

VORSTELLUNG DES PROJEKTS „DER DIGITALE ARBEITSPLATZ“

Das Projekt fördert ein innovatives Arbeitsmodell, um den Bedürfnissen einer Welt gerecht zu werden, die mehr denn je globalisiert, digital eingebettet und ständig im Wandel begriffen ist. Während sich die physischen Grenzen tendenziell auflösen, verwandelt sich der traditionelle Arbeitsplatz in jedweden Ort zu jedweder Zeit, an dem sich der Arbeitnehmer aufhalten kann: im Büro, zu Hause, am Flughafen, im Büro eines anderen oder in einem Arbeitsraum...

Dieser Ansatz kann sich positiv auf das Leben von Arbeitnehmern und Unternehmen auswirken, indem er die Produktivität steigert, die Lebensqualität verbessert und eine bessere Vereinbarkeit von Familie, Freizeit und Beruf fördert. Innovationskraft und Kreativität können auch durch ein Umfeld und eine Organisation stimuliert werden, die flexibler und arbeitnehmerfreundlicher gestaltet sind. Aber all diese Veränderungen setzen voraus, dass Menschen und Unternehmen entsprechend qualifiziert sind, sonst bleiben sie nicht wettbewerbsfähig und profitieren nicht von diesen Veränderungen.

Das Projekt spricht diese Bedürfnisse an, indem es eine Methodik definiert, um Schlüsselpersonen und Unternehmen mit einer Reihe essentiell wichtiger Fähigkeiten auszustatten. Diese Fähigkeiten sind meistens digitaler Art, beinhalten aber auch Kommunikation, Organisation und Stressmanagement. Daher zielt das Projekt ab auf:

- a) das Profil des idealen digitalen Arbeitnehmers und Arbeitgebers zu definieren, um letztendlich Fähigkeiten und kompetenzbasiertes Training und Zertifizierung zu definieren
- b) das Training zu gestalten und zu testen, so dass die fraglichen Fähigkeiten erworben werden. Das Training ist hauptsächlich von digitaler Natur, durchgeführt als MOOC und setzt sich aus Lernobjekten, offenen Bildungsressourcen und Lernergebnissen zusammen. Es wird für EQF-Niveau 4-7 aufgebaut und strukturiert - also im Wesentlichen für HE und VET.
- c) das Zertifizierungssystem für Arbeitnehmer und Arbeitgeber zu entwerfen und zu testen, mit klaren Bewertungsrubriken, Audit- und Vergabemechanismen, alles auf der Grundlage innovativer Ansätze und Instrumente (z.B. Open Badges).
- d) die Übernahme des Modells zu fördern und ganzheitlich zu handeln, damit die verschiedenen Bestandteile des Arbeitsmarkts die Hindernisse überwinden und die Produktivität, das persönliche und gemeinschaftliche Wohlergehen steigern können.

Es wird erwartet, dass 400 Personen direkt in das Projekt involviert sein werden: 108 als Informanten, 24 als Trainer, 80 Arbeitgeber/HR-Manager und Arbeitnehmer als Tester, 170 Teilnehmer an den Multiplikatoren-Events.

Die geschulten Trainer werden wiederum 10 weitere Experten je Land schulen - etwa 60 VET- und HE-Mitarbeiter werden involviert sein.

Während der gesamten Laufzeit des Projekts wird eine Verbreitungskampagne entwickelt, um eine möglichst breite Öffentlichkeit zu erreichen und das Bewusstsein für die Problempunkte zu schärfen. In 4 EU-Ländern werden Multiplikatoren-Events abgehalten, um lokale Unternehmer, HR-Manager, digitale Arbeitnehmer und zukünftige digitale Arbeitnehmer zu treffen. Der Verbreitungsplan beinhaltet Pressemitteilungen und zielgerichtete Social Media-Seiten. Eine umfangreiche Webseite wird gerade fertiggestellt, um allen Gastgebern einen Vorgeschmack auf den Digitalen Arbeitsplatz und die beste Lernerfahrung zu geben unter <http://digitalworkplace.education>

Kontaktieren Sie unsere Partner

ARES (ITALIEN), Paola Pietrangelo p.pietrangelo@ares.cb.it

TELEFONICA LEARNING SERVICES (SPANIEN), Angel Gonzalez de la Fuente angel.gonzalezdelafuente@telefonica.com

HELLENIC OPEN UNIVERSITY (GRIECHENLAND), Adamantia Spanaka madspa@otenet.gr

DEKRA AKADEMIE (DEUTSCHLAND), Colin Steadman colin.steadman@dekra.com

INNOVENTUM (FINNLAND), Janne Leinonen janne.leinonen@innoventum.fi

EUSKAL HERRIKO ELEKTRONIKA ETA INFORMAZIO (SPANIEN), Begoña Benito benito@gaias.es