (ETF) laatimassa raportissa. Kuten raportin kuvasta 2 käy ilmi, 76,2 prosenttia kyselyyn vastanneesta 105 yrityksestä katsoi, että niiden parannustarpeet liittyvät pääasiassa tieto- ja viestintätekniisiin taitoihin, joita seuraavat muotoiluajattelu ja luovat lähestymistavat. Näin ollen digitaaliset tai tieto- ja viestintätekniiset taidot ovat yhä tärkeämpiä sekä työssä että elämässä.

**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.*

Taulukko 2. Osaamisen kehittämistarpeiden muuttuminen COVID-19:n vuoksi



Raportissa eurooppalaisesta koulutusmaailmasta ja koulutustarpeista kansalaisille ja pk-yrityksille, Digital Skill Up- kehittämishankkeessa ehdotetaan, että uusia teknologioita olisi pyrittävä selittämään yksinkertaisella ja helposti saatavilla olevalla tavalla tarjoamalla käytännön esimerkkejä todellisen elämän käyttötapauksista. Raporttiin osallistuneet asiantuntijat korostivat myös sertifiointin ja yksityiskohtaisten tietojen saamisen tärkeyttä kurssin laadusta. Nämä kaksi näkökohtaa antaisivat yksilöille mahdollisuuden saada koulutusta, joka sopii paremmin heidän tarpeisiinsa, ja antaa mahdollisuuden valita omat oppimispolkunsa. (Digital Skills for SMEs: Challenges and Opportunities - European DIGITAL SME Alliance).

### **Monikansallinen raportti: kirjallisuuskatsaus**

Monikansallisen raportin ja kirjallisuuskatsauksen mukaan COVID-19:n aiheuttamaa viihdealan työntekijöiden sosiaalista ja taloudellista turvattomuutta koskevat tutkimukset ja raportit niin Euroopan kuin kansallisella tasolla ovat edelleen hyvin vähäisiä, mutta lisääntymään päin.

Taiteelliselle ja kulttuuriselle työlle voi olla ominaista sen ajoittaisuus, heterogeenisyys ja epävakaus, jotka ovat paljon voimakkaampia kuin muilla sektoreilla. Siitä ei usein makseta oikeudenmukaisesti tai edes riittävästi, kuten muilla aloilla.

Euroopassa Ernst & Young arvioi, että CCI on menettänyt 199 miljardia euroa COVID-19-pandemian vuoksi, mikä vastaa yli 30: tä prosenttia Kulttuurialan ja luovien alojen liiketoiminnan määrästä vuonna 2020. Pandemia on paljastanut yritysten ja ihmisten rakenteellisen haavoittuvuuden olevan suuri kulttuurialan ja luovien alojen tukemisessa.

COVID-19-pandemia paljasti myös alan rakenteellisia ongelmia, ja jotkut kirjoittajat ehdottavat, että se voi johtaa järjestelmälliseen kriisiin (Blasquez, 2020). Digitaalisatio ja digialustat vaikuttivat audiovisuaalisiin markkinoihin maailmanlaajuisesti.

Toimenpiteiden ja avun muoto voi vaihdella, mutta UNCTADin (2021) mukaan kaksi tavoitetta

on asetettava etusijalle. Ensinnäkin tuen on autettava takaamaan sellaisten yritysten ja organisaatioiden, työntekijöiden ja taiteilijoiden selviytymistä, jotka mahdollistavat pääsyn kulttuuriin. Kulttuurintuottajat – erityisesti pienet ja riippumattomat – tarvitsevat apua digitaalisten taitojensa kehittämisessä. Toiseksi tulevaisuuden kannalta tuen on oltava kilpailuneutraalia – yrityksiä ja organisaatioita ei saa suosia muiden kustannuksella – jotta varmistetaan uusien tulokkaiden vilkas innovointi. Tarvittaessa olisi sovellettava kilpailunvastaista lainsäädäntöä, jotta vältetään väärinkäytökset, jotka heikentävät kulttuurin saatavuutta. Molempien ehtojen täytyessä voimme selvitä tästä kriisistä kulttuurisesti vahvempana ja eteenpäin suuntautuvampana ja joustavampana kuin ennen.

Monet sidosryhmät katsovat, että alalla on mahdollisuuksia oppia pandemiasta ja kehittää digitaalisia valmiuksiaan. Niissä kehoitetaan lisäämään teknologista innovointia ja rahoitusta keskittymällä monialaiseen yhteistyöhön ja tutkimukseen ja kehitykseen. Muita suosituksia ovat taiteen, kulttuurin ja teknologian yhdistäminen viralliseen koulutukseen sekä alan monimuotoisuuden ja saatavuuden parantaminen.

### **Tärkeimmät havainnot: puutteet ja taidot**

Kuten monikansallisessa raportissa todettiin, kaikki kumppanimaat järjestivät yhteisiä luovia tapaamisia ja kirjasivat verkkokyselylomakkeiden tulokset. Ammatillisen koulutuksen tarjoajien kyselyyn saatiin 35 vastausta, kun taas RestART-taiteilijat ja pk-yritykset antoivat 38 vastausta. Kyselyyn vastasi yhteensä 73 henkilöä.

Taiteilijoiden ja pk-yritysten kaikkein informatiivisimmat vastaukset olivat:

- Yli 65% vastaajista piti digitaalista koulutusta kaikkein tarpeellisimpana työkaluna.
- Noin 90% taiteilijoista ja pk-yrityksistä katsoi, että heidän digitaalisten taitojensa parantaminen auttaa esittelemään itseään uudelle yleisölle.

- Laajempi yleisö ja noin 87% taiteilijoista ja pk-yrityksistä katsoo, että digitaalisten taitojen hankkiminen edistää heidän työtään tehokkaammin.

Ammatillisen koulutuksen tarjoajista kaikkein informatiivisin tieto oli:

- Lähes 89% ammatillisen koulutuksen kyselyyn vastanneista piti koulutusta tärkeimpänä ohjauskeinona.
- Digitaalisessa käytössä eniten tarvittavat taidot ovat videon/valokuvan muokkaus: 67%.
- Tarinankerrontataidot 66% ja sosiaalinen verkostoituminen 60%.
- Kaikkein halutuimmat MOOC-moduulit olivat viestintä 90%, ja lähes yhtä tärkeitä olivat sosiaalinen verkostoituminen sekä video- ja valokuvien muokkaus molemmat 85%.
- Lähes 50% vastaajista piti monimuotoisuutta työn tärkeimpänä kysymyksenä.
- Ammatillisen koulutuksen tarjoajista 75% oli sitä mieltä, että kumppanuudet eri kulttuureista tulevien ihmisten kanssa ovat tärkeimpiä, ja 60% oli sitä mieltä, että työskentely monimuotoisemman yleisön hyväksi ja kumppanuudet eri sukupuolta olevien ihmisten kanssa ovat lähes yhtä tärkeitä.

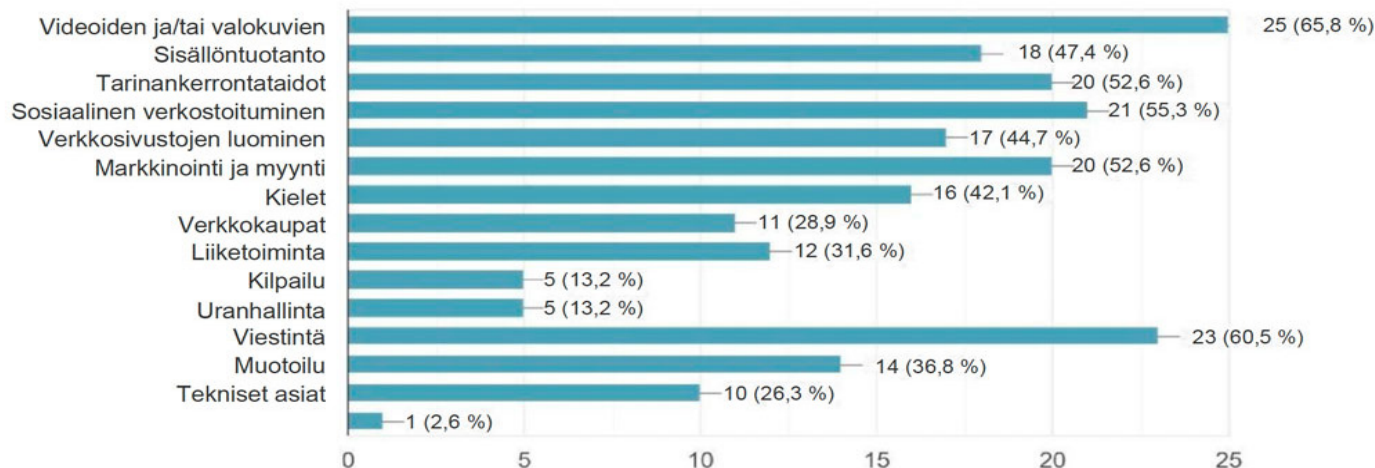
Kun taiteilijalta ja ammatillisen koulutuksen tarjoajilta kysytään, mitä taitoja digitaaliaikaan tarvitaan. Kaikkein informatiivisimmat vastaukset, joita taiteilijat ja ammatillisen koulutuksen tarjoajat ovat antaneet digitaalisen aikakauden edellyttämistä taidoista, esitetään jäljempänä olevissa kuvissa 3 ja 4. RestART-hankkeessa MOOC-ART-hanketta pilotoidaan kulttuurialaan ja luovaan alaan keskittyvien ammatillisen koulutuksen oppijoiden ja tarjoajien kanssa.

## Taitoja, tulevaa koulutusta ja ideoita MOOC:lle:

### Taiteilija ja pk-yritykset

Millaisia taitoja mielestäsi tarvitaan digitaalisessa käytössä? Voit valita useamman kuin yhden vastauksen

38 vastausta

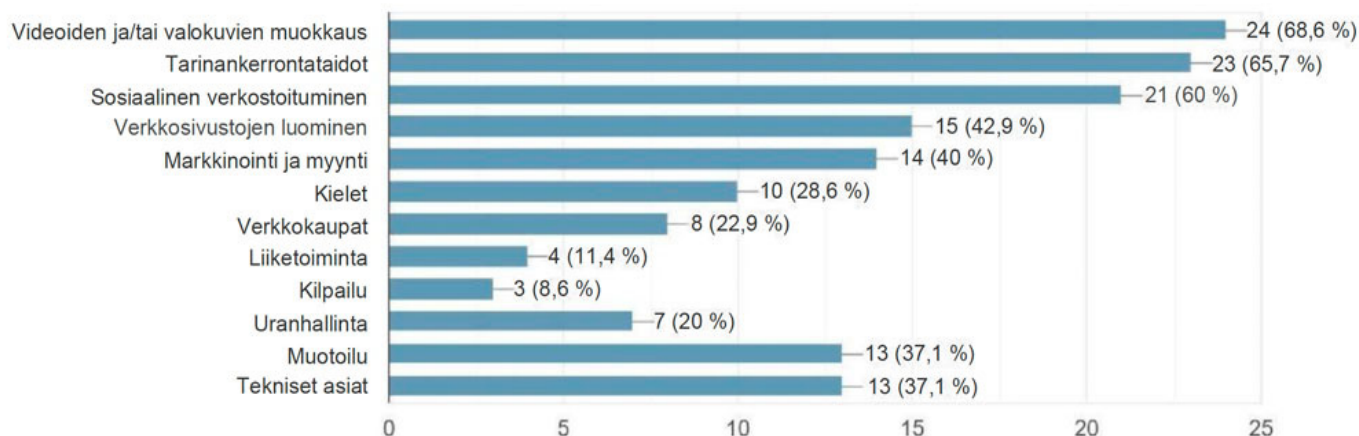


Taulukko 3. Tarvittavat taidot 38 taiteilijan ja pk-yrityksen mukaan

### Ammatillisen koulutuksen tarjoajat

Millaisia taitoja mielestäsi tarvitaan digitaalisessa käytössä? Voit valita useamman kuin yhden vastauksen

35 vastausta



Taulukko 4. Tarvittavat taidot 35 ammatillisen koulutuksen tarjoajan mukaan

Kuten taulukoista näkyy, molemmat kohderyhmät katsovat, että halutuimmat taidot ovat:

- video- ja valokuvien editointi (tekniset taidot)
- tarinankerronta ja verkostoituminen (viestintätaidot)
- digitaalinen markkinointi ja myynninedistäminen (markkinointitaidot).

## **MOOC**

Massiiviset avoimet verkkokurssit (MOOC) ovat ilmaisia verkkokursseja, joille kuka tahansa voi ilmoittautua. MOOC:t tarjoavat kohtuuhintaisen ja joustavan tavan oppia uusia taitoja, edetä uralla ja tarjoaa paljon laadukkaita koulutuskokemuksia.

RestART-hankkeessa MOOC-ART-hanketta pilotoidaan kulttuurialaan ja luovaan alaan keskittyvien ammatillisen koulutuksen oppijoiden ja tarjoajien kanssa. Kurssille osallistuessaan kulttuurialan ja luovan alan toimijat vahvistavat digitaalisia taitojaan ja avaintaitojaan lisätäkseen mahdollisuuksiaan osallistua aktiivisesti muuttuviin markkinoihin ja yhteiskuntaan. Ammatillisen koulutuksen tarjoajat saavat tietoa huippuluokan avoimesta kurssista, jonka he voivat sisällyttää koulutustarjontaansa. Projektikumppanit pilotoivat RestART:in MOOC:ia ja testaavat sen tehokkuutta ja mukauttavat sitä sen tarpeiden mukaisesti.

### **RestART MOOCin rakentaminen**

Alkuperäisessä projektisuunnitelmassa MOOC:lle suunniteltiin 10 erilaista moduulia. Monikansallisen raporttianalyysin tulosten perusteella RestART-kumppanit päättivät keskittyä kolmeen moduuliin ja kestoksi suunniteltiin 40 tuntia. Koulutuksen taso asetoitiin EFQ tasolle 4, joka on ammatillisen koulutuksen taso. Tämän lisäksi tavoitteeksi otettiin interaktiivisten oppimateriaalien luominen.

Alkuperäisestä suunnitelmasta valittiin seuraavat moduulit:

1. Digitaaliset keinot sisällön jakamiseen uusien jakelukanavien kautta, esim. suoratoisto, digitaalinen tarinankerronta, bloggaaminen.
2. Digitaalinen markkinointi ja ulkoinen viestintä.
3. Virtuaalisia työkaluja sisäiseen viestintään ja yhteistyöhön.

MOOC-taidemoduuleja suunniteltaessa ne nimettiin uudelleen seuraavasti:

1. Tekniset taidot: valokuvien ja videoiden muokkaus
2. Digitaalisen markkinoinnin taidot: Digitaalinen markkinointi ja myyninedistäminen
3. Viestintätaidot: Digitaalinen tarinankerronta ja verkostoituminen

## MOOC - Taide - Restart



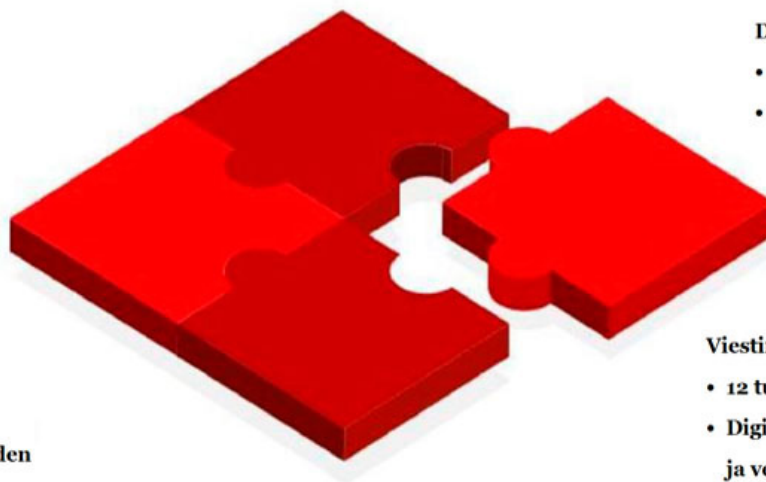
### Johdanto:

- 3 tuntia
- 3 moduulia
- +1 h:n itsearviointi



### Tekniset taidot:

- 12 tuntia
- Sisällöntuotanto
- Valokuvien ja videoiden muokkaus



### Digitaalisen markkinoinnin taidot:

- 12 tuntia
- Digitaalinen markkinointi ja myyninedistäminen



### Viestintätaidot:

- 12 tuntia
- Digitaalinen tarinankerronta ja verkostoituminen

MOOC esittelee 3 tunnin + 3 moduulin (tekniset taidot, viestintätaidot ja digitaalisen markkinoinnin taidot) + 1 tunnin itsearvioinnin esittelyn ja että jokainen yksikkö on jaettu 2 aiheeseen, 12 tuntia yksikköä kohti.

Yhteensä 40 tuntia:

- **Viestintätaidot: Digitaalinen tarinankerronta ja verkostoituminen.**
- **Digitaalisen markkinoinnin taidot: Digitaalinen markkinointi ja myynninedistäminen.**
- **Tekniset taidot: Sisällöntuotanto ja valokuvien ja videoiden muokkaus.**

Kun MOOC luodaan ja testataan, voimme määritellä **oppimistulokset**, jotka kuvaavat haluttuja tietoja, taitoja ja osaamista yksityiskohtaisesti. Keskusteltuamme asiasta kansainvälisessä tapaamisessamme päätettiin myös, että MOOC-verkkokoulutukseen tulisi 6 yksikköä, jolloin kullekin yksikölle myönnettäisiin pisteitä; MOOC-ART:n ECVET-pisteitä olisi yhteensä 3, 1 piste moduulia kohti (0,5 pistettä yksikköä kohti).

HBC tekee luonnoksen todistuksesta, jonka kaikki maat ja oppilaitokset voivat ladata ja tarjota opiskelijoilleen.

### **EQF:n, ESCO:n ja ECVET:n lyhyt esittely**

**Eurooppalainen tutkintojen viitekehys** (EQF) on yhteinen eurooppalainen viitekehys, jonka tarkoituksena on parantaa tutkintojen luettavuutta ja ymmärrettävyyttä eri maissa ja järjestelmissä. Eurooppalainen tutkintojen viitekehys kattaa tutkinnot koulutuksen kaikilla tasoilla ja kaikissa alajärjestelmissä, ja se tarjoaa kattavan katsauksen tutkintoihin 38:ssa Euroopan maassa, jotka ovat tällä hetkellä mukana sen täytäntöönpanossa. Eurooppalaisen tutkintojen viitekehysen ytimenä ovat sen kahdeksan [oppimistulosten](#) perusteella määritellyä viitetasoa eli tiedot, taidot ja itsenäisyysvastuu. Oppimistulokset ilmaisevat, mitä yksilöt tietävät, ymmärtävät ja pystyvät tekemään oppimisprosessin lopussa.

RestART-hankkeessa päätettiin, että EQF-taso on 4, kuten ammatillisen koulutuksen perustaso on Euroopassa. Se sopii myös hankkeen kohderyhmälle. Kun MOOC on luotu ja testattu, voimme määritellä oppimistulokset, jotka kuvaavat haluttuja tietoja, taitoja ja osaamista yksityiskohtaisesti. Keskusteltuamme asiasta kansainvälisessä tapaamisessamme päätettiin myös, että MOOC-verkkokoulutukseen osallistuisi 6 yksikköä, jolloin kullekin yksikölle myönnettäisiin pisteitä; MOOC-ART:n ECVET-pisteitä olisi yhteensä 3, 1 piste moduulia kohti (0,5 pistettä yksikköä kohti).

ESCO (**European Skills, Competences, Qualifications and Occupations**) on eurooppalainen monikielinen taitojen, kompetenssien ja ammattien luokitus. ESCO toimii sanakirjana, jossa kuvataan, yksilöidään ja luokitellaan EU:n työmarkkinoiden ja koulutuksen kannalta merkityksellisiä ammatteja ja taitoja. Näitä käsitteitä ja niiden välisiä suhteita voidaan ymmärtää sähköisillä järjestelmillä, joiden avulla eri verkkoalustat voivat käyttää ESCOa palveluihin, kuten työnhakijoiden sovittamiseen työpaikoille heidän taitojensa perusteella, ja ehdottaa koulutusta ihmisille, jotka haluavat uudelleen kouluttautua tai parantaa taitojaan jne. What is ESCO? | [What is ESCO? | Esco \(europa.eu\)](https://europa.eu/what-is-esco/)

ECVET (**Euroopan ammatillisen koulutuksen opintosuoritusten ja arvosanojen siirtojärjestelmä**) antaa oppijoille mahdollisuuden kerätä, siirtää ja hyödyntää oppimaansa Euroopan eri maissa.

Tämä mahdollistaa tutkinnon rakentamisen opiskelijoiden omaan tahtiin muodollisessa, epävirallisessa ja arkioppimisympäristössä hankituista oppimistuloksista omassa maassa ja ulkomailla. Järjestelmä perustuu oppimistulosten yksiköihin osana tutkintoja, jotka voidaan arvioida ja validoida.

## **Oppimistulosten, yksiköiden ja pisteiden tunnistaminen**

Oppimistulokset kuvaavat, mitä oppijoiden pitäisi tietää, pystyä tekemään ja arvostamaan,

koska integroidaan tietoja, taitoja ja asenteita, jotka on opittu koko kurssin ajan. Ne mainitaan mitattavissa olevina termeinä [Oppimistulokset : Määritelmä, ominaisuudet, hyödyt - opetusresurssit\(mun.ca\)](#) ResART-hankkeessa yksilöidään oppimistulokset yksityiskohtaisemmin sen jälkeen, kun MOOC on kehitetty ja testattu. Oppimistulosten yksiköt perustuvat ECVET-järjestelmään ja ovat osa eurooppalaisia tutkintoja, jotka voidaan arvioida ja validoida.

## ***Yleiskatsaus valittuihin didaktisiin menetelmiin***

Yksi tärkeimmistä näkökohdista verkko-oppimisen leviämisen kannalta on verkkokurssien didaktiikan todellinen muutos. On välttämätöntä, että opettajat omaksuvat oppijakeskeisen näkökulman ja että heidät koulutetaan tietokoneavusteiseen viestintään ja oman opetuksensa suunnitteluun opetussuunnittelun periaatteiden mukaisesti (Trentin, 2008). Heidät on myös koulutettava sellaisten toimintojen järjestämiseen ja jäsentämiseen, joihin e-oppijat osallistuvat yksilöllisessä oppimisessaan, sekä seuraaviin vastakkainasetteluihin, neuvotteluihin ja yhteistoiminnallisiin aktiviteetteihin. Lisäksi opettajien olisi voitava käyttää CSCL-ympäristön tarjoamia työkaluja, jotta he voivat olla käytettävissä kannustamaan, seuraamaan ja järjestelmällisesti antamaan palautetta, joka on ainakin aluksi välttämätön tuki opiskelijoiden toiminnalle. Vuoropuheluun perustuvan aktiivisen, yhteistyöhön perustuvan opetuksen ja metodologisen näkökulman valitseminen edellyttää erittäin tarkkoja ja tunnollisia organisointi- ja suunnittelutaitoja sekä kykyä hallita opiskelijoiden oppimisprosessia joustavasti jatkuvan palautteen mukaisesti, mikä on mahdollista verkkoympäristöön jääneen historian ansiosta.

## ***MOOC-tiedot***

Menetelmät: Kohdista pedagogiikka oppimisparadigmojen kanssa, voit turvallisesti yhdistää erilaisia oppimisparadigmoja yhteen MOOC:iin, mutta käytä yhteensopivia pedagogiikoita jokaisessa niistä. Ennen kuin keskustele MOOCista, mieti, mikä on hyvän oppimisen tunnusmerkki.

Tarvitaan vivahteikkaampi lähestymistapa, jossa tarkastellaan MOOC-pedagogiikan analyysiä yksittäisten kurssien suunnittelun mikrotasolla.

Oppimisen suunnittelu: Aloita aina oppimistavoitteistasi / siitä, mitä haluat opiskelijoiden saavuttavan MOOC:n kautta. Tutustu klassiseen verkko-oppimiseen ja -opetukseen inspiraation saamiseksi MOOC-pedagogikoille. Mukauta MOOC:ien rytmi oppijoiden tarpeisiin.

Arviointimenettelyjen ja -kriteerien määrittely RestART ECVET -pohjaista todistusta varten.

RestART-hankkeessa yksilöidään kriteerit tarkemmin sen jälkeen, kun MOOC on kehitetty ja testattu. ECVET-pohjaisen todistuksen kriteerit perustuvat ECVET-järjestelmään, ja ne ovat osa eurooppalaisia tutkintoja, jotka voidaan arvioida ja validoida.

## **Todistusluonnos**

HBC tekee luonnoksen todistuksesta, jonka kaikki maat ja oppilaitokset voivat ladata ja tarjota opiskelijoilleen. Todistusluonnos on alla.

# TODISTUS

Tämä on todistus siitä, että

XXX

osallistui Erasmus+ Restart - projektin Restart MOOC - verkkokurssille.

MOOC - verkkokurssi sisälsi seuraavat aiheet:

Myynninedistäminen, digitaalinen markkinointi, verkostoituminen, viestintä ja sosiaalinen media,  
sisällönluominen sekä valokuvien ja videoiden muokkauksen.

ECVET pisteet yhteensä 3.

Päivämäärä

Project reference number: ID KA220-VET-9EED6105

Päivämäärä ja paikka

Allekirjoitus



# Referenssit

---

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 \(europa.eu\)](https://european-council.europa.eu/media/e3000420/1648447/1648447_en.pdf)

[Digital Skills for SMEs: Challenges and Opportunities - European DIGITAL SME Alliance](https://digital-skills-alliance.eu/)

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/>

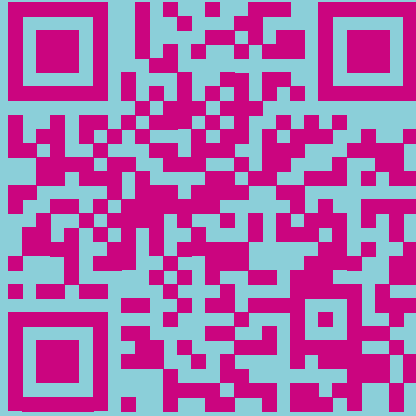
[Osnabrueck declaration eu2020.pdf \(europa.eu\)](#)

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



**Euroopan unionin  
osarahoittama**

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

2021-1-IT01-KA220-VET-000033078