



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## 01.3-KULTUURI- JA LOOMESEKTORI DIGITAALKOMPETENSI JUHISED

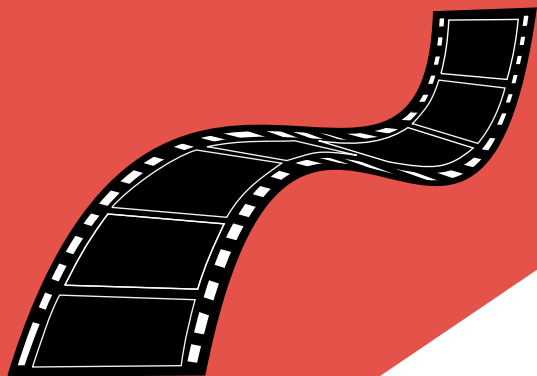


2020-1-DE02-KA227-ADU-007933



# Digital Creative Minds

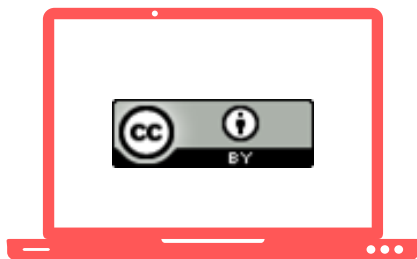
Strateegilise partnerluse projekt täiskasvanuhariduses



## Projekti konsortsium



**MusikArt**  
Associazione culturale



SEE TEOS ON LITSENTSITUD  
CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION  
4.0 RAHVUSVAHELISE LITSENTSI  
ALUSEL.

Seda projekti on rahaliselt toetanud Euroopa Komisjon. See projekt peegeldab ainult autorite vaateid ja komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



## Sisukord

I. Digital Creative Minds projektist .....	2
II. Kultuuri- ja loomesektori digipädevuse juhendmaterjal.....	3
III. Kultuuri- ja loomesektori ülevaade.....	4
IV. Kultuuri- ja loomesektori digitaliseerimine.....	5
V. Digikompetentsid täiskasvanud õppijale kultuuri- ja loomesektoris.....	7
VI. Parimad meetodid ja pedagoogikad täiskasvanud õppijate parema digitaalse pädevuse saavutamiseks.....	12
VII. Kokkuvõte .....	19



## I. Digital Creative Minds projektist

“Digital Creative Minds” on Euroopa projekt, mis on rahastatud Euroopa Liidu poolt läbi Erasmus+ programmi (Projekti ID: 2020-1-DE02-KA227-ADU-007933). Projekti juhtpartner on Copernicus Berlin e.V. (Saksamaa) koostöös Giardini Naxos Municipality (Itaalia), Sevlievo Municipality, (Bulgaaria) Asociación EuropeYou (Hispaania), Nooruse Maja (Eesti) ja MusikArt (Itaalia).

Projekti „Digital Creative Minds” (DCM) põhieesmärk on luua jätkusuutlik ja tõhus haridusprogramm, mis on pühendatud madalate digitaalsete oskustega täiskasvanud õppijatele, kes on seotud kultuuri- ja loomesektoritega (CCS). DCM suurendab teadlikkust digitaalsete oskuste koolituse vajadusest CCS-i jaoks ning keskendub hariduse avatusele ja kaasamisele. DCM hõlmab CCS-i digitaalsete oskuste ja sotsiaalse kaasamise avatud veebikursuse kasutamist ja arendamist, mis on üles ehitatud avatud veebikursusena (MOOC), uuendusliku täiskasvanuhariduse programmina, mis on saadaval inglise keeles ja kõigis partnerite keeltes avatud õppematerjalina (OER.) ja see on kättesaadav ka piiratud digitaalsete oskustega täiskasvanutele.

DCM partnerid realiseerivad järgnevad väljundid:

- Digipädevuse juhend kultuuri- ja loomesektoris töötajatele
- Online platvorm
- MOOC kursused
- Avatud õppematerjalide mis aitavad kultuuri- ja loomesektori töötajate digioskusi arendada

Projekt on iga partnerorganisatsiooni õppekavades ning seda kasutatakse kõigi projektipartnerite õppe- ja pedagoogilises tegevuses. Põhiidee on rakendada innovaatilisi ideid täiskasvanuõppes, mis on suunatud kultuuri- ja loomesektoris töötavate inimeste digioskuste parendamiseks.

Pärast seda on projektil otsene positiivne mõju mitte ainult projekti sihtrühmale, vaid ka partnerite organisatsioonidele ja nende täiskasvanute koolitajate töötajatele, kuna nad omandavad rohkem spetsialiseeritud teadmisi täiskasvanud õppijate kohta ja selle kohta, kui oluline on omandada digitaalsed oskused, et tõhusalt töötada kultuuri- ja loomesektori valdkonnas.

Täiskasvanud õppijaid tutvustatakse MOOC kursustel (IO3), mis on isereguleeritud õpe, mis on saadaval OER-ina inglise keeles ja kõigis partnerite keeltes (bulgaaria, eesti, saksa, itaalia ja hispaania). Oma edasist arengut ei suurenda MOOC kursused mitte ainult oma digioskusi, vaid suurendavad ka haavatavate sotsiaal-majanduslike klasside kultuuri- ja loomesektoris tegelevate täiskasvanud õppijate edukust (kellel saab olema parem juurdepääs oskusteabele).



## II. Kultuuri- ja loomesektori digipädevuse juhendmaterjal

Järgmises dokumendis „Digitaalsed kompetentsid CCS-i juhiste jaoks” on välja toodud teoreetiline raamistik, mida kasutatakse DCM MOOC-kursuste väljatöötamiseks, integreerides partnerkonsortsiumi poolt IO1.1 ja IO1.2 läbiviidud uurimistöö tulemused, nimelt „Kontseptuaalne raamistik”. CCSi digipädevuste raamistik” ja „Euroopa ja riiklikud digipädevuse valideerimise uuringud”.

Eelkõige oli CCSi digipädevuste kontseptuaalse raamistiku eesmärk jagada materjale ja mõtteid digitaalsete pädevuste arendamise kohta kultuuri- ja loomesektorites, et edendada läbivaid oskusi ja sotsiaalset kaasatust. Selles dokumendis rõhutati probleeme, mis on seotud digitaalsete ressursside arendamisega ja nende integreerimisega erinevatesse kultuurikeskkondadesse ning CCS-i haridusvaldkonnas. Uurimistöö eesmärk oli kinnistada DCM projekti teoreetilist alust, selgitada välja digitaalsed pädevused, mida CCS täiskasvanuhariduse kontekstis enim edendatakse ning pedagoogilised ja operatiivsed näitajad tõhusate hariduslike sekkumiste loomiseks CCS täiskasvanute digioskuste edendamisel.

Lisaks viidi uuringu „Digipädevuse valideerimise Euroopa ja riikliku uuringu“ elluviimiseks 10. septembrist 2021 kuni 15. oktoobrini viies projekti partnerriigis Saksamaal, Itaalias, Bulgaarias, Eestis ja Hispaanias läbi viidud küsitlus andmekogumisvahendina. Küsitluses osales kokku 392 CCS sektoris töötavat madalate digioskustega täiskasvanud õppijat.

Uuringu konkreetsete eesmärkide hulgas olid:

- selgitada välja CCS-is töötavate täiskasvanud õppijate digioskuste ja -teadmiste hetkevajadused, järgides DigComp 2.1 (2017) poolt määratletud viit digipädevuse dimensiooni;
- mõista, mil määral on COVID-19 mõjutanud nende tööd, äri või praktikat;
- saada teada, milline on nende arusaam MOOC-tüüpi veebikursuste kasutamisest CCS-is töötavate täiskasvanud õppijate pädevuste ja oskuste parandamiseks;
- teha kindlaks täiskasvanud õppijate praegune valmisolek digivahendite tõhusaks kasutamiseks.

Lõpuks on järgmise dokumendi „Digitaalsed kompetentsid CCS suunistele” eesmärk koondada kokku kahe varasema uuringu tulemused, milles tuuakse välja CCSiga seotud digitaalsed pädevused, eri töötasanditel ja kultuurivaldkondades vajalikud oskused ning kõige paljutöötavamad pedagoogilised ja tehnoloogiliselt täiustatud õppekontseptsioonid, lähenemisviisid ja meetodid, et saavutada CCS täiskasvanud õppijatele paremad digitaalsed oskused, mida DCM MOOC peaks käsitlema vastavalt osalejate vajadustele.



### III. Kultuuri- ja loomesektori ülevaade

Nagu on määratletud Euroopa Komisjoni määruses nr 1295/2013, mis käsitleb loomingulise Euroopa programmi:

*“CCS – kõik kultuuri- ja loomesektorid, mille tegevus põhineb kultuuriväärtustel ja/või kunstilistel ja muudel loomingulistel väljendustel, olenemata sellest, kas need tegevused on turu- või mitteturupõhised, sõltumata nende struktuuri liigist ja sellest, kuidas seda struktuuri rahastatakse. Need tegevused hõlmavad kultuurilisi, kunstilisi või muid loomingulisi väljendeid sisaldavate kaupade ja teenuste arendamist, loomist, tootmist, levitamist ja säilitamist ning nendega seotud ülesandeid, nagu haridus või juhtimine. Kultuuri- ja loomesektorid hõlmavad muu hulgas arhitektuuri, arhiive, raamatukogusid ja muuseume, kunstitehnikat, audiovisuaalset (sh film, televisioon, videomängud ja multimeedia), materiaalsel ja immateriaalsel kultuuripärandit, disaini, festivalide, muusika, kirjanduse, esituskunsti, kirjastuse, raadio ja visuaalset kunsti”.*

Loova Euroopa määruse määratlus põhineb Eurostati tööel Euroopa statistikasüsteemi (ESS) võrgukultuuri osana. Valdkondade tähtsus seisneb selles, et need on loova majanduse keskmes ja tagavad ühiskonna jätkuva arengu. Need sektorid mitte ainult ei tugevda sotsiaalset ühtekuuluvust, vaid loovad ka palju töövõimalusi ühiskonnas. Kõige tähtsam on see, et sektorid aitavad otsustavalt kaasa Euroopa identiteedi ühisele mõistusele, kultuuri ja väärtuste säilitamisele<sup>1</sup>.

Minnes rohkem süvitsi same rääkida sellistest kultuuri- ja loomesektoritest:

- Audio-visuaalne ja multimeedia (filmi-, video- ja muusikatootmine, salvestamine ja levitamine; raadio- ja teleringhääling; Arvuti-videomängude ja arvutiprogrammeerimise tegevuse kirjastamine)
- Arhitektuur (ehitusdisain ja projekteerimine/planeerimine, linnaplaneerimine ja maastikuarhitektuur)
- Kirjandus ja ajakirjandus (avaldamine, trükkimine ja jaemüük erikauplustes; agentuuride tegevus; pressi- ja meediaeelne tegevus; tõlkimine ja tõlgendamine)
- Kultuuripärand, arhiivid ja raamatukogud (raamatukogude ja arhiivide tegevus; muuseumitegevus; ajalooliste objektide ja hoonete tegevus)
- Esituskunst (kunstlik looming; kunstirajatiste käitamine; lavakunst ja selle tugitegevused; kultuuriasutused)
- Visuaalkunst (kunsti loomine; kunstiteoste teostamine ja selle tugitegevus; kunstiteoste teostamine ja sellega seotud tegevused; eridisaini tegevused).

<sup>1</sup> <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture>

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5d33c8a7-2e56-11e8-b5fe-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-68820857>



Väga oluline on visandada kultuuri- ja loomemajanduse (CCI) ning kultuuri- ja loomesektorite (CCS) erinevus. Kultuuritööstuse mõiste on olnud kasutusel rohkem kui 70 aastat. Ja kui kultuuri- ja loomesektorid keskenduvad rohkem enda sees olevatele tegevustele, mitte ettevõtmiste taga olevale rahalisele poolele, siis kultuuri- ja loomemajandus on rohkem orienteeritud edasistele tooteetappidele, näiteks tootmistegevuse tootmisprotsessidele. Siseriiklikul tasandil vastuvõetavad CCI definitsioonid sõltuvad tugevalt nii riigi vajadustest kui ka ulatusest, mis on määratletud riigi arengualgatustes ja selle poliitilistes hinnangutes<sup>2</sup>.

Sisu loomise protsess või niinimetatud kunstiline protsess on CCS keskmes. Kunstiline sisu annab panuse nii kultuurilistele kui ka loomesektoritele. Tõepoolest, peale klassikaliste kultuuri- ja loomesektorile avaldab loodav kunstiline sisu mõju paljudele tööstusharudele, mis sõltuvad sektori loovast toodangust. Näiteks tarkvara ja digitaalsed teenused on omavahel seotud paljude kultuuri – ja loomesektori väärtusahelatega ning tuginevad viimase loodud sisule. Telekommunikatsiooniteenused ja riistvara ka - nt juurdepääs sisule on nutitelefoni ja arvutite peamine müügikoht. Veelgi enam, kultuuripärand, ajaloolised paikkonnad, puhkeosad moodustavad olulise osa turismist. Muud CCS-ga tihedalt seotud sektorid hõlmavad tarbeelektronikat (televisioon, tuunerid, tahvelarvutid), tööstusdisain ja haridus (kultuuri- ja kolmanda taseme haridus).

#### IV. Kultuuri- ja loomesektori digitaliseerimine

On mitmeid olulisi suundi, mis kujundavad ümber CCS-i, inspireerivad uusi ärimudeleid ja muudavad tööviise. Täpsemalt, COVID-19 ajal tarbiti CCS-i sisu üha enam digitaalselt, luues uusi levitamise ja tarbimise viise. Ent kuigi nüüd on inimestel võimalus ka isiklikult kultuuriüritustel osaleda, muutis internetis tegutsemise aasta riigi konkreetseid tervisemeetmeid järgides kindlasti inimeste digikäitumist. Kultuurirestarti hiljutine raport<sup>3</sup> pandemiajärgsest huvist digitaalse kaasatuse vastu näitab, et „41 protsenti vastanutest soovib tulevikus osaleda, kusjuures alla 35-aastased näitavad üles märkimisväärselt suuremat huvi. Ja kuigi nad võivad olla väiksema tõenäosusega kaasatud, ütlesid enam kui pooled vastajatest, et kui nad ei saa isiklikult üritusel osaleda, kaaluksid nad veebis osalemise võimalust.”

Juurdepääsupunktide mitmekesistamine (nt Internet, sotsiaalmeedia, mobiilirakendused ja formaadid (nt Podcasts) on järk-järgult mõjutanud tarbijate käitumist ja laiendanud võimalusi tarbida kultuurilist sisu. Sotsiaalmeedia kasutamine uudistele juurdepääsuks on muutunud ülemaailmselt üha levinumaks. Vastavalt Reuters 2020 Digital News Report, peaaegu 65% 2,4 miljardit Interneti kasutajat saavad uudiseid Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat ja Instagram asemel traditsiooniliste uudiste müügid. Kuna

2

<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digitallibrary/What%20Do%20We%20Mean%20by%20CCI.PDF>

<sup>3</sup> <https://jingculturecommerce.com/culture-restart-audience-visitor-tracker-january-2021/>





tarbijakäitumine on liikunud digitaalsete kanalite poole, on reklaamikulutused vastuseks kohanenud, kaldudes kõrvale traditsioonilisest reklaamist (nt. trükireklaam). Mõnel juhul on seda suundumust süvendanud COVID-19 pandeemia tõttu kehtestatud sulgemine.

Kuna tarbijate käitumine on liikunud digitaalsete kanalite suunas, on reklaamikulud sellele reageerides muutunud, nihkudes trükireklaamilt digitaalsele reklaamile. Seetõttu näitavad aruanded, et uued formaadid, nagu podcastid, võivad pakkuda CCS-võimalusi, et meelitada ligi reklaamijate tähelepanu, kui viise, kuidas tarbijaid ligi meelitada ja nendega suhelda, avades võimalusi reklaamile orienteeritud mudelite jaoks. Praegune teenuste digitaliseerimine – nii avalik-õiguslikud kui ka erateenused – on suurendanud ohtu, et kogu elanikkond on digitaalselt tõrjutud või digitaalselt tõrjutud. Konkreetselt on digitaalne pädevus muutunud väga oluliseks kõigi kultuuri- ja loomesektoris töötavate inimeste jaoks.

Digitaaltehnikate, sotsiaalmeedia ja mobiilsete seadmete, näiteks nutitelefonide ja tahvelarvutite jätkuv areng annab lõppkasutajale, õppijale palju suurema kontrolli teadmiste kättesaadavuse ning loomise ja jagamise üle. Hiljuti on tehisintellekti areng õpetamiseks ja õppimiseks, virtuaalne ja täiendatud reaalsus ning simulatsioonid ja tõsised mängud veelgi rõhutanud tehnoloogia tähtsust õppimisel. Kui töö olemus muutub – rohkem projektipõhist tööd, tasandatud organisatsioonilisi struktuure, uusi inimtehnoloogia suhteid, rohkem globaalseid võrgustikke ja tarneahelaid – siis muutub selgeks vajadus oskuste arendamise ja “töökohal” õppimise järele. Arvestades ootust, et need arengud kiirendavad ja avaldavad mõju 30-40% kõikidest töökohtadest, siis pidev õppimine saab liikumapanevaks jooksuks igal ajal, igal pool õppides.

Järgmise kümnendi jooksul muutub töö märkimisväärselt. Hiljutised uuendused ja arengud paindlikus, kompetentsusel põhinevas õppimises ja hindamises annavad uue tõuke online-õppele ja tööga seotud oskuste arendamisele. Loomemajandus on uute tehnoloogiate rakendamise esirinnas ning seda kirjeldatakse kui uuenduslikku ja tippasemel info- ja sidetehnoloogiate kasutuselevõttu. Digiteerimine muudab sügavalt meie kultuurikogemust, mitte ainult uue tehnoloogiapõhise juurdepääsu, tootmise ja levitamise osas, vaid ka osalemise ja loomise ning teadmiste ühiskonnas õppimise ja selles osalemise osas. Üha rohkem ettevõtteid on huvitatud infosisu innovaatilisest digitaalsest kasutamisest, mitte seni kasutatud tavapärastest meetoditest. Mitte ainult publik, vaid seda eelistavad vahendajad ja väikesemahulised kolmandad osapooled, kes tegutsevad omakäelise kõrvalsüsteemina kultuurivaldkonnas. Nad nimetavad selliseid kultuuriettevõtteid kultuuridigerati, kes kasutavad suurt andmebaasi suure digitaalse publiku äritulu ja eeliseid digitaalse oskuse sujuvaks toimimiseks kogu organisatsiooni ja lihtne kättesaadavus kõikjal erinevates geo-kohtades.

Nagu on palju kordi öeldud, on inimesed nüüd digitaalse kunstiga rahul. See on vastu võetud üle kogu maailma ja sellega seotud näiteid võib leida. Muuseumid loovad keerukamaid ja jõulisemaid digitaalseid muutusi veebioksjonite kujul. Läbi selle muundamise lähenemise saame käivitada külastuskeskuste uuenduse kontseptsiooni ja muutusi, mis võivad käia käsikäs teiste kultuuritegevustega. Koos selle parema arusaamisega sihtkliendist ja sellest, mida on vaja nende heaks teha. Mitte ainult see, vaid palju kordi kultuurilised sihtasutused nagu muuseumid kasutavad digitaalseid





tehnoloogiad, et suurendada publiku kogemust. See suurendab klientide huvi ja kaasatust pikemaks ajaks.

Digiteerimine võimaldab suuremat asjakohasemat, tugevat publikubaasi, mis on paremini sihitud ning lihtsat arveldamist. Organisatsioonid nagu muuseumid, kunstigaleriid, kultuuripärand jne. kasutavad mitmeid tehnoloogilisi reforme ja digitaalne transformatsioon on üks neist, see soodustab paremat juhtimist, organisatsioonilist struktuuri, äriprotsessi ja investeringuid. Kõik organisatsioonisisesed muudatused on seotud põhilise süsteemi koostoimega peamistes kategooriates, nagu hindamine, mis hõlmab planeerimist ja avastamist, siis tulevad teadmised, mis hõlmavad teadmiste omandamist selle kõrval on kogemus, mis tähendab digitaalse platvormi uurimist, et suurendada loovust ja lõpuks jagada, mis on sirvimine sisu, arvamused läbi online digitaalse platvormi.

Kõik need kategooriad on lõppkokkuvõttes seotud sündmuse firmade toimimisega parema jalalangemise nimel ja haaravad publiku tähelepanu kunstile digitaalse muundamise kaudu. See aitab suurendada edu ja sihistada neid sobival viisil. See võimaldab ka ettevõtetel oma projektid ja kanalid ümber korraldada vastutulevaks tulemuseks, mis võimaldab publikut kauem kaasata. Kokkuvõtteks võib öelda, et digitaalne transformatsioon CCS valdkonnas ei ole vaid üks segmentaarne töö, vaid teekond, mis on seotud organisatsiooni väikese ökosüsteemi erinevate osakondadega, mis töötavad pideva optimeerimise eesmärgi suunas.

## V. Digikompetentsid täiskasvanud õppijale kultuuri- ja loomesektoris

### Digikompetentside defineerimine

Euroopa Komisjon esitab järgmise definitsiooni: „Digitaalne pädevus hõlmab infoühiskonna tehnoloogia (IKT) enesekindlat ja kriitilist kasutamist töö, vaba aja ja sidepidamise jaoks. Selle aluseks on IKT-alased põhioskused: arvutite kasutamine teabe hankimiseks, hindamiseks, salvestamiseks, tootmiseks, esitamiseks ja vahetamiseks ning koostöövõrgustikes suhtlemiseks ja neis osalemiseks interneti kaudu.” (Euroopa Komisjon, 2007, lk 7). ELi digitaalse pädevuse raamistikus määratakse kindlaks vastavad põhilised komponendid viies valdkonnas: teavitamine, kommunikatsioon, sisu loomine, turvalisus ja probleemide lahendamine. Selleks, et olla pädev, on vaja instrumentaalseid oskusi, täiustatud oskusi ja teadmisi ning sobivaid hoiakuid nende oskuste ja teadmiste rakendamisel.

See ELi raamistik on enamikus Euroopa riikides normatiivne suund ning paljud ELi riigid on kavandanud või juba otsustanud uue riikliku digitaalse pädevuse raamistiku.

Sarnased arengud toimuvad ka teistes riikides väljaspool ELi. Maailma Majandusfoorum määratleb mõistet „digitaalne pädevus” kui „sotsiaalsete, emotsionaalsete ja kognitiivsete võimete kogumit, mis võimaldab üksikisikutel tulla toime väljakutsetega ja kohaneda digitaalse elu nõudmistega”. DQ Instituut määratleb selle kui „vajalike



*teadmiste, oskuste ja võimega kohandada oma emotsioone ja kohandada oma käitumist, et tulla toime digitaalse ajastu väljakutsete ja nõudmistega”. Osana on DQ Instituut tuvastanud digitaalse kodakondsuse kaheksa aspekti ja järeldab, et „need aspektid jäetakse sageli tähelepanuta, kuna enamik inimesi kalduvad keskenduma loovusele ja ettevõtlusele”.*

## **Digikompetentsid täiskasvanud õppijale kultuuri- ja loomesektoris**

Osana CCS digitaalse kompetentsi kontseptuaalsest raamistikust (IO1.1) on DCMi projektipartnerid analüüsinud täiskasvanute kultuuri- ja loomesektori digitaalset kompetentsi, tuginedes kodanike digitaalse kompetentsi raamistiku (DigComp 2.1) viimasele versioonile.

DigComp 2.1 kohaselt on 5 pädevusvaldkonda, mis koosnevad 21 pädevusest ja vastavast 8 pädevuse tasemest, nimelt:

### **1. Informatsiooni- ja andmete lugemisoskus**

- 1.1 Andmete, teabe ja digitaalse infosisu sirvimine, otsimine ja filtreerimine
- 1.2 Andmete, teabe ja digitaalse infosisu hindamine
- 1.3 Andmete, teabe ja digitaalse infosisu haldamine

### **2. Teabevahetus ja koostöö**

- 2.1 Suhtlemine digitaaltehnoloogiate abil
- 2.2 Jagamine digitaaltehnoloogiate abil
- 2.3 Kodanikuaktiivsus läbi digitaaltehnoloogia
- 2.4 Koostöö läbi digitaaltehnoloogia
- 2.5 Netikett
- 2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

### **3. Digitaalse sisu loomine**

- 3.1 Digitaalse sisu arendamine
- 3.2 Digitaalse sisu integreerimine ja ümbertöötamine
- 3.3 Andmekaitse ja litsentsid
- 3.4 Programmeerimine

### **4. Turvalisus**

- 4.1 Seadmete kaitse
- 4.2 Andmete kaitse ja eraelu puutumatus
- 4.3 Tervise ja heaolu kaitse
- 4.4 Keskkonna kaitse

### **5. Probleemide lahendamine**

- 5.1 Tehniliste probleemide lahendamine
- 5.2 Vajaduste ja tehnoloogiliste lahenduste tuvastamine
- 5.3 Kasutades loovalt digitehnoloogiaid
- 5.4 Digipädevuse lünkade tuvastamine



Lisaks on igal pädevusel 8 oskustaset:

- Baastase – 1 ja 2
- Kesktase – 3 ja 4
- Edasijõudnud – 5 ja 6
- Kõrgem spetsialiseerumine – 7 ja 8

Rohkem informatsiooni ja iga taseme detailse kirjelduse leiad [siit](#).

DigComp 2.1 raamistik määratleb selgel viisil kodanike digitaalse pädevuse ulatuse ja komponendid, andes üldise, täieliku ja ühise arusaama sellest, mis on digitaalne pädevus, ja uuendatud sõnavara, mis põhineb konsensuse loomisel mitme sidusrühmaga. Lisaks on meie partnerluse juhtimiseks 5 valdkonda DigComp 2.1.

Selleks et teha kindlaks CCS-s töötavate täiskasvanute kõige vajalikumad digitaalsed oskused, on projekti konsortsium hoolikalt analüüsinud kõiki viit valdkonda, määrates kindlaks CCS-s kõige enam edendatavad digitaalsed oskused ja eri töötasanditel kõige vajalikumad oskused. Lisaks toetasid seda uurimistööd Euroopa ja riikliku digitaalse pädevuse valideerimise uuringu (IO1.2) tulemused, mille teostasid projektpartnerid viies partnerriigis.

Siiski, enne kui alustada kokkuvõtet mõlema uuringu üldised tulemused on oluline mainida, et DCMi uuringu tulemused näitavad, et

**“Digitaalsed oskused on olulised meie vastajate igapäevases töös, samuti väljendas enamik neist oma valmisolekut parandada neid oskusi pärast COVID-19”**

**Info- ja andmeoskuse osas** on need oskused täiskasvanute CCS-i õpilaste jaoks tähtsad, sest need oskused on „vaade, otsing, andmete filtreerimine, teave ja digitaalne infosisu” kui kõige vajalikum omandatav pädevus.

CCS olemust iseloomustavad aga kiired tehnoloogilised muutused, kus pidevalt luuakse ja nõutakse uusi ja keerulisi teadmisi, ning need täiskasvanud õpilased peaksid samuti pidama sama tähtsaks andmete, teabe ja digitaalse infosisu hindamist. Täiskasvanud õpilased peaksid tõepoolest teadma, kuidas analüüsida, võrrelda ja kriitiliselt hinnata andmete, teabe ja digitaalse infosisu allikate usaldusväärsust. Neid tuleb alati uuendada ja nad peavad olema võimelised kohanema kiiresti kaasaegse ärikultuuriga, kus digitaalne transformatsioon ja innovatsioon on juhtivad, vastasel juhul võivad nad maha jääda lihtsalt seetõttu, et neil ei ole liikuvust ja teadlikkust kaasaegse tehnoloogia uute lainetega tegelemiseks.

DCMi uuringu tulemuste kohaselt on kõige paremini välja valitud oskused, mida tuleb parandada **side ja koostöö kategoorias**, „digitaalsete tehnoloogiate kaudu jagamine”,



millele järgneb „digitaalsete tehnoloogiate kaudu suhtlemine” ja „digitaalsete tehnoloogiate kaudu koostöö tegemine”.

Sekkumine ja jagamine digitaalsete tehnoloogiate kaudu täiskasvanutele tähendab, et on võimalik ära tunda ja kasutada kõiki võimalusi, mida tehnoloogia võib sektorile pakkuda. Kultuuri- ja loomesektori suurenenud koostoime tehnoloogiatega on toonud kaasa uusi kunstilise väljenduse vorme ja täiesti uusi kunstilisi žanre (nt. uus meediakunst, digitaalne kunst, videokunst; uued loovuse mõistmised (nt muuseumi-, teatri- ja galeriirakendused); uued materjalid, protsessid ja vahendid loominguliste tavade jaoks; uued ärimudelid, digitaalsed turukohad, tarbijarühmad ja turustuskanalid, samuti täiesti uued viisid loominguliste toodete, tööriistade, rakenduste ja teenuste turustamiseks ja müümiseks. On ka uusi kasutaja-tootja suhtlemise ja koostöö vorme, uusi virtuaalseid kogukondi loojad ja uuendajad; ja uusi loomingulisi vorme, nagu inimvaba ja arvutuslik loovus<sup>4</sup>. Seega tõestasid DCMi uuringu tulemused taas, et digitaaltehnoogiatega koostöö ja jagamine on CCS-s töötavate täiskasvanute jaoks väga olulised, sest see annab neile võimaluse luua või ühineda huvikogukondadega, võimaldada osalemist, vestlust ja koostööd ning suurendada ideede ja teadmiste vahetust.

Kuigi mõned kunstnikud ja kultuuriloojad on kogu Euroopas näidanud üles tohutut loovust, et tagada kõigile juurdepääs kultuurile, tekitab Covid-19-l sündinud arvukate digitaalsete võimaluste turupotentsiaal ja digitaalsete vahendite laialdasem kasutamine muret sektori valmisoleku pärast digiteerida. Eelkõige ei ole CCS-s töötavate täiskasvanute jaoks olnud nii lihtne rada, mida järgida, sest neil ei ole erilisi digitaalsete pädevusi ja neile avaldatakse üha suuremat survet digitaalsete oskuste tõstmiseks. Täiskasvanud õpilased vaja ümber mõelda, kuidas inimesed suhtlevad ja jagavad üksteisega, samuti avastada erinevaid digitaalsete vahendeid ja platvorme, mis võivad toetada nende digitaalset kohalolekut. Lisaks on CCS-süsteemis töötavate täiskasvanute jaoks digitaalmaailm olnud väga piiratud, sest paljudel neist puuduvad asjakohased digitaalsed oskused ja neil ei ole oma konkreetsete töötingimuste ja/või lepingute tõttu õiguslikku õigust pääseda juurde sellega seotud koolitusele.

Seetõttu pakuvad DCM MOOC kursused täiskasvanutele sobivaid materjale, mis hõlmavad erinevaid teemasid, näiteks teavet selle kohta, kuidas teada ja määratleda digitaalset publikut, teavet publiku ja digitaalse analüütika kohta (Facebook Custom Publik Tool), digitaalset analüütikat sotsiaalmeedia platvormidel, konkreetseid vahendeid mõõtmiseks ja planeerimiseks, samuti materjale selle kohta, kuidas laiendada digitaalset publikut ja online kohalolekut. Täiskasvanud õpilased tutvustatakse sotsiaalmeedia võimu ja selle tähtsust kaasamisel CCS, samuti õppida, kuidas hinnata sotsiaalmeedia mõju. Seetõttu saavad nad edendada oma tööd digitaalsete tööriistade abil, et arendada oma professionaalset praktikat ja karjääri. Seoses sisemise (klientide, kunstnike) ja välise (üldine avalik) kommunikatsiooniga tutvustatakse täiskasvanute õpilasi erinevale tööriistade rühmale. Lisaks pakutakse neile teavet koostöövahendite, sisuhalduse vahendite ja digitaalsete raamatupidamisvahendite kohta süsinikdioksiidi kogumise ja säilitamise valdkonnas. Täiskasvanud õpilased peaksid teadma, kuidas muuta kõige sobivamate digitaalsete vahendite ja tehnoloogiate kasutamist koostööprotsessis, omades asjakohaseid suhtlemis- ja koostööoskusi, et olla konkurentsivõimeline tänapäeva

<sup>4</sup> <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2016.1247627>



suurenenud digitaalsel turul. Lõpuks antakse täiskasvanutele erinevad digitaalsed strateegiad, et parandada nende digitaalset kohalolekut, samuti suunised nõuetekohase netiquetti järgimiseks.

DCMi uuringu tulemuste kohaselt on meie sihtrühma kõige vajalikumad pädevused **digitaalse infosu loomise valdkonnas** „digitaalse infosu arendamine” ja „digitaalse infosu integreerimine ja uuendamine”.

Tõepoolest, kui digitaalses kontekstis sündinud ja kasvatatud noorele põlvkonnale on nüüd normaalne omada teatud teadmisi digitaalses valdkonnas, ei saa kahjuks sama öelda enamiku täiskasvanute kohta, eriti selle kohta, kes tegelevad CCSiga. Sellest tulenevalt peame arvestama, et enamik neist võib digitaalse infosu loomisel raskustesse sattuda, nii et nende võimete parandamine on nende isikliku ja professionaalse arengu jaoks otsustava tähtsusega.

Lisaks näitavad uuringu tulemused, et seda oskuste rühma tunnustavad kõrgelt täiskasvanud õpilased CCS-s. MOOC-kursustel esitatava teabe vahel valiti kõige vajalikumaks võimaluseks (170 vastajat) “online ressursid, kuidas mu tööd uuesti arendada ja integreerida täiesti uute tehnikatega” ning uuringu teises küsimuses keskenduti konkreetselt “digitaalse infosu loomise tööriistadele”, teine valik oli “neist keegi”, millele viitas 101 vastajat. Seetõttu esitatakse digitaalse infosu loomise vahendid või vahendid DCM MOOC kursustel.

Tähtis on rõhutada, et vastavalt DCMi uuringu tulemustele teab autoriõiguse ja litsentsimise kohta vaid 123 vastajat (31.38%), mis tähendab, et väga suur osa täiskasvanutest ei tea, kuidas oma tööd kaitsta ja müüa.

Kuigi autoriõigus ja litsentsimine on keerulised teemad, on need tänapäeval väga olulised. Täiskasvanud õpilased peavad tõepoolest teadma, kuidas autoriõiguse litsentsid töötavad, sest see on kunstnike jaoks tavapärane ja sageli tulutoov viis oma töölt tulu saada. Lisaks sellele, kasutades tooteid ja materjale ilma autoriõiguseta, võivad nad kogeda ka õiguslikku küsimust, nii et teadmine, mis on autoriõigus ja litsentsid, peab olema kohustuslik. Igal juhul näitavad DCMi uuringu tulemused ka seda, et 269 vastajat, kes ei tea, mida autoriõigus ja litsentsimine tähendab, on huvitatud rohkem teada saamisest 168 vastajat. Uuring näitab ka, et need oskused on täiskasvanute jaoks „digitaalse infosu loomine” valdkonnas kolmandaks kõige vajalikumaks oskuseks. Kokkuvõtteks pakutakse teemaga seotud materjale DCM MOOC kursustel.

**Ohutuspädevuse** valdkonnas on kõige vajalikumad oskused „andmekaitse ja eraelu puutumatus” (190 vastajat), millele järgneb „kaitsevahendid” (151 vastajat) ja „tervishoid ja heaolu” (102 vastajat). Hoolimata sellest, et Euroopas pööratakse pärast GDPR-määruse vastuvõtmist üha enam tähelepanu digitaalsele ohutusele, ei rajatud esimese projektiuuringu läbiviimisel ühtegi konkreetset viidet täiskasvanute CCS-i digitaalsele ohutusele. Kuigi inimesed on kuulnud GDPRi kohta, ei tea nad, kuidas seda oma töötavades rakendada.

Lisaks sellele ütles DCMi uuringu tulemuste kohaselt kokku 155 vastajat, et neil on hea meel näha MOOC-kursustel “online nõustab, kuidas kaitsta minu seadet ja digitaalset sisu – online-turvalisus”. Seetõttu pakutakse selliseid õppematerjale projekti veebiplatvormil.



Lisaks on partnerid CCS digitaalse kompetentsi kontseptuaalse raamistiku (IO1.1) teostamisel leidnud viimastel aastatel erinevaid aruandeid, mis näitavad, et sotsiaalmeedia kasutamisest tingitud loova kunstniku vaimse tervise suundumused on seotud. Mitmed uuringud on näidanud tugevat seost sotsiaalmeedia ja suurenenud risk küberkullerdamine, eneseabsorptsioon, hirm kadunud, depressioon ja ärevus ning sündmuste enesetapu mõtted. Seetõttu arvab DCM projektimeeskond, et sama oluline on täiskasvanutele CCS-i õpilastele mitte ainult teada, kuidas kohandada kõige sobivamaid viise, kuidas end digitaalse keskkonna ohtude eest kaitsta, vaid ka teada, kuidas toetada teisi inimesi, kui nad kogevad kiusamist, sõltuvust või muid sotsiaalmeedia kasutamisega seotud terviseprobleeme. Sellest tulenevalt antakse MOOC-kursustel lisateavet.

Viimaks, seoses viimase pädevusvaldkonna probleemi lahendamise, olid meie sihtrühmale kõige vajalikumad oskused „tehniliste probleemide lahendamine” (161 vastajat) ja „digitaalsete tehnoloogiate loov kasutamine (136 vastajat). Tehniliste probleemide lahendamine tähendab täiskasvanute jaoks tehniliste probleemide kindlakstegemist seadmete kasutamisel ja digitaalse keskkonna kasutamisel ning nende lahendamist (alates probleemide vallandamisest kuni keerulisemate probleemide lahendamiseni). Vastavalt oma vajadustele peaksid täiskasvanud õppijad oskama eristada tehnilisi probleeme, kui nad kasutavad seadmeid ja kasutavad digitaalset keskkonda, ning valima neile lahendusi. Lisaks sellele peavad nad saama juurdepääsu vajadustele, hindama, valima ja kasutama digitaalseid vahendeid ja võimalikke tehnoloogilisi lahendusi nende lahendamiseks.

DigComp2.1 kohaselt tähendab digitaalsete tehnoloogiate loominguline kasutamine digitaalsete vahendite ja tehnoloogiate kasutamist teadmiste loomiseks ning protsesside ja toodete uuendamiseks. Isiklikult ja kollektiivselt tegeleda kognitiivse töötlemisega, et mõista ja lahendada digitaalses keskkonnas kontseptuaalseid probleeme ja probleemiolukordi. Seetõttu kaasatakse veebipõhine kursus, mille eesmärk on arendada digitaalseid probleeme lahendavaid oskusi täiskasvanute CCS-s, samuti teave selle kohta, kuidas loovalt kasutada digitaalset tehnoloogiat.

## **VI. Parimad meetodid ja pedagoogikad täiskasvanud õppijate parema digitaalse pädevuse saavutamiseks**

CCS digitaalse pädevuse kontseptuaalse raamistiku (IO1.1) väljatöötamiseks on DCMi projektipartnerid analüüsinud üksikasjalikult parimaid meetodeid ja pedagoogiat, et saavutada CCS-s täiskasvanute parem digitaalne pädevus, ning mis on täiskasvanute õppimise põhimõtted üldiselt. Eelkõige näeme, millised on kasulikud tõhusad online-õppimised täiskasvanutele.

### **Pedagoogika ja andragoogia**

Pedagoogika on õppimise teooria ja praktika ning kuidas see protsess mõjutab ja mõjutab õpilaste sotsiaalset, poliitilist ja psühholoogilist arengut. Pedagoogika, mis on akadeemiline distsipliin, on uuring, kuidas teadmisi ja oskusi levitatakse hariduslikus





kontekstis, ja ta kaalub koostoimet, mis toimub õppimise ajal. Pedagoogiat kirjeldatakse sageli õpetamise teona. Õpetajate poolt vastu võetud pedagoogia kujundab oma tegevust, otsuseid ja muid õpetamisstrateegiaid, võttes arvesse õppimise teooriaid, õpilaste arusaamu ja nende vajadusi ning üksikute õpilaste tausta ja huve.

Õppimine ei lõpe, kui me koolist lahkume. Paljud õpilased lähevad kolledžitesse ja ülikoolidesse, kuid tegelikult ei peata õpperetk ka siin. Täiskasvanud õpivad oma ülejäänud elu - teadmisi saab alati parandada. Kuid kui me vananeme, õpime kõige paremini erinevatel viisidel kui meie nooruses. Nagu ütles Malcolm Knowles, Ameerika Haridus, kes jätkas süsteemi arendamist pärast Saksa Aleksander Kapp surma, Andragoogia on see "kunst ja teadus" õpetada ja õpetada täiskasvanuid. Nagu öeldud, viitab andragoogika täiskasvanuhariduses kasutatavatele meetoditele ja põhimõtetele.

Eksisteerib kaks peamist arusaama "andragoogikast":

1. teadus mõistmine (teooria) ja teda toetav (praktiline) elukestev haridus täiskasvanutele
2. Malcolm Knowlesi traditsioonis spetsiifiline teoreetiline ja praktiline lähenemine. See põhineb humanistlikul ettekujutusel ennastjuhtivast ja autonoomsest õppijast ning õpetajatest kui õppimise hõlbustajatest.

Knowles kogus ideid täiskasvanuhariduse teooria kohta alates II maailmasõja lõpust kuni termini "andragoogika" kasutuselevõtmiseni. 1966. aastal kohtus Knowles Bostonis Dusan Saviceviciga. Savicevic oli see, kes jagas Knowlesiga mõistet andragoogika ja selgitas, kuidas seda Euroopa kontekstis kasutatakse. 1967. aastal kasutas Knowles oma täiskasvanuhariduse teooria selgitamiseks terminit "andragoogika". Seejärel parandas ta pärast [Merriam-Websteriga](#) konsulteerimist selle termini kirjapildi "andragoogikaks" ja jätkas selle termini kasutamist, et selgitada oma erinevaid ideid täiskasvanuhariduse kohta. Knowlesi teooriat saab väita kuue täiskasvanuõppe motivatsiooniga seotud eeldusega:

- **Vajadus teada:** Täiskasvanute jaoks on ülioluline teada, miks on tal vaja midagi õppida. Olge teadlik õppimise eelistest, tundub, et see on väga motiveeriv tegur nii siis, kui need põhjused on seotud elukvaliteedi paranemisega kui ka siis, kui need toovad kaasa paremaid töötulemusi.
- **Kogemus:** Võrreldes nooremate õppijatega on täiskasvanutel rohkem kogemusi ja enamasti koguvad nad sellest taustast oma identiteedi. Ühest küljest tähendab see seda, et täiskasvanute koolitus võib saavutada paremaid tulemusi, kui tugineb varasematele teadmistele ja pädevustele ning programmid on kohandatud vastavalt strateegiatele ja viisidele. Teisest küljest võib kogemus viia vaimse jäikuseni: seetõttu muutub programmide kohandamine õppijate tegelikele vajadustele veelgi olulisemaks.



- **Enesekäsitus:** kasvades omandasid õppijad rohkem eneseteadlikkust ja liikusid sõltuvusest – lastele omaselt – üha suurema autonoomia poole. Seetõttu on koolituskeskkonnas ülioluline, et täiskasvanu tajuks seda iseseisvust, olles võimeline tegema õppeprotsessiga seotud valikuid.
- **Valmisolek:** Nagu öeldud, täiskasvanuõpe peab olema seotud juhuslike vajadustega: motivatsioon areneb teadlikkusest, et omandatud teave on kasulik igapäevaste probleemide lahendamiseks nii isiklikus kui ka tööelus.
- **Probleemile orienteeritus:** Täiskasvanute koolitus ei tohiks keskenduda sisule endale, vaid pigem selle praktilisele kasutamisele. Sellega seoses on ülioluline esitada pädevused, teadmised ja võimed selles perspektiivis, et täiskasvanu oleks rohkem valmis õppima.
- **Sisemine motivatsioon:** Viimased andragoogika põhimõtted puudutavad õppimismotivatsiooni. Rääkides konkreetset täiskasvanutest, siis tegelikult on tõestatud, et sisemised motivatsioonid on igal juhul tugevamad kui välised, nagu auhinnad ja stiimulid. See on seotud enesemääratlusega (Deci ja Ryan, 1985): selle teooria kohaselt suunavad inimesi muutuma ja kasvama kaasasündinud vajadused, kompetentsi autonoomia ja seotus. Neid mehhanisme ära kasutades saab koolitaja seega tegutseda abistajana ja lasta inimesel end motiveerida.
- Täiskasvanuõpe viitab küpsete õppijate haridusele ja koolitusele. See on protsess, mille käigus täiskasvanud omandavad ametlikult või mitteametlikult teadmisi, pädevust ja oskusi. See rõhutab õppimist, mis on asjakohane koheseks rakendamiseks, ja õppijaid, tavaliselt kolledžiealisi või vanemaid, tagades, et nad jälgivad oma arengut.

Täiskasvanute õppimine põhineb mõistmisel, organiseerimisel ja teadmiste sünteesil, mitte mälu. Täiskasvanute õppimisel on seitse põhimõtet<sup>5</sup>:

- **Täiskasvanud peavad tahtma õppida** – nad õpivad tõhusalt ainult siis, kui neil on vabadus oma õppimist ise suunata ning neil on tugev sisemine ja põnevil motivatsioon arendada uusi oskusi või omandada teatud tüüpi teadmisi, see toetab õppimist.
- **Täiskasvanud õpivad ainult seda, mida nad peavad õppima** – Täiskasvanud suhtuvad õppimisse praktiliselt; nad tahavad teada: "Kuidas see mind praegu aitab? – Kas see on asjakohane (sisu, ühendus ja rakendus) ja kas see vastab minu seatud eesmärkidele."

<sup>5</sup> <http://www.literacy.ca/professionals/professional-development-2/principles-of-adult-learning/>



- **Täiskasvanud õpivad tehes** – noorukid õpivad tehes, täiskasvanud aga läbi aktiivse harjutamise ja osaluse. See aitab integreerida komponendioskused ühtseks tervikuks.
- **Täiskasvanute õppimine keskendub probleemide lahendamisele** – noorukid õpivad oskusi järjestikku. Täiskasvanud kipuvad alustama probleemist ja seejärel otsima lahendust. Sügavamaks õppimiseks on vajalik sisukas kaasamine, nagu realistlike küsimuste ja probleemide püstitamine ja neile vastamine. See toob kaasa põhjalikuma, kestvama ja tugevama teadmiste esituse (Craik & Lockhart, 1972).
- **Kogemused mõjutavad täiskasvanuõpet** – Täiskasvanutel on rohkem kogemusi kui noorukitel. See võib olla vara ja kohustus, kui eelteadmised on ebatäpsed, puudulikud või naiivsed, võib see segada või moonutada sissetuleva teabe integreerimist (Clement, 1982; National Research Council, 2000).
- **Täiskasvanud õpivad kõige paremini mitteametlikus olukorras** – noorukid peavad järgima õppekava. Sageli õpivad täiskasvanud, võttes vastutuse sisu väärtuse ja vajaduse järgi, mida nad peavad mõistma, ning konkreetseid eesmärgi, mida see saavutab. Olles kutsuvas, koostöös ja võrgustikku loovas keskkonnas aktiivse õppeprotsessis osalejana, muudab selle tõhusaks.
- **Täiskasvanud tahavad juhendamist ja arvestamist protsessis võrdsete partneritena** – Täiskasvanud tahavad teavet, mis aitaks neil olukorda parandada. Nad ei taha, et neile öeldakse, mida teha, ja nad hindavad, mis aitab ja mis mitte. Nad soovivad valida valikud, mis põhinevad nende individuaalsetel vajadustel ja õppetööga seotud tähenduslikul mõjul. Sotsialiseerumine on olulisem täiskasvanute seas.

Kokkuvõtteks võib öelda, et andragoogika viitab täiskasvanuhariduses kasutatavatele meetoditele ja lähenemistele ning on suunatud eneseteostamisele, kogemuste hankimisele ja probleemide lahendamisele. Seevastu pedagoogika on kasvatusmeetod, mille puhul õppija sõltub juhendamisel, hindamisel ja teadmiste omandamisel õpetajast. Erinevus pedagoogika ja andragoogika vahel:

Pedagoogika	Andragoogika
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Õppija on õpetajast sõltuv. Õpetaja on see, kes hindab edusamme ja võtab endale täieliku vastutuse õpetatava ja selle tõhususe eest.</li> <li>▪ Õppija tuleb laua taha vähese elukogemusega. Lapsesarnane õppimine käib puhta lehega ja kasvataja on üks mõjukamaid tegelasi, kuna eakaaslastel on tõenäoliselt samasugune kogemuste puudumine.</li> <li>▪ Õppijad lähevad edasi, kui nad on vajalikud sammud täitnud.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Õppija sõltub iseendast. Meetod nõuab enesehinnangut ja suunamist ning ise vastutab protsessi eest.</li> <li>▪ Õppija võtab aluseks elukogemuse. Juhendajad tuginevad olemasolevatele teadmistele ja nõuavad erineva tausta mõistmist. Täiskasvanud õpivad juhendajalt, aga ka üksteiselt.</li> <li>▪ Õppimise käivitab suvaline arv elukogemusi ja seda ei pea tingimata juhtima määratud juhendaja. Õppijad ei</li> </ul>



<p>Lapsõppijatele öeldakse, mida nad peavad tegema teema valdamiseks, et liikuda järgmise teema juurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Õppimine on juhendaja poolt ette nähtud ja järjestatud viisil, mis on loogiline. Teemad on jaotatud sisuüksusteks.</li> <li>▪ Õppijaid motiveerivad välised allikad, näiteks lapsevanemad ja õpetajad. Teema lõpetab sooritatud või ebaõnnestunud hinne.</li> </ul>	<p>suundu teisele teemale, vaid täidavad vajaduse korral teadmistes lüngad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Õppimine on ise ette kirjutatud. Õppijad näevad probleemi või teadmiste lünka ja korraldavad teemad elu-/töölahenduste ümber.</li> <li>▪ Õppijaid motiveerivad sisemised vahendid: enesehinnang, elukvaliteet, probleemide lahendamine ja tunnustuse otsimine. Teemad valmivad meisterlikkusega.</li> </ul>
--	--

## Veebiõpe

Veebiõpe on tänapäeval populaarne kaugõppe vorm. Veebiõpe on haridus, mis toimub Interneti kaudu. Seda nimetatakse muude terminite hulgas sageli ka e-õppeks. Veebiõpe on aga vaid üks „kaugõppe” tüüp – katustermin igasuguse õppe jaoks, mis toimub kaugõppes ja mitte traditsioonilises klassiruumis. Tõhusa veebiõppe rakendamiseks on mitu tehnikat:

- **Segaõpe** – segaõpe on tõhus strateegia oma eksperdi teadmiste sihipäraseks kasutamiseks. Seda strateegiat kasutades edastatakse täiskasvanud õppijatel osa oma kursusest reaalses klassiruumis või reaalses kaugõppeportaali kaudu ja osa kursusest asünkroonse kursuse mudeli kaudu LMS-i kaudu (tavaliselt õpiobjektide, arutelude kaudu foorumid ja veebipõhised hinnangud).
- **Interaktiivne juhendipõhine koolitus** – see on kõige tüüpilisem koolitusmeetod. Väga interaktiivses keskkonnas saab tõhusalt esitada põhi- ja kesktaseme oskusi ja teadmisi, mida saab hinnata ja jälgida koolitusmaterjalide esitamisel.
- **Simulatsioonipõhine koolitus** – Simulatsioonipõhine koolitus võimaldab kasutajatel ohutus ja hõlpsasti kasutatavas keskkonnas õppida kasutama kalleid masinaid või töötama keeruka arvutitarkvaraga. See pakub lõppkasutajatele katsetamis- ja õppimismeetodit keskkonnas, millel ei ole tõsiseid ega ohtlikke tagajärgi, kui nad teevad vea – jälgides samal ajal nende jõudlust ja õpetades neid parimate tavade osas.
- **Juhtumipõhine koolitus** – Juhtumipõhine õpe on suurepärase meetod kasutajate koolitamiseks, kasutades reaalse maailma juhtumiuuringuid, mida õppijad kogu kursuse jooksul läbivad. See annab õppijatele konkreetse kogemuse kursusel, mis on sarnane väljakutsetega, millega nad tööl kokku puutuvad. Juhtumipõhine õpe sunnib kasutajaid analüüsima oma otsuseid keskkonnas, mis annab tagasisidet, mis aitab neil jõuda õpikeskkonna järgmise sammuni.



- **Probleemipõhine koolitus** – Probleemipõhine koolitus rõhutab õppimist kui protsessi, mis hõlmab probleemide lahendamist ja kriitilist mõtlemist konkreetses kontekstis. See pakub võimalusi tegeleda laiemate õpieesmärkidega, mis keskenduvad töötajate ettevalmistamisele aktiivseks ja vastutustundlikuks rolliks nende töökohal. Õppijad saavad kogemusi realistlike probleemide lahendamisel ning rõhk asetatakse suhtluse, koostöö ja ressursside kasutamisele ideede sõnastamiseks ja arutlusoskuste arendamiseks, lahendades samal ajal töökohal esinevaid reaalseid probleeme.

Täiskasvanud õppijatele parima e-õppe kursuse ja kogemuse kujundamiseks on kõige parem kasutada disainimudelit nimega ADDIE Model, millel on viis faasi: analüüs, kujundamine, arendamine, rakendamine ja hindamine. Kursuse kujundamisel on oluline välja selgitada, milline õppesisu tüüp on kõige sobivam. E-õppele on keskendunud palju sisutüüpe:

- **Õppijakeskne sisu** – e-õppe õppekava peaks olema asjakohane ja vastama õppija vajadustele, rollidele ja kohustustele tööelus. Selline sisu, nagu oskused, teadmised ja igasugune õppemeedia, on mõeldud selleks, et keskenduda õppija eesmärgile.
- **Kaasahaarav sisu** – köitva ja motiveeriva õppimiskogemuse arendamiseks tuleks kasutada õppemeetodeid ja -võtteid loovalt. See sõltub süžeeskeemi väljatöötamisest, mis peab põhinema väga köitval õppeprogrammide viisil.
- **Interaktiivne sisu** – tähelepanu säilitamiseks ja õppimise edendamiseks on vaja sagedast õppija suhtlemist. Stsenariumipõhine õpe on sellise õppemeedia hea näide.
- **Isikupärastamine** – iseseisva tempoga kursused peaksid olema kohandatavad, et need kajastaksid õppija huve ja vajadusi; juhendaja juhitatutel kursustel peaksid juhendajad ja juhendajad suutma jälgida individuaalselt õppijate edusamme ja sooritust.

Lisaks on tõhusa e-õppe oluline aspekt see, et see austab oma publikut ja kasutab seda aega hästi. E-õppe efektiivsust mõeldakse ju selle järgi, kas see mõjutab inimese käitumist või sooritusharjumusi. Tõhus e-õppe disain arvestab kaasaegseid õppijate trende ning sukeldub lõppkasutajate vajadustesse ja harjumustesse. Ei aitäh. E-õppe tõhusus tuleneb lahendustest, mis on kaasahaaravad, asjakohased ja isikupärastatud. Edukad e-õppe kodud pakuvad konkreetset abi ja meetmeid, mida üksikisikud peavad parandamiseks tegema. See pakub konkreetset abi vajaduse korral ja/või pakub sihtrühmale ja nende profiilidele sobivat õppimiskogemust.

Täiskasvanud õppijate kaasamiseks peavad e-õppe kursused olema kasulikud – ainuüksi fakt, et miski on kellelegi kasulik, annab neile sisemise motivatsiooni seda kasutada. E-õppe kursustel peaks olema emotsionaalne side – emotsionaalne side sisuga läbi ümbritsevate õpikogemuste, suurepärase jutuvestmise ja muu sellise, mis ühendab nii südameid kui ka päid. Samuti on oluline osalemine – peegeldamine, proovimine,



harjutamine, ebaõnnestumine, arutamine, tegemine. Aktiivõpe ja praktika on tõhusa või “kleepuva” õppimise ehituskivid. Nad osalevad kaasamise teel. Kaasamine ei ole sama, mis ekraanil klõpsamine või sellega suhtlemine.

Projekti partnerid analüüsisid „Euroopa ja riikliku digipädevuse valideerimise uuringu“ (IO1.2) raames, millised on täiskasvanud õppijatele CCS-i jaoks kõige sobivamad koolituse läbiviimise meetodid ja eelkõige seda, milline on nende arusaam MOOC-tüüpi veebikursustest. .

Tulemused on näidanud, et e-õppe kursused (nt MOOC-id) on koolituse läbiviimiseks eelistatavam meetod (208 vastajat), millele järgnevad virtuaalsed voogedastusteenused (93 vastajat) ja näost näkku õppimine koos valdkonna asjatundjaga. ” (88 vastajat).

Kuigi vastajad leidsid, et MOOCi kursused sobivad õppimiseks, ütlesid neist kokku 297, et nad pole kunagi kuulnud sellistest CCS-i täiskasvanud õppijatele pühendatud kursustest oma riigis. Seejärel küsiti küsitlusele vastajatelt, kas neil oleks võimalus, kas nad on nõus sellistel kursustel osalema ning 238 neist vastas, et nad oleksid huvitatud.

Lisaks MOOC-i kursustele kaasatavatele teemadele, mida selles dokumendis eelnevalt mainiti, küsiti osalejatelt ka, milliseid lisamaterjale nad näha sooviksid. Tulemus näitab, et 228 neist eelistaksid pärast iga e-õppe osakonda korraldada viktoriini, millele järgneb käsitletavatele teemadele pühendatud video.

Viktoriinide osas usub DCM-i projektimeeskond ka, et need võivad aidata kasutajat praktikaga õppida, kuna viktoriinid võimaldavad neil varem õpitud teabele tagasi mõelda ja seda küsitluse ajal meeles pidada. Tõepoolest, projektitaotlust ja seda konkreetset projektitulemust koostades mõtlesime juba ette, et viktoriin saab olema sobiv element DCM e-õppe programmis.

Erinevate uuringute kohaselt saavad kasutajad viktoriinide harjutamisega tegeleda kriitilise mõtlemisega ja omandada uuendusliku õppimise harjumus. Viktoriinid integreerivad mängumehhanismi õppeprotsessi, aidates kasutajatel kohese tagasisidega mõista nõrgemaid alasid. Viktoriine peetakse ka interaktiivseks platvormiks, kus kasutajad saavad teadmisi omandada, motivatsiooni tõsta ning viktoriinid aitavad neil õpitut meelde jätta.

Kokkuvõtteks võib öelda, et kultuur ja loomevaldkond on muutumas. Digitaliseerumine muudab meie kultuurikogemust mitte ainult uue tehnoloogiapõhise juurdepääsu, tootmise ja levitamise, vaid ka osalemise ja loomise ning teadmispõhises ühiskonnas õppimise ja osalemise osas. Täiskasvanud õppijate jaoks on parimateks õppemeetoditeks kaasahaaravad, isikupärastatud ja interaktiivsed e-õppe kursused, mis aitavad omandada põhioskusi ja lasevad neil jätkata oma digipädevuste arendamist, et neid kultuuri- ja loomesektoris kasutada. Seetõttu annab DCM-i projektimeeskond endast parima, et luua sobivad MOOC-kursused, mis edendaksid digitaalseid oskusi ja pädevusi täiskasvanud õppijatele CCS-is, vähendades seeläbi digitaalse tõrjutuse ohtu.





## VII. Kokkuvõte

Järgmises dokumendis „Digitaalsed kompetentsid CCS-i juhistele“ on välja toodud teoreetiline raamistik, mida kasutatakse DCM MOOC-kursuste väljatöötamiseks, integreerides partnerkonsortsiumi poolt IO1.1 ja IO1.2 raames läbiviidud uurimistöö tulemused, nimelt „Kontseptuaalne raamistik“. CCS-i digipädevuste raamistik” ja „Digipädevuse valideerimise Euroopa ja riiklikud uuringud”.

Dokument sisaldab suuniseid digipädevuse edendamiseks madala digioskustega täiskasvanud õppijatele, kes töötavad või soovivad töötada CCS-s. Eelkõige kasutatakse käesolevas dokumendis kirjeldatud tulemusi projekti Digital Creative Minds raames veebipõhiste teede rakendamiseks ja hindamiseks DCM MOOCi kaudu, mis on uuenduslik täiskasvanute koolitusprogramm, mis on saadaval inglise keeles ja kõigis partnerite keeltes (bulgaaria, eesti, saksa), itaalia ja hispaania keeles) avatud haridusallikana (OER) ja juurdepääsetav piiratud digitaalsete oskustega täiskasvanutele. Nende edasist arengut toetades ei suurenda MOOCi kursused mitte ainult nende digioskusi, vaid suurendavad ka haavatavatest sotsiaalmajanduslikest klassidest pärit täiskasvanud õppijate edukuse määra (kellel on parem juurdepääs oskusteabele).

# Lõpp



**PRODUCTION**

**SCENE**

**TAKE**

**DIRECTOR**

**CAMERA**

**DATE**