



RestART

A digital turn to RestART creativity



**DIGITAL VOLTAR A
REINICIAR A CRIATIVIDADE
QUADRO DE TRABALHO**



**Cofinanciado pela
União Europeia**



DIGITAL VOLTAR A REINICIAR A CRIATIVIDADE

QUADRO DE TRABALHO

HELSINKI BUSINESS COLLEGE LTD.



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Erasmus+ | KA220-VET - Parcerias de cooperação no ensino e formação profissional



Tabela de Conteúdos

Introdução	5
Criação da Estrutura	9
Cartografia das necessidades de competências europeias: metodologia e principais conclusões	10
Relatório transnacional: revisão de literatura	12
Principais conclusões: lacunas e competências	13
Habilidades, formação futura e ideias para o MOOC:	15
MOOC	16
EQF, ESCO e ECVET breve introdução	18
Identificação dos resultados, unidades e pontos de aprendizagem	20
Visão geral dos métodos didáticos escolhidos	20
Rascunho do certificado	21
Referências	23



Introdução

RestART cria um quadro transferível baseado no **Sistema Europeu de Créditos do Ensino e Formação Profissionais** (ECVET) para apoiar os fornecedores de **ensino e formação profissionais** (EFP) na concepção de ofertas de formação inovadoras e flexíveis para o CCS. Destina-se a profissionais e prestadores de ensino e formação profissional do sector cultural e criativo. RestART irá formar e desenvolver profissionais do sector cultural e **criativo** (CCS) com novas competências para enfrentar a transição digital. A RestART irá apoiar e equipar os prestadores de EFP para adaptar a formação que oferecem às necessidades actuais e futuras do mercado de trabalho, economia e sociedade. O enfoque da RestART está na necessidade dos actores da CAC de melhorar as suas competências digitais e nas propostas de formação para preencher a lacuna de competências.

O projecto RestART é para profissionais do sector cultural e criativo e prestadores de EFP. O objectivo do programa é formar profissionais do sector cultural e criativo (CCS) em novas competências para enfrentar a transição digital e apoiar e equipar os prestadores de EFP para adaptar a sua formação às necessidades actuais e futuras do mercado de trabalho, economia, e sociedade.

Os objectivos são:

- reforçar as competências-chave digitais e transversais dos profissionais da CCS / alunos do ensino e formação profissional, ajudando-os a criar, gerir, promover os seus produtos, e participar com sucesso nos mercados em mudança.
- equipar os prestadores de EFP orientados para a CAC com ferramentas e orientações sobre como utilizar as tecnologias digitais na formação, avaliação de competências e validação.

- criar um quadro transferível baseado no ECVET para apoiar os prestadores de EFP na concepção de formação inovadora e flexível para a CCS.
- para aumentar a capacidade dos prestadores de EFP orientados para a CAC para responder aos desafios do século XXI, ou seja, para se tornarem mais abertos, inclusivos, ambientalmente conscientes, e capazes de fornecer formação que vá ao encontro das necessidades reais do mercado de trabalho.
- para melhorar as abordagens RestART, encorajando os decisores políticos e outros interessados a apoiar a transformação do EFP europeu orientado para a CAC no sentido da digitalização, inclusão e sustentabilidade.

Para apoiar o programa, a HBC preparou uma análise comparativa transnacional das necessidades, na qual o quadro se baseia. O relatório transnacional baseia-se nos relatórios nacionais de cada país parceiro, onde são resumidos os principais resultados e conclusões dos questionários fornecidos por Artistas, **pequenas e médias empresas** (PMEs), e fornecedores de EFP, destacando o MOOC-ART: uma viagem digital para a CCS, desafios e prioridades da EFP e EFP orientados para a CAC, tendências comuns e prioridades nacionais específicas em Itália, Finlândia, Espanha, Grécia, Áustria, e Portugal. Para obter os resultados, foram produzidas reuniões co-criativas, questionários, e relatórios nacionais.

Após o relatório de análise comparativa de necessidades transnacional, é criado um quadro. Um quadro é uma estrutura conceptual que apoia o processo de aprendizagem e a criação do curso em linha MOOC. **Um Curso Massivo Aberto Online** (MOOC) é um curso online gratuito. O quadro inclui as principais conclusões da metodologia de mapeamento das necessidades europeias, análise da literatura RestART, as conclusões do relatório transnacional, processo de aprendizagem e a fundação de criação do MOOC, e delineia e fornece aos prestadores de EFP, que trabalham na CAC, uma orientação estrutural inovadora sobre como actualizar a sua oferta de formação para a CAC. Posteriormente, terá um impacto nos actores da CAC, tais

como membros de pequenas empresas criativas, organizações de base, criadores individuais, artistas, e freelancers que receberão formação actualizada com base no Quadro. Inclui as principais conclusões da metodologia de mapeamento das necessidades europeias, a revisão da literatura RestART, as conclusões do relatório transnacional, o processo de aprendizagem e a fundação de criação MOOC.

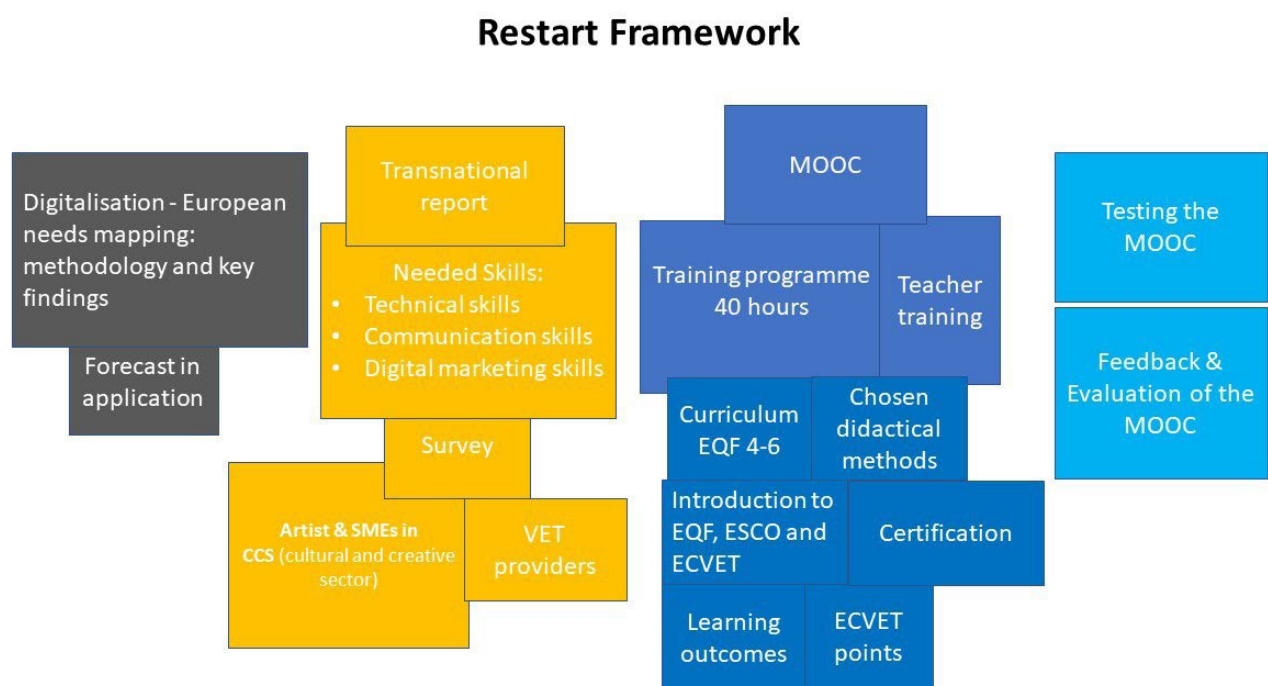
O curso em linha MOOC será criado após o enquadramento. Após a criação do MOOC, e testando o curso em linha, os parceiros RestART organizarão os módulos nas unidades, atribuirão pontos de crédito para cada Unidade, definirão e atribuirão duração e peso a cada actividade, estabelecerão critérios e procedimentos para avaliação de competências no final de cada unidade e desenvolverão um modelo para a certificação de desempenho baseada no RestART ECVET.





Criação da Estrutura

O Quadro baseia-se no levantamento das necessidades europeias de competências, previsão na aplicação do projecto RestART e relatório transnacional feito pelo projecto RestART (incluindo o levantamento e discussão por cada país com o seu grupo-alvo: Fornecedores e artistas e PME's). O Quadro também inclui o fenómeno de construção do curso online MOOC, Curriculum EQF, certificação e teste do MOOC. Mais tarde, o projecto descobrirá os resultados da aprendizagem e a formação de professores em pormenor.



Quadro 1. Quadro do projecto Restart



Cartografia das necessidades de competências europeias: metodologia e principais conclusões

O mercado de trabalho tem enfrentado uma grande crise durante a pandemia de Covid-19 e, segundo a OCDE, tem sido especialmente grave para as indústrias criativas. Os trabalhadores do espectáculo foram particularmente afectados devido ao encerramento das artes do espectáculo (OCDE, 2020).

Como todas as principais instituições a nível internacional e europeu (OCDE, 2020; KEA European Affairs, 2020;

OIT, 2021; ETUI contribuintes, 2021; Culture Action Europe & Dâmaso, 2021; Ernst & Young, 2021; Eurofound, 2021), relataram, o impacto da pandemia tem sido muito difícil para as indústrias criativas, com um pico negativo em entretenimento e artes, cujos trabalhadores têm sido um dos grupos de trabalho mais afectados pelos efeitos da COVID-19 devido ao encerramento das actividades de artes performativas.

De acordo com um recente relatório escrito pela Ernst & Young: as receitas nos sectores cultural e criativo baixaram 31% em 2020 em comparação com 2019.

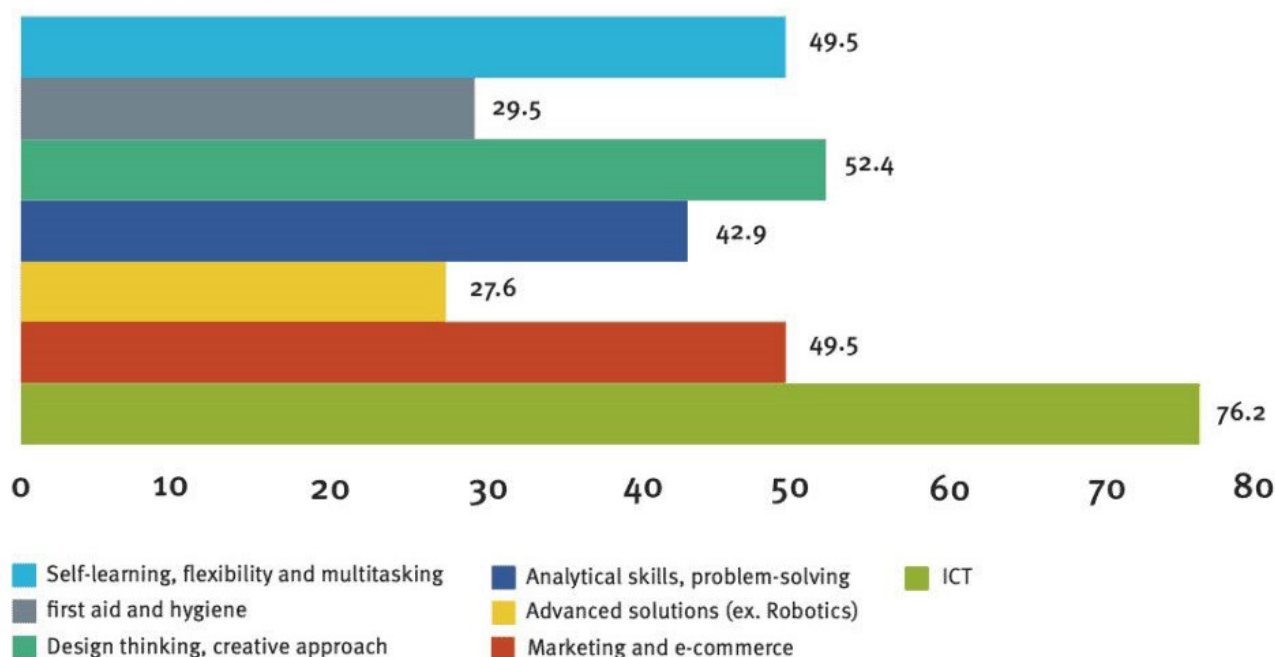
De acordo com as conclusões do Conselho da União Europeia sobre o Plano de Trabalho para a Cultura 2019-2022, o Conselho reconhece o fomento do emprego e do crescimento nos sectores cultural e criativo, fomentando as artes e a cultura na educação, promovendo as competências relevantes, e encorajando a inovação na cultura. (Conclusões do Conselho sobre o

Plano de Trabalho para a Cultura 2019-2022 (europa.eu))

Num contexto de grande incerteza, investir nas aptidões e competências das pessoas é a melhor opção para aumentar a confiança dos cidadãos europeus; isto anda de mãos dadas com a melhoria da eficiência dos mercados de trabalho.

A digitalização é uma componente crítica da resposta da União Europeia à crise económica provocada por COVID-19. A pandemia tem ilustrado como as competências digitais sustentam tanto as economias como as sociedades. A necessidade de competências em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para enfrentar os desafios da COVID-19 nas empresas é também salientada num relatório da Learning and Knowledge Development Facility (LKDF) da Organização das Nações Unidas para o Desenvolvimento Industrial (UNIDO) e da Fundação Europeia para a Formação (ETF). Como mostra a Figura 1 do relatório, 76,2% das 105 empresas inquiridas sentiram que a sua necessidade de melhoria é principalmente em competências TIC, seguidas de pensamento de concepção e abordagens criativas. Assim, as competências digitais ou em TIC são cada vez mais importantes tanto para o trabalho como para a vida.

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.

Quadro 2. Evolução das necessidades de desenvolvimento de competências devido à COVID-19

O Relatório sobre a Paisagem Europeia de Educação e Formação e as Necessidades de Formação dos Cidadãos e das PME's para o projecto Digital Skill Up sugere que devem ser feitos esforços para explicar as tecnologias emergentes de uma forma simples e acessível, fornecendo exemplos de casos de utilização prática e real. Os peritos que contribuíram para o relatório também sublinharam a importância de obter a certificação e de ter informação detalhada sobre a qualidade dos cursos. Estes dois aspectos permitiriam aos indivíduos aceder a uma aprendizagem mais adequada às suas necessidades e seleccionar as suas próprias vias de aprendizagem. (Digital Skills for SMEs: Challenges and Opportunities - European DIGITAL SME Alliance)

Relatório transnacional: revisão de literatura

De acordo com o Relatório Transnacional e a revisão da literatura, as pesquisas e relatórios a nível europeu e nacional que se têm dedicado à insegurança social e económica dos trabalhadores do espectáculo causada pela COVID-19 são ainda muito poucos, mas agora estão a crescer.

O trabalho artístico e cultural pode ser caracterizado pela sua intermitência, heterogeneidade e instabilidade, muito mais pronunciada do que noutros sectores. Muitas vezes não é pago de forma justa ou mesmo suficientemente protegida como em outros sectores.

Na Europa, a Ernst & Young estimou que a CCI perdeu 199 mil milhões de euros devido à pandemia COVID-19, o que corresponde a mais de 30% do seu volume de negócios em 2020. A pandemia expôs a fragilidade estrutural das empresas e das pessoas fundacionais ao apoio aos sectores cultural e criativo.

A pandemia COVID-19 também revelou problemas estruturais no sector, e alguns autores sugerem que pode levar a uma crise sistemática (Blasquez, 2020). A tendência para a “platformização” representa um segmento de maior tendência que teve impacto nos mercados audiovisuais a

nível mundial.

A forma das medidas e da ajuda fornecida pode variar, mas de acordo com a CNUCED (2021) dois objectivos devem ser considerados prioritários. Primeiro, a ajuda deve ajudar a garantir a sobrevivência das empresas e organizações, empregados e artistas que tornam possível o acesso à cultura. Os produtores culturais - particularmente os pequenos e independentes - necessitarão de ajuda para construir as suas competências digitais. E segundo, olhando para o futuro, a ajuda deve ser neutra em termos de concorrência - as empresas e organizações não devem ser favorecidas em relação às outras - para assegurar uma inovação animada por parte dos novos participantes. Se necessário, a lei anti-concorrência deve ser aplicada para evitar práticas abusivas que reduzam o acesso à cultura. Com o cumprimento de ambas as condições, podemos emergir desta crise uma cultura culturalmente mais forte e mais virada para o futuro e mais resiliente do que antes.

Muitos intervenientes argumentam que há oportunidades para o sector aprender com a pandemia e desenvolver a sua capacidade digital. Apela-se a mais inovação tecnológica e financiamento centrado na colaboração intersectorial e na I&D. Outras recomendações incluem a criação de pontes entre artes e cultura e tecnologia no âmbito da educação formal, melhorando simultaneamente a diversidade e acessibilidade no sector.

Principais conclusões: lacunas e competências

Tal como referido no relatório transnacional, todos os países parceiros realizaram as reuniões co-criativas e registaram os resultados dos questionários em linha. Para o inquérito aos prestadores de EFP (Formação Educativa Profissional) obtiveram 35 respostas, enquanto 38 respostas foram dadas pela RestART Artist & SME's. No total, 73 pessoas responderam aos questionários.

As respostas mais informativas dos Artistas e das PME foram:

- No mundo digital, mais de 65% dos inquiridos pensavam que a formação era a ferramenta mais necessária.
- cerca de 90 % dos artistas e PMEs pensaram que a melhoria das suas competências digitais os ajudará a ter um novo público.
- um público mais vasto e cerca de 87 % dos artistas e PMEs pensam que ao adquirirem competências digitais promoverão o seu trabalho de forma mais eficaz.

Entre os prestadores de EFP, a informação mais informativa foi:

- Cerca de 89% dos inquiridos da sondagem VET consideraram que a formação é a ferramenta orientadora mais importante
- as competências mais necessárias dentro da utilização digital são a edição de vídeo/foto 67
- competências para contar histórias 66 % e redes sociais 60
- os módulos MOOC mais procurados eram a comunicação 90% e quase tão importantes eram as redes sociais e a edição de vídeo e fotografia 85%.
- quase 50% dos respondentes consideraram que a diversidade é a questão mais importante no trabalho
- 75 % dos prestadores de EFP pensam que as parcerias com pessoas de culturas diferentes são as mais importantes e 60 % pensam que trabalhar para um público mais diversificado e parcerias com pessoas de géneros diferentes é quase igualmente importante.

Quando se pede ao Artista e aos prestadores de EFP as competências necessárias na era

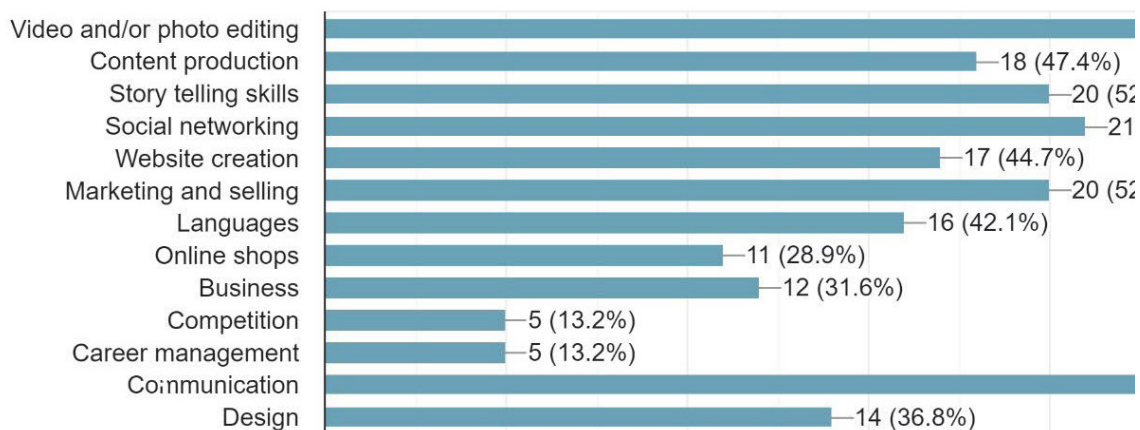
digital. As respostas mais informativas dadas pelos artistas e prestadores de EFP sobre as competências necessárias na era digital são mostradas nas figuras 3 e 4 abaixo. No projecto RestART, o MOOC-ART será pilotado com alunos e prestadores de EFP orientados para o CCS.

Habilidades, formação futura e ideias para o MOOC:

Artista e PME's

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

38 responses

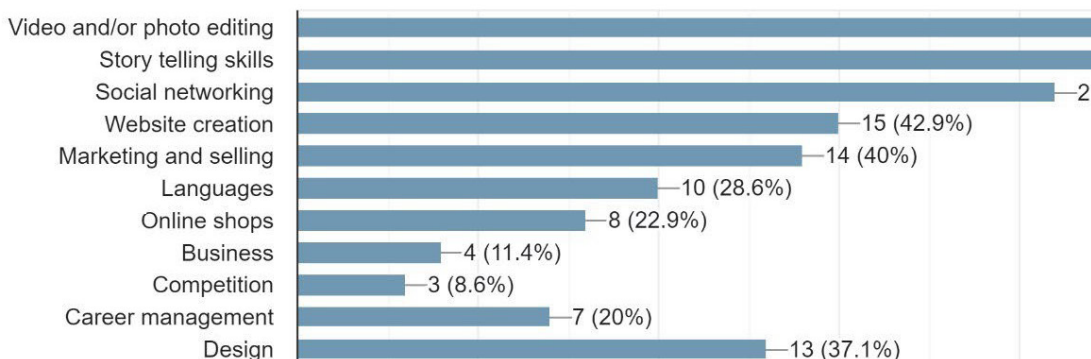


Quadro 3. Competências necessárias de acordo com 38 Artistas e PME's

Prestadores de EFP

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

35 responses



Quadro 4. Competências necessárias de acordo com 35 prestadores de EFP

Como se vê nas tabelas, ambos os grupos alvo pensam que as competências mais procuradas são:

- edição de vídeo e fotografia (competências técnicas)
- capacidade de contar histórias e trabalho em rede (capacidades de comunicação)
- marketing e promoção digital (competências de marketing).

MOOC

Um Massive Open Online Courses (MOOCs) são cursos online gratuitos disponíveis para qualquer pessoa se inscrever. Os MOOCs proporcionam uma forma acessível e flexível de aprender novas competências, avançar na sua carreira e proporcionar experiências educativas de qualidade à escala.

No projecto RestART, o MOOC-ART será pilotado com alunos e prestadores de ensino e formação profissional orientados para o CCS. Ao participar no curso, os agentes da CCS reforçarão as suas competências digitais e competências chave para aumentar as suas oportunidades de participação activa nos mercados e sociedades em mudança. Os prestadores de EFP aprenderão sobre um curso aberto de vanguarda que podem incluir na sua oferta de formação. Pilotando o MOOC em RestART, os parceiros do projecto irão testar a sua eficácia e eventualmente adaptá-lo em conformidade.

Construção do MOOC Restart

No plano do projecto, foram planeados 10 módulos diferentes para o MOOC. Com base nos resultados da análise do relatório Transnacional, os parceiros RestART decidiram concentrar-se em três dos resultados mais desejados no prazo de 40 horas para desenvolver EQF 4 de boa qualidade e materiais de aprendizagem interactivos.

A partir do plano original foram escolhidos os seguintes módulos:

1. Meios digitais para partilha de conteúdos através de novos canais de distribuição, por exemplo, streaming, digital narração de histórias, blogging.
2. Marketing digital e comunicação externa.
3. Ferramentas virtuais para comunicação interna e colaboração.

Durante a concepção dos módulos MOOC-art foram renomeados como se segue:

1. Competências técnicas: Edição de fotografia e vídeo
2. Competências de marketing digital: Marketing e promoção digital
3. Capacidade de comunicação: Contagem de histórias digitais e trabalho em rede

MOOC Art - Restart



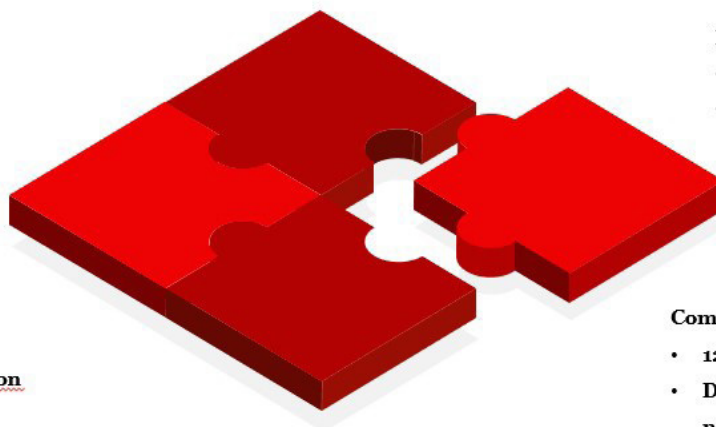
Introduction:

- **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**

O MOOC apresentará uma introdução 3 horas + 3 módulos (competências técnicas, competências de comunicação e competências de marketing digital) + 1 hora de auto-avaliação e que cada unidade foi dividida em 2 tópicos, 12 horas por unidade. Total de 40 horas, todas juntas:

- Capacidade de comunicação: Contagem digital de histórias e trabalho em rede
- Competências de Marketing Digital: Marketing e promoção digital
- Competências técnicas: Produção de conteúdos e edição de fotografia e vídeo

Quando o MOOC é criado e testado, podemos especificar os **Resultados de Aprendizagem** (LO), descrevendo em pormenor os conhecimentos, aptidões e competências desejados. Também, após discussão na nossa reunião transnacional foi decidido que a formação em linha MOOC com 6 Unidades, atribuindo pontos de crédito para cada Unidade; os pontos ECVET do MOOC-ART serão 3 no total, 1 ponto por módulo (0,5 ponto por unidade).

A HBC fará o esboço do certificado, que todos os países e institutos educacionais podem carregar e fornecer aos seus alunos.

EQF, ESCO e ECVET breve introdução

O EQF (**Quadro Europeu de Qualificações**) é um quadro de referência europeu comum cujo objectivo é tornar as qualificações mais legíveis e compreensíveis nos diferentes países e sistemas. Abrangendo qualificações a todos os níveis e em todos os subsistemas de educação e formação, o Quadro Europeu de Qualificações fornece uma visão abrangente das qualificações nos 38 países europeus actualmente envolvidos na sua implementação. O núcleo do QEQ é os seus oito níveis de referência definidos em termos de resultados de aprendizagem, ou seja, conhecimento, competências e responsabilidade pela autonomia. Os resultados da

aprendizagem expressam o que os indivíduos sabem, compreendem e são capazes de fazer no final de um processo de aprendizagem.

No projecto Restart, foi decidido ter o nosso nível de EQF como 4, uma vez que o nível básico de EFP está na Europa. Isto também é adequado para o grupo-alvo dos projectos. Após a criação e teste do MOOC, podemos especificar os Resultados de Aprendizagem (LO), descrevendo em pormenor os conhecimentos, aptidões e competências desejados. Além disso, após discussão na nossa reunião transnacional foi decidido que a formação em linha MOOC com 6 Unidades, atribuindo pontos de crédito para cada Unidade; os pontos ECVET do MOOC-ART serão 3 no total, 1 ponto por módulo (0,5 ponto por unidade).

ESCO (**European Skills, Competences, Qualifications and Occupations**) é a classificação europeia multilingue de Competências, Competências e Profissões. A ESCO funciona como um dicionário, descrevendo, identificando, e classificando as profissões e competências profissionais relevantes para o mercado de trabalho da UE e a educação e formação. Estes conceitos e as relações entre eles podem ser compreendidos por sistemas electrónicos, o que permite a diferentes plataformas em linha utilizar ESCO para serviços como a correspondência entre candidatos a emprego e empregos com base nas suas competências, sugerindo formações a pessoas que querem requalificar ou melhorar as suas competências, etc. O que é a ESCO? | O que é ESCO? | Esco (europa.eu)

ECVET (**O sistema europeu de créditos para o ensino e formação profissional**) permite aos alunos acumular, transferir e utilizar a sua aprendizagem em unidades à medida que estas unidades são atingidas. Isto permite construir uma qualificação ao próprio ritmo dos alunos a partir dos resultados de aprendizagem adquiridos em contextos formais, não formais e informais, nos seus próprios países e no estrangeiro. O sistema é baseado em unidades de resultados de aprendizagem como parte de qualificações que podem ser avaliadas e validadas.

Identificação dos resultados, unidades e pontos de aprendizagem

Os resultados da aprendizagem descrevem o que os alunos devem saber, ser capazes de fazer e valorizar, devido à integração dos conhecimentos, aptidões e atitudes aprendidas ao longo do curso. São apresentados em termos mensuráveis [Resultados de Aprendizagem: Definição, Características, Benefícios - Recursos Instrucionais \(mun.ca\)](#) O projecto ResART identificará os resultados de aprendizagem com mais detalhes após o MOOC ter sido desenvolvido e testado. As unidades de resultados de aprendizagem serão baseadas no ECVET e farão parte das qualificações europeias, que podem ser avaliadas e validadas.

Visão geral dos métodos didácticos escolhidos

Um dos aspectos mais relevantes no que respeita à difusão do e-learning é a verdadeira transformação da didáctica para os cursos em linha. É necessário que os professores adotem uma perspectiva centrada no aluno, e que sejam formados para a comunicação mediada por computador e o planeamento do seu próprio ensino de acordo com os princípios do Desenho Instrucional (Trentin, 2008). Devem também ser formados para a organização e estruturação de actividades que envolvam os e-learners na sua aprendizagem individual e para o seguinte confronto, negociação e participação em actividades de colaboração. Além disso, os professores devem ser capazes de utilizar as ferramentas oferecidas pelo ambiente CSCL para se permitirem estar disponíveis para estimular, monitorizar e fornecer sistematicamente feedback que constitui, pelo menos no início, um andaime necessário para as actividades dos estudantes. Escolher um ensino activo e colaborativo e uma perspectiva metodológica baseada no diálogo requer competências de organização e planeamento muito precisas e escrupulosas, sendo ao mesmo tempo capaz de gerir o processo de aprendizagem dos estudantes de forma flexível de acordo com o feedback contínuo, o que se torna possível devido ao histórico deixado no ambiente online.

Especificidades MOOC

Metodologias: Alinhar pedagogias com paradigmas de aprendizagem, pode combinar com segurança diferentes paradigmas de aprendizagem num único MOOC, mas usar pedagogias correspondentes para cada um deles. Antes de discutir MOOC, reflecta sobre o que caracteriza uma boa aprendizagem. É necessária uma abordagem mais matizada que considere uma análise da pedagogia MOOC a um nível micro de concepção de cursos individuais.

Desenho de aprendizagem: Comece sempre pelos seus objectivos de aprendizagem / o que pretende que os estudantes alcancem através do MOOC. Veja a clássica aprendizagem e ensino online para inspiração para as pedagogias MOOC. Adapte o ritmo dos MOOCs às necessidades dos aprendentes.

Definição de procedimentos e critérios de avaliação para a certificação baseada no RestART ECVET.

O projecto RestART identificará os critérios com mais detalhes após o MOOC ter sido desenvolvido e testado. Os critérios da certificação baseada no ECVET serão baseados no ECVET e farão parte das qualificações europeias, que podem ser avaliadas e validadas.

Rascunho do certificado

A HBC fará o esboço do certificado, que todos os países e institutos educacionais podem carregar e fornecer aos seus alunos. Por favor, veja abaixo o rascunho do certificado.

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.

Referências

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:

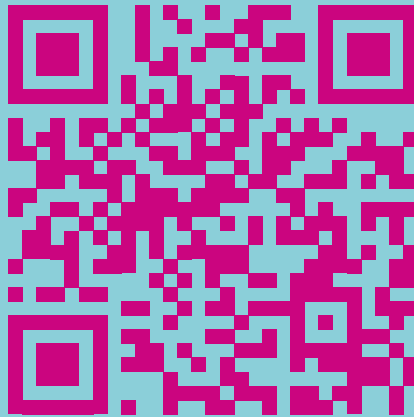
<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>

[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



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

2021-1-IT01-KA220-VET-000033078