



# RestART

A digital turn to RestART creativity



## A DIGITAL TURN TO RESTART CREATIVITY QUADRO DI RIFERIMENTO



Cofinanziato  
dall'Unione europea



# A DIGITAL TURN TO RESTART CREATIVITY

## QUADRO DI RIFERIMENTO

HELSINKI BUSINESS COLLEGE LTD.



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**



# Index

Introduzione .....	5
Creazione del quadro di riferimento .....	9
Mappatura delle competenze europee: metodologia e risultati chiave.....	10
Rapporto transnazionale: revisione della letteratura .....	12
Principali risultati: lacune e competenze .....	13
Competenze, percorsi di formazione e idee per il MOOC.....	15
MOOC .....	16
Breve introduzione di QEQ, ESCO ed ECVET .....	18
Individuazione dei risultati di apprendimento, delle unità didattiche e dei crediti formativi .....	19
Panoramica dei metodi didattici scelti .....	20
Bozza della certificazione.....	21
Bibliografia .....	23



# Introduzione

Il progetto RestART ha come obiettivo la creazione di un quadro di riferimento basato sul sistema **europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale** (ECVET) per supportare i **centri di istruzione e formazione professionale** (IFP) nella progettazione di un'offerta formativa innovativa nel **settore culturale e creativo** (CSS). In particolare, RestART si occuperà di formare professioniste/i e soggetti erogatori di IFP che lavorano nel CSS tramite lo sviluppo di nuove competenze per aiutarli ad affrontare la transizione digitale, fornendo loro i giusti strumenti per adattare i corsi di formazione alle esigenze attuali e future del mercato del lavoro, dell'economia e della società. L'accento del progetto è quindi posto sulla necessità del personale del settore culturale e creativo di migliorare le competenze digitali e sviluppare nuove proposte di formazione per colmare l'attuale gap di conoscenze.

Obiettivi:

- Permettere ai professionisti/e del settore creativo e della formazione professionale di sviluppare le competenze chiave digitali e trasversali per creare, gestire e promuovere la loro offerta e adattarsi efficacemente ai mercati in evoluzione.
- Fornire strumenti e linee guida per l'utilizzo delle tecnologie digitali sia nella formazione che nella valutazione e validazione delle competenze.
- Creare un quadro di riferimento trasferibile che sia basato sull'ECVET per sostenere i responsabili dei centri di formazione professionale nella progettazione di una formazione innovativa e flessibile per il CCS.
- Migliorare la capacità del gruppo target di rispondere alle sfide del 21° secolo (maggiore apertura, inclusività e attenzione all'ambiente) in modo che l'offerta formativa possa soddisfare le reali esigenze del mercato del lavoro.

- Migliorare gli approcci del progetto RestART al fine di incoraggiare i responsabili politici e le altre parti interessate a sostenere la transizione digitale, inclusiva e sostenibile dell'IFP nel settore culturale e creativo in Europa.

Per sostenere il suddetto programma, l'HBC ha condotto un'analisi comparativa e transnazionale delle esigenze su cui si basa il presente Quadro di riferimento. Il rapporto transnazionale è a sua volta basato sui report nazionali di ciascun Paese partner, i quali riassumono i risultati chiave e le conclusioni dei questionari forniti da artiste ed artisti, **piccole e medie imprese** (PMI) e docenti di IFP, con particolare attenzione al MOOC-ART: un viaggio digitale per il CCS, sfide e priorità del CCS e dell'IFP orientata al CCS, tendenze comuni e priorità nazionali specifiche in Italia, Finlandia, Spagna, Grecia, Austria e Portogallo. Per ottenere i risultati sono stati condotti incontri co-creativi, questionari e report nazionali.

Dopo aver redatto il rapporto transnazionale di analisi comparativa delle esigenze è stato creato un Quadro di riferimento, vale a dire una struttura concettuale che supporta il processo di apprendimento e la creazione di un MOOC (**Massive Open Online Course**), ovvero un corso online gratuito. Il Quadro di riferimento comprende i risultati chiave della metodologia europea di mappatura dei bisogni, la revisione della letteratura RestART, i risultati del rapporto transnazionale, il processo di apprendimento e le basi per la creazione di un MOOC. Inoltre, fornisce delle linee guida strutturali e innovative su come aggiornare l'offerta formativa. Tramite l'erogazione di una formazione aggiornata, il Quadro di riferimento avrà quindi un impatto sugli attori del settore, come membri di piccole imprese creative, organizzazioni di base, lavoratrici e lavoratori nel settore creativo e artistico e freelancer.

Al termine dell'attuazione del Quadro di riferimento sarà sviluppato il corso online MOOC. Una volta testato, i partner di RestART potranno organizzare le unità dei moduli, assegnare i punti di credito a ciascuna unità, definire la durata e l'entità di ogni attività, stabilire criteri e procedure per la valutazione delle competenze e sviluppare un modello per la certificazione delle prestazioni basato su ECVET.





# Creazione del quadro di riferimento

Il quadro di riferimento si basa sulla mappatura europea delle competenze, sul piano del progetto RestART e sul relativo rapporto transnazionale (redatto grazie all'indagine e alle riflessioni portate avanti da ciascun Paese con responsabili dei centri di formazione professionale, artiste/i e PMI). Inoltre, comprende lo sviluppo del corso online, il Curriculum QEQ, la certificazione e la sperimentazione del MOOC. Successivamente, il progetto analizzerà nel dettaglio i risultati di apprendimento e la formazione del personale docente.

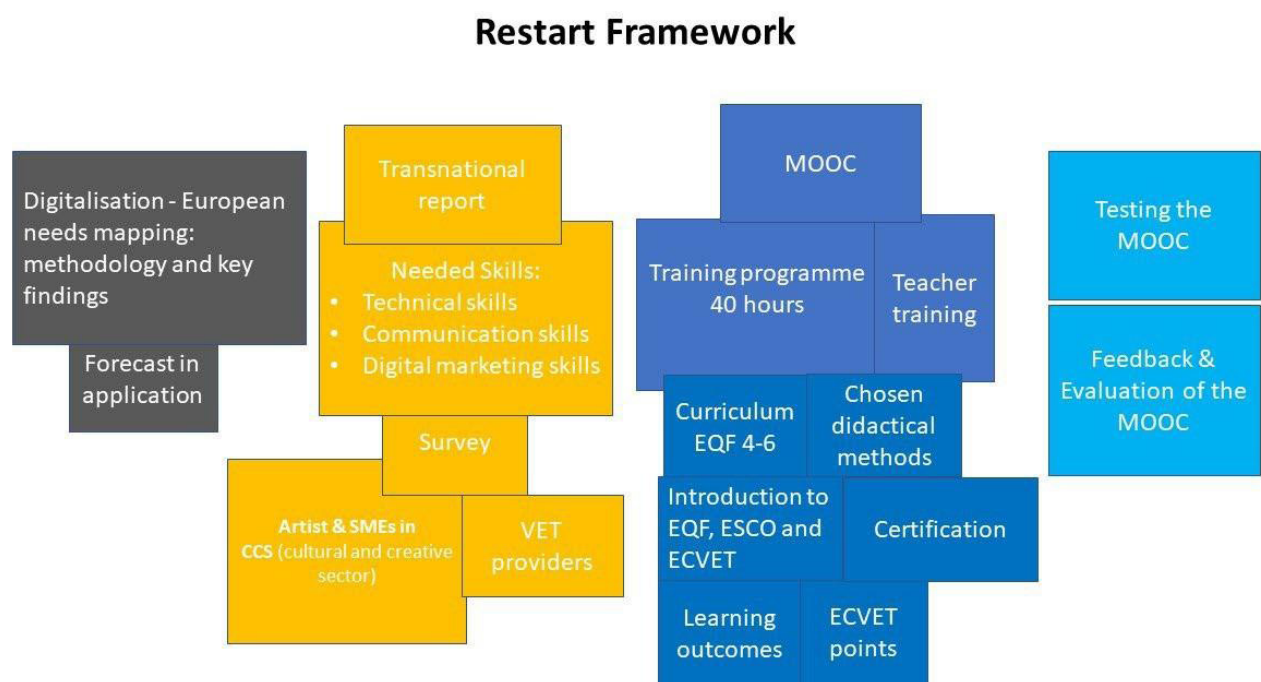


Tabella 1. Quadro di riferimento del progetto RestART



## ***Mappatura delle competenze europee: metodologia e risultati chiave***

Durante la pandemia di Covid-19, il mercato del lavoro ha attraversato una profonda crisi che, secondo l'OCSE, ha colpito in particolare le industrie creative. La chiusura del mondo dello spettacolo ha infatti danneggiato principalmente le lavoratrici e i lavoratori di questo settore (OCSE, 2020).

Come riportato da tutte le principali istituzioni internazionali ed europee (OCSE, 2020; KEA European Affairs, 2020; OIL, 2021; contributi ETUI, 2021; Culture Action Europe & Dâmaso, 2021; Ernst & Young, 2021; Eurofound, 2021), la pandemia ha avuto un forte impatto sulle industrie creative con un picco negativo nel settore artistico e dello spettacolo, il cui personale è stato tra i gruppi più colpiti.

Secondo un recente rapporto di Ernst & Young, nel 2020 i ricavi nei settori culturali e creativi sono diminuiti del 31% rispetto al 2019.

Secondo le conclusioni del Consiglio dell'Unione europea sul piano di lavoro per la cultura 2019-2022, si riconosce la necessità di favorire l'occupazione e la crescita nei settori culturali e creativi promuovendo le arti e la cultura nell'istruzione insieme alle competenze pertinenti e incoraggiando l'innovazione nella cultura (europa.eu).

In un contesto di forte incertezza, investire nelle capacità e nelle competenze di cittadine e cittadini europei è l'opzione migliore per rafforzare un sentimento di fiducia; questa azione deve tuttavia andare di pari passo con il miglioramento dell'efficienza dei mercati del lavoro.

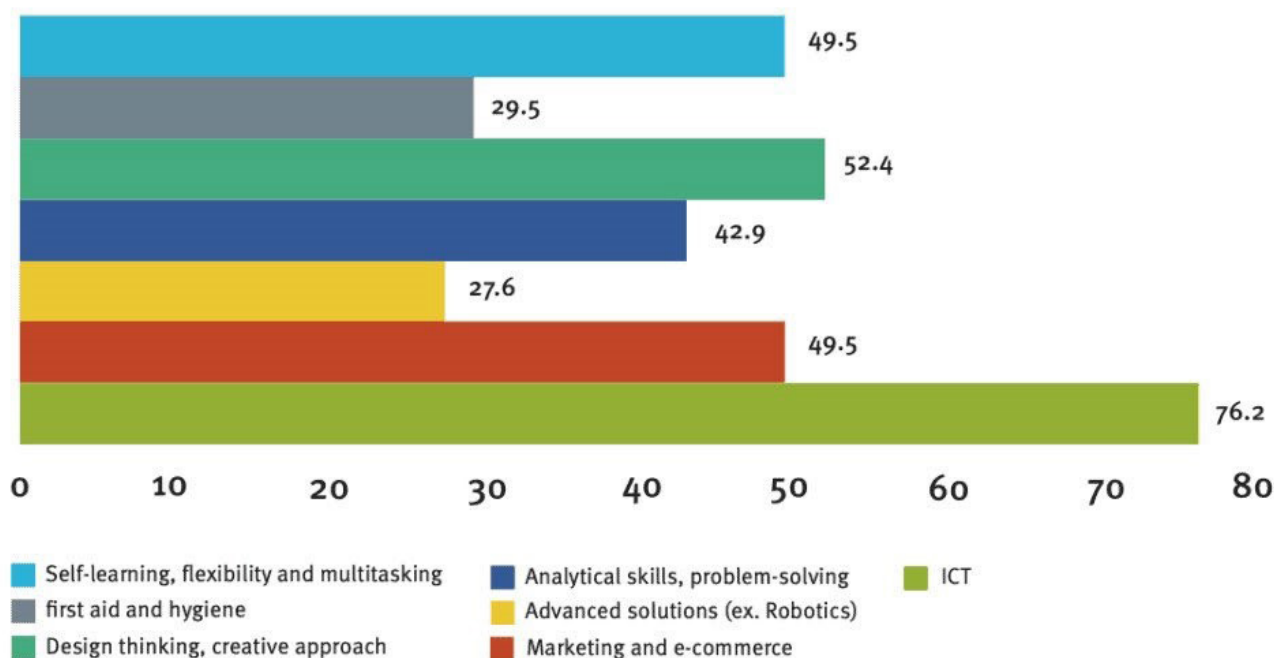
(Osnabrueck\_declaration\_eu2020.pdf (europa.eu))

La digitalizzazione è una componente essenziale della risposta dell'Unione europea alla crisi economica causata dal COVID-19, poiché la pandemia ha dimostrato come le competenze digitali sostengano sia le economie che le società. La necessità di sviluppare competenze TIC

nelle aziende per far fronte alle sfide poste dal COVID-19 è stata evidenziata

anche in un rapporto redatto dal Learning and Knowledge Development Facility (LKDF) delle Nazioni Unite insieme all'Organizzazione per lo sviluppo industriale (UNIDO) e alla Fondazione europea per la formazione (ETF). Come mostrato nella Figura 1 del rapporto, il 76,2% delle 105 aziende intervistate ritiene che la loro necessità di miglioramento riguarda principalmente le competenze TIC, seguite dal design thinking e dagli approcci creativi. Si tratta dunque di competenze sempre più importanti sia in ambito lavorativo che nella vita in generale.

**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.*

Tabella 2. Cambiamenti nelle esigenze di sviluppo delle competenze a causa del COVID-19

Secondo il rapporto del progetto Digital SkillUp sul panorama educativo e formativo europeo e sulle esigenze di formazione di cittadini, cittadine e PMI, è necessario compiere maggiori sforzi per illustrare le tecnologie emergenti in modo semplice e accessibile, fornendo esempi di

casi d'uso pratici e reali. Gli esperti che hanno contribuito al report hanno anche sottolineato l'importanza di ottenere certificazioni e avere informazioni dettagliate sulla qualità dei corsi. Questi due aspetti consentirebbero alle persone di accedere all'apprendimento più adatto alle loro esigenze e selezionare i propri percorsi di apprendimento (Competenze digitali per le PMI: sfide e opportunità - Alleanza europea per le PMI DIGITALI).

## **Rapporto transnazionale: revisione della letteratura**

Secondo il rapporto transnazionale e la revisione della letteratura, il numero di ricerche e report europei e nazionali incentrati sull'insicurezza sociale ed economica nel settore dello spettacolo causata dalla pandemia è ancora troppo basso, seppur attualmente in crescita.

Rispetto ad altri settori, il lavoro nel settore artistico e culturale può essere caratterizzato da maggiore intermittenza, eterogeneità e instabilità. Spesso i lavoratori di questo settore non vengono infatti retribuiti in modo equo o addirittura non sono sufficientemente tutelati come in altri settori.

In Europa, Ernst & Young ha stimato che le ICC hanno perso 199 miliardi di euro a causa della pandemia, ovvero oltre il 30% del loro volume d'affari nel 2020. La pandemia ha esposto la fragilità strutturale delle imprese e degli individui, due attori fondamentali per il sostegno del settore culturale e creativo.

Secondo alcuni, il fatto che la pandemia abbia rivelato problemi strutturali in questo settore potrebbe portare a una crisi sistematica (Blasquez, 2020). La tendenza alla "piattaformizzazione" rappresenta un segmento di una tendenza più ampia che ha avuto un impatto sui mercati audiovisivi a livello globale.

Le misure e gli aiuti possono variare in termini di forma ma, secondo l'UNCTAD (2021), gli obiettivi prioritari sono due. In primo luogo, gli aiuti devono contribuire a garantire la sopravvivenza di imprese, organizzazioni, lavoratrici e lavoratori, artiste e artisti che rendono possibile l'accesso

alla cultura. Gli attori del settore culturale— in particolare quelli più piccoli e indipendenti — avranno bisogno di aiuto per sviluppare le proprie competenze digitali. In secondo luogo, e guardando al futuro, gli aiuti devono essere neutrali rispetto alla concorrenza — non devono favorire nessuna impresa o organizzazione rispetto ad altre — al fine di garantire un’innovazione vivace anche per quanto riguarda le giovani imprese. In alcuni casi potrebbe essere necessario applicare la legge anti-concorrenza per evitare pratiche abusive che ridurrebbero l’accesso alla cultura. Se entrambe le condizioni verranno rispettate, sarà possibile riemergere da questa crisi culturalmente più forti, lungimiranti e resilienti.

Molti stakeholder ritengono che il settore culturale e creativo abbia diverse possibilità di imparare dalla pandemia e sviluppare le competenze digitali e sottolineano la necessità di una maggiore innovazione tecnologica e finanziamenti incentrati sulla collaborazione intersettoriale e sulla R&S. Altre raccomandazioni includono il collegamento tra arte, cultura e tecnologia nell’istruzione formale, oltre al miglioramento della diversità e dell’accessibilità.

### **Principali risultati: lacune e competenze**

Come osservato nel rapporto transnazionale, tutti i Paesi partner hanno condotto degli incontri co-creativi e registrato i risultati dei questionari online. L’indagine ha ottenuto 35 risposte da parte dei responsabili dei centri di formazione professionale e 38 risposte da artiste ed artisti di RestART e PMI. In totale, quindi, 73 persone hanno risposto ai questionari.

Informazioni più rilevanti emerse dalle risposte di artiste ed artisti ed rappresentanti delle PMI:

- Oltre il 65% dei soggetti intervistati riteneva che la formazione fosse lo strumento più necessario nel mondo digitale.
- Circa il 90 % degli artisti e rappresentanti delle PMI riteneva che migliorando le proprie competenze digitali avrebbe potuto ampliare il proprio pubblico.

- Circa l'87 % degli artisti e rappresentanti delle PMI riteneva che l'acquisizione di competenze digitali li avrebbe aiutati a promuovere il loro lavoro in modo più efficace.

Informazioni più rilevanti emerse dalle risposte dei responsabili dei centri di formazione professionale:

- Quasi l'89% dei soggetti intervistati riteneva che la formazione fosse lo strumento di orientamento più importante.

- Le competenze più importanti nel settore digitale erano l'editing di video e foto (67%), la capacità di storytelling (66 %) e l'utilizzo dei social network (60%).

- I moduli MOOC più ricercati erano quelli sulla comunicazione (90%); quasi altrettanto importanti erano i social network e l'editing di video e foto (entrambi 85%).

- Quasi il 50% dei soggetti intervistati riteneva che la diversità fosse la questione più rilevante nel lavoro.

- Il 75 % dei responsabili dei centri di formazione professionale riteneva che l'aspetto più rilevante fossero le partnership con persone di culture diverse; per il 60 % dei soggetti intervistati era quasi altrettanto importante lavorare per un pubblico più diversificato e creare dei rapporti di partenariato con persone di generi diversi.

È stato inoltre chiesto ad artiste, artisti e responsabili dei centri di formazione professionale quali fossero secondo loro le competenze necessarie nell'era digitale. Le risposte più esaustive fornite da entrambi i gruppi sono mostrate di seguito nelle Figure 3 e 4.

Nell'ambito del progetto RestART, la sperimentazione del MOOC-ART sarà condotta insieme a discenti e formatori dell'IFP del settore creativo e culturale.

## Competenze, percorsi di formazione e idee per il MOOC

### Artisti e PMI

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

38 responses

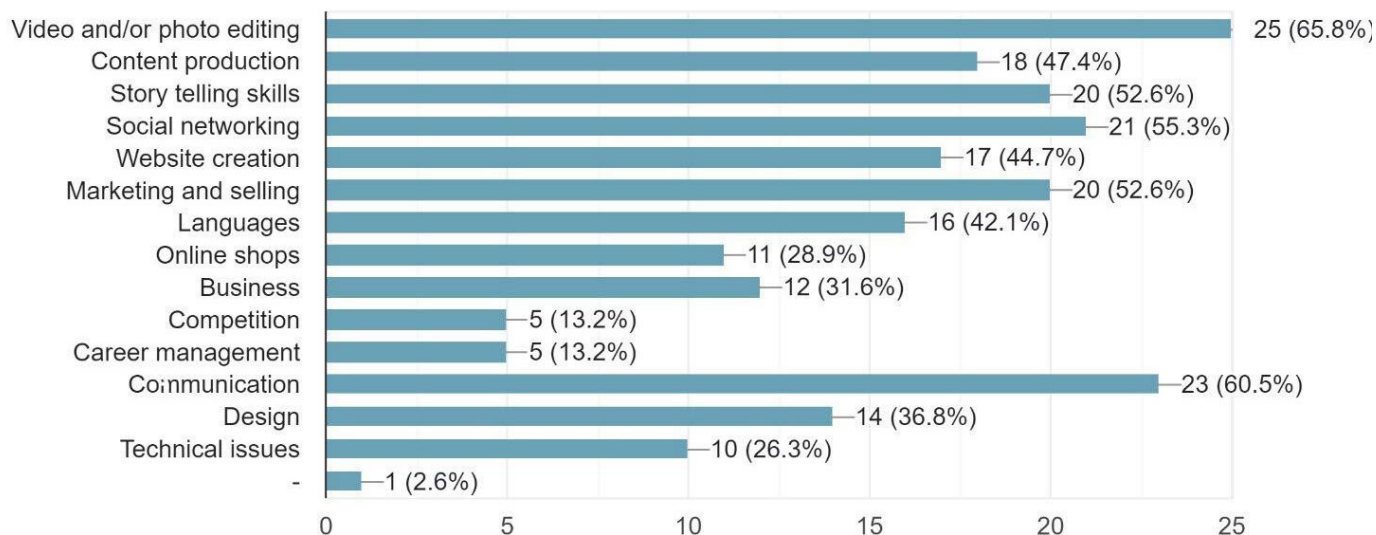


Tabella 3. Competenze necessarie secondo 38 artisti e PMI

### Responsabili dei centri di formazione professionale

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

35 responses

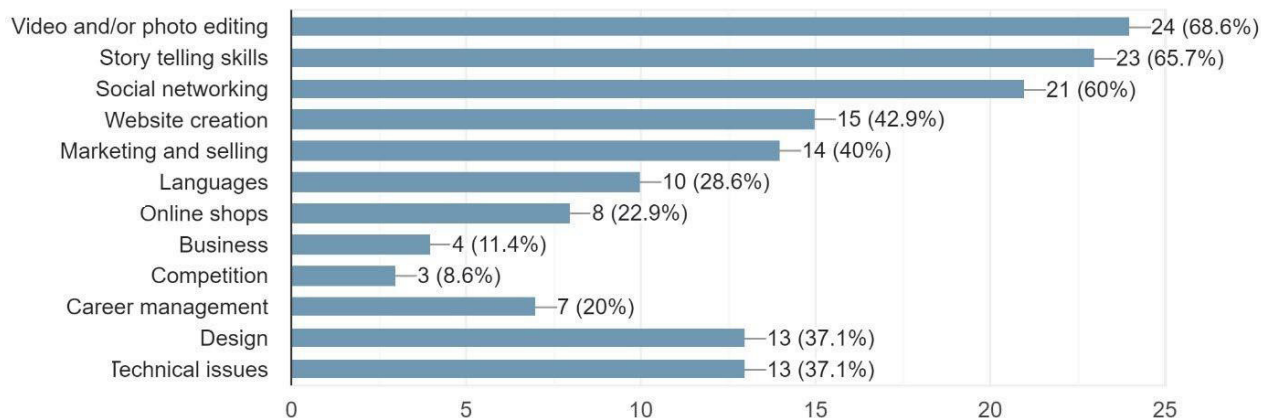


Tabella 4. Competenze necessarie secondo 35 artisti e responsabili dei centri di formazione professionale

Come si vede nelle tabelle, entrambi i gruppi target pensano che le competenze più ricercate siano:

- Editing di video e foto (competenze tecniche)
- Capacità di storytelling e networking (capacità di comunicazione)
- Digital marketing e promozione (competenze di marketing)

## **MOOC**

Il MOOC (Massive Open Online Course) è un corso online disponibile gratuitamente che offre un modo conveniente e flessibile per apprendere nuove competenze, migliorare la propria carriera e offrire esperienze educative di qualità su larga scala.

Nell'ambito di RestART, la sperimentazione del MOOC-ART si svolgerà con discenti e responsabili dei centri di formazione professionale del settore creativo e culturale. Durante il corso, i partecipanti potranno rafforzare le loro abilità digitali e competenze chiave per avere più opportunità di partecipare attivamente ai mercati e alle società in evoluzione. I responsabili dei centri di formazione professionale avranno la possibilità di sviluppare conoscenze su un corso all'avanguardia che potranno includere nella loro offerta formativa. Inoltre, durante la sperimentazione i partner del progetto testeranno l'efficacia del corso e apporteranno le modifiche necessarie.

### *Sviluppo del MOOC di RestART*

Nel piano di progetto originale il MOOC prevedeva 10 diversi moduli. Tuttavia, sulla base dei risultati dell'analisi del rapporto transnazionale, i partner hanno deciso di concentrarsi su tre dei risultati più richiesti e sviluppare in 40 ore totali un livello QEQ 4 di buona qualità e materiali di apprendimento interattivi.

Dal piano originale sono stati scelti i seguenti moduli:

1. Mezzi digitali per la condivisione di contenuti attraverso nuovi canali di distribuzione, ad esempio streaming digitale, storytelling e blog.
2. Digital marketing e comunicazione esterna.
3. Strumenti virtuali per la comunicazione interna e la collaborazione.

Durante la progettazione, i moduli di MOOC-art sono stati rinominati come segue:

1. Competenze tecniche: editing di foto e video
2. Competenze per il marketing digitale: marketing digitale e promozione
3. Competenze comunicative: digital storytelling e networking

## MOOC Art - Restart



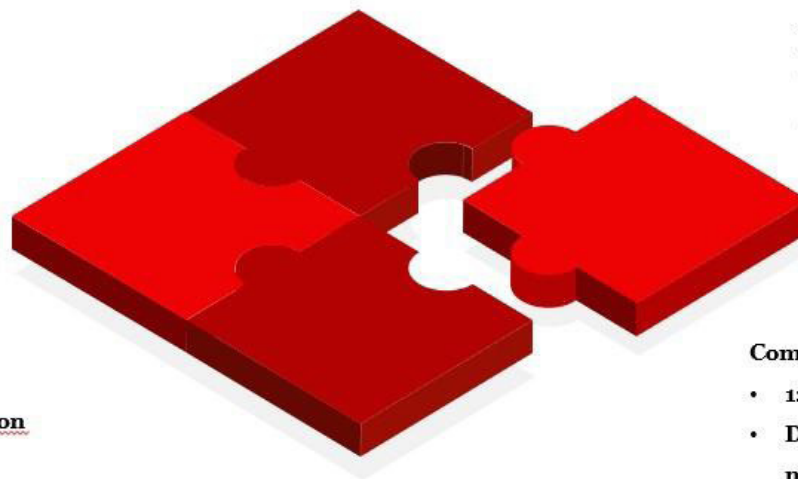
### Introduction:

- 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

Il MOOC presenterà un'introduzione di 3 ore + 3 moduli (competenze tecniche, capacità di comunicazione e competenze di marketing digitale) + l'autovalutazione di 1 ora. Ciascuna unità è suddivisa in due argomenti e ha una durata di 12 ore.

Le 40 ore complessive prevedono:

- **Competenze comunicative: digital storytelling e networking**
- **Competenze per il marketing digitale: marketing digitale e promozione**
- **Competenze tecniche: produzione di contenuti + editing di foto e video**

Dopo aver creato e testato il MOOC, è possibile specificare i **risultati di apprendimento**, descrivendo in dettaglio le conoscenze, le abilità e le competenze che la classe deve sviluppare. Inoltre, dopo la discussione dell'incontro transnazionale, sono stati attribuiti dei punti credito a ciascuna delle 6 unità del MOOC: 3 punti ECVET in totale, 1 punto per modulo (0,5 punti per unità).

HBC realizzerà la bozza della certificazione che potrà essere scaricata in tutti i Paesi dagli istituti di istruzione e fornita alle e agli studenti.

### **Breve introduzione di QEQ, ESCO ed ECVET**

Il QEQ (**quadro europeo delle qualifiche**) è un quadro comune europeo di riferimento il cui scopo è rendere le qualifiche più leggibili e comprensibili nei diversi Paesi e sistemi. Il QEQ copre le qualifiche a tutti i livelli e in tutti i sottosistemi dell'istruzione e della formazione, fornendo così una panoramica completa sulle qualifiche nei 38 Paesi europei attualmente coinvolti. Il nucleo del QEQ è costituito dagli otto livelli di riferimento definiti in termini di risultati di apprendimento, ovvero conoscenze, competenze e autonomia di responsabilità. I risultati di apprendimento esprimono quindi le conoscenze, la comprensione e le capacità pratiche sviluppate dagli individui.

Nel progetto RestART è stato stabilito un livello QEQ di 4 adatto al gruppo target, come il livello di IFP di base in Europa. Dopo aver creato e testato il MOOC, è possibile specificare i risultati di apprendimento, descrivendo in dettaglio le conoscenze, le abilità e le competenze che la

classe deve sviluppare. Inoltre, dopo la discussione dell'incontro transnazionale, sono stati attribuiti dei punti credito a ciascuna delle 6 unità del MOOC: 3 punti ECVET in totale, 1 punto per modulo (0,5 punti per unità).

ESCO (**European Skills, Competences, Qualifications and Occupations**) è la classificazione europea multilingue di abilità, competenze, qualifiche e occupazioni che lavora come un dizionario, in quanto descrive, identifica e classifica le occupazioni e le competenze professionali rilevanti per il mercato del lavoro e per l'istruzione e la formazione nell'UE. I sistemi elettronici della classificazione ESCO riescono a comprendere tali concetti e le relazioni tra di essi, e possono essere utilizzati da diverse piattaforme online per svariati servizi, come l'abbinamento di persone in cerca di lavoro con determinate offerte di lavoro sulla base delle loro competenze o l'offerta di formazione a coloro che desiderano riqualificarsi o migliorare le proprie competenze. Cos'è ESCO? | [Cos'è ESCO? | Esco \(europa.eu\)](#)

ECVET (**European credit system for vocational education and training**) è un sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale che consente di accumulare, trasferire e utilizzare il proprio percorso formativo in unità, man mano che queste ultime vengono completate. Ciò consente ai fruitori di ottenere una data qualifica a un ritmo personalizzato a partire dai risultati di apprendimento acquisiti in contesti formali, non formali e informali, nel proprio Paese e all'estero. Il sistema si basa su unità di risultati di apprendimento come parte delle qualifiche che possono essere valutate e riconosciute.

## ***Individuazione dei risultati di apprendimento, delle unità didattiche e dei crediti formativi***

I risultati di apprendimento descrivono le conoscenze, le capacità pratiche e i comportamenti che le e i discenti dovrebbero sviluppare durante il corso, indicati in termini misurabili [Risultati di apprendimento: definizione, caratteristiche, benefici – risorse didattiche \(mun.ca\)](#). Dopo

aver sviluppato e testato il MOOC, il progetto ResART sarà in grado di descrivere i risultati di apprendimento in modo più dettagliato. Le unità si baseranno sul sistema ECVET e rientreranno nel quadro delle qualifiche europee.

### ***Panoramica dei metodi didattici scelti***

Uno degli aspetti più rilevanti per quanto riguarda la diffusione dell'e-learning è la reale trasformazione della didattica per i corsi online. È necessario che il personale docente adotti una prospettiva centrata sui discenti e che sia formato nella comunicazione mediata dal computer e nella pianificazione dell'insegnamento secondo i principi della progettazione della formazione (Trentin, 2008). Inoltre, deve essere formato nell'organizzazione e nella strutturazione di attività che coinvolgano i discenti nel processo di apprendimento individuale, nonché nel confronto, negoziazione e partecipazione ad attività collaborative. Il corpo insegnante dovrebbe essere anche in grado di utilizzare gli strumenti offerti dall'ambiente CSCL per poter stimolare, monitorare e fornire sistematicamente feedback che, almeno in un primo momento, costruiscano un'impalcatura necessaria per le attività della classe. La scelta di una didattica attiva e collaborativa e di una prospettiva metodologica basata sul dialogo richiede capacità organizzative e progettuali molto precise e scrupolose, insieme alla capacità di gestire il processo di apprendimento in modo flessibile in base al feedback continuo, reso possibile dalla "cronologia" lasciata nell'ambiente online.

### ***Specifiche MOOC***

Metodologie: tramite l'allineamento dei metodi didattici con le strategie di apprendimento, è possibile combinare in modo sicuro diverse strategie in un singolo MOOC utilizzando i metodi corrispondenti. Prima di identificare il MOOC, rifletti su quelle che dovrebbero essere le caratteristiche di un buon apprendimento. È necessario un approccio più variegato che tenga conto dei metodi didattici del MOOC a un micro livello di progettazione del corso individuale.

Progettazione dell'apprendimento: parti sempre dai tuoi obiettivi di apprendimento/ciò che vuoi che la classe apprenda durante il corso. Per quanto concerne i metodi didattici utilizzati, ispirati all'apprendimento e all'insegnamento online tradizionale e adatta il ritmo del corso alle esigenze della classe.

Definizione delle procedure di valutazione e dei criteri per la certificazione basata sul sistema ECVET.

Dopo aver sviluppato e testato il MOOC, il progetto RestART individuerà i criteri della certificazione in modo più dettagliato. Questi ultimi si baseranno sul sistema ECVET e rientreranno nei parametri previsti dal quadro europeo delle qualifiche.

### ***Bozza della certificazione***

HBC realizzerà la bozza della certificazione che tutti i centri di formazione dei vari Paesi potranno utilizzare e fornire alle e ai discenti. Di seguito è possibile visualizzare la bozza.



# 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

g



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.

# Bibliografia

---

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/>

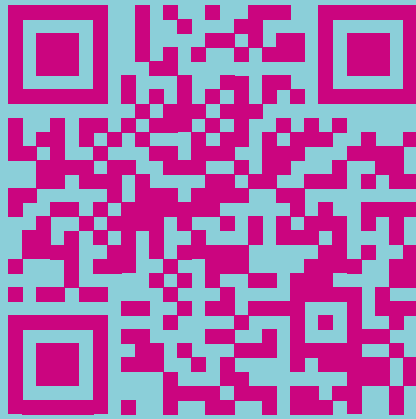
[Osnabrueck declaration eu2020.pdf \(europa.eu\)](#)

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



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

2021-1-IT01-KA220-VET-000033078