



**EULEP**

**Περίληψη:**  
**Η ανάπτυξη εκπαιδευτικών  
προγραμμάτων  
προσανατολισμένων στις  
ανάγκες του εκπαιδευόμενου  
και της αγοράς εργασίας**



**Co-funded by the  
European Union**

## Πίνακας περιεχομένων

Το έργο EULEP .....	3
Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το EULEP απευθύνεται σε επιχειρήσεις, παρόχους ΕΕΚ, δομές διακυβέρνησης ΕΕΚ, εκπαιδευτές ΕΕΚ και εκπαιδευόμενους με μια σειρά συγκεκριμένων δραστηριοτήτων.....	3
Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει μια εικόνα των αποτελεσμάτων της φάσης προετοιμασίας των δραστηριοτήτων κατάρτισης.....	3
Για τις δραστηριότητες κατάρτισης η EULEP στοχεύει σε εκπαιδευτές ΕΕΚ και επιχειρήσεις, και η φάση προετοιμασίας υλοποιήθηκε λαμβάνοντας αυτό υπόψη.....	3
Αποτελέσματα της φάσης προετοιμασίας των δραστηριοτήτων κατάρτισης.....	4
a) Ανάλυση της αγοράς εργασίας και των μαθησιακών αναγκών .....	4
b) Ανάπτυξη εκπαιδευτικών διαδικασιών.....	5
Επόμενα βήματα .....	9

## Το έργο EULEP

Το έργο EULEP είναι η Ευρωπαϊκή Πλατφόρμα Μαθησιακής Εμπειρίας. Αυτή η πλατφόρμα λειτουργεί ως "Κέντρο Επαγγελματικής Αριστείας" και έχει ως στόχο την ενίσχυση του ρόλου της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (EEK) στη δια βίου μάθηση. Η πλατφόρμα απευθύνεται σε επιχειρήσεις, παρόχους EEK, δομές διακυβέρνησης της EEK, εκπαιδευτές EEK και εκπαιδευόμενους σε οκτώ χώρες.

Επιπλέον, συγκεντρώνει 20 οργανισμούς, συμπεριλαμβανομένων εμπορικών επιμελητηρίων, παρόχων EEK, ιδρυμάτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και άλλους δημόσιους φορείς, από 8 διαφορετικές χώρες, με τα Eurochambres να ηγούνται αυτής της προσπάθειας.

Οι εταίροι συνεργάζονται με τους ακόλουθους στόχους:

- Να γίνει η συνεχής επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (C-VET) πιο ελκυστική για τη δια βίου μάθηση,
- Να προσφέρουν στις επιχειρήσεις νέες και εξατομικευμένες ενότητες κατάρτισης που ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους για δεξιότητες σε θέματα προσανατολισμένα στην καινοτομία (τεχνητή νοημοσύνη (AI), εικονική πραγματικότητα (VR) και κοινωνική καινοτομία (SI)),
- Να αναβαθμίσουν και να επανεκπαιδεύσουν τα άτομα με δεξιότητες και ικανότητες σχετικές με την αγορά εργασίας στην τεχνητή νοημοσύνη, την εικονική πραγματικότητα και την κοινωνική καινοτομία,
- Ανάπτυξη καινοτόμων μεθοδολογιών διδασκαλίας και μάθησης με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο για τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτών EEK,
- Δημιουργία ή ενίσχυση τριγώνων γνώσης σε περιφερειακό και εθνικό επίπεδο χάρη στην τριγωνοποίηση επιχείρηση - πάροχος EEK - Ευρωπαϊκός Κόμβος Ψηφιακής Καινοτομίας (EDIH),
- Ενσωμάτωση της EEK στις περιφερειακές στρατηγικές οικονομικής ανάπτυξης και ενίσχυση της διακυβέρνησής της, θέτοντάς την σε βιώσιμη πορεία.

## Δικαιούχοι EULEP

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το EULEP απευθύνεται σε επιχειρήσεις, παρόχους EEK, δομές διακυβέρνησης EEK, εκπαιδευτές EEK και εκπαιδευόμενους με μια σειρά συγκεκριμένων δραστηριοτήτων.

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει μια εικόνα των αποτελεσμάτων της φάσης προετοιμασίας των δραστηριοτήτων κατάρτισης.

Για τις δραστηριότητες κατάρτισης η EULEP στοχεύει σε εκπαιδευτές EEK και επιχειρήσεις, και η φάση προετοιμασίας υλοποιήθηκε λαμβάνοντας αυτό υπόψη.

## Αποτελέσματα της φάσης προετοιμασίας των δραστηριοτήτων κατάρτισης

### α) Ανάλυση της αγοράς εργασίας και των μαθησιακών αναγκών

Το θεμέλιο των εργασιών που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του έργου EULEP βρίσκεται στην ανάλυση της αγοράς εργασίας και των μαθησιακών αναγκών του πακέτου εργασίας 2. Οι εταίροι του έργου ακολούθησαν μια προσέγγιση από κάτω προς τα πάνω και με επίκεντρο τον τελικό χρήστη. Η μεθοδολογία περιελάμβανε 6 σημαντικά βήματα:

#### Δευτερογενής έρευνα

1. Έρευνα εταιρειών
2. Ορισμός των προσωπικοτήτων (μαθητής και εκπαιδευτής)
3. Ορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων
4. Έλεγχος των εκπαιδευτικών αναγκών
5. Προσδιορισμός των κριτηρίων αναγνώρισης / επικύρωσης

Τα αποτελέσματα της ανάλυσης παρουσιάζονται στις εκθέσεις: [Ανάγκες του εργατικού δυναμικού για επιμόρφωση και επανεκπαίδευση στην τεχνητή νοημοσύνη, την εικονική πραγματικότητα και την κοινωνική καινοτομία και Συστάσεις για την ανάπτυξη διακρατικών ενοτήτων κατάρτισης](#). Αυτά τα αποτελέσματα και οι συστάσεις αποτελούν τη βάση για την ανάπτυξη των μαθησιακών διαδρομών, καθώς οι ενότητες και οι μονάδες έχουν προκύψει από τα μαθησιακά αποτελέσματα που έχουν προσδιοριστεί.

Συνοπτικά, οι εταίροι του EULEP συμφώνησαν στις ακόλουθες δύο προσωπικότητες για τους τελικούς χρήστες και τον εκπαιδευτή:

1. Προσωπικότητα εκπαιδευόμενου: τελικός χρήστης της κατάρτισης: Ιδιοκτήτης MME, διευθυντής ή οποιοσδήποτε εργαζόμενος που έχει ανάγκη να προσαρμόσει τις δεξιότητές του στην αυξανόμενη ψηφιοποίηση των επιχειρηματικών λειτουργιών και διαδικασιών που επηρεάζεται από την AI/VR.
2. Προσωπικότητα εκπαιδευτή: Εκπαιδευτής C-VET με εμπειρία σε διαδικασίες ψηφιακού μετασχηματισμού σε επιχειρηματικούς τομείς.

Για τους τελικούς χρήστες, τα αναγνωρισμένα μαθησιακά αποτελέσματα για την Τεχνητή νοημοσύνη, την εικονική πραγματικότητα και την Κοινωνική Καινοτομία έχουν ομαδοποιηθεί σε διάφορες κατηγορίες:

Μαθησιακά αποτελέσματα TN	Μαθησιακά αποτελέσματα ΕΠ (VR)	Μαθησιακά αποτελέσματα (ΚΚ)SI
Γνώση των τεχνολογιών Τεχνητής Νοημοσύνης	Γνώση των τεχνολογιών VR	Εισαγωγή στη SI ως εργαλείο οργανωτικής αλλαγής
Ανάλυση επιχειρηματικών διαδικασιών	Ανάλυση επιχειρηματικών διαδικασιών	Ικανότητες Entrecomp για τη διαχείριση της αλλαγής:

Εφαρμογή τεχνολογιών TN	Εφαρμογή τεχνολογιών VR	- Εργασία με άλλους - Κινητοποίηση πόρων, κινητοποίηση άλλων - Ανάλυση πρωτοβουλιών - Δημιουργική σκέψη - Εντοπισμός ευκαιριών - Ηθική και βιώσιμη σκέψη
Αξιολόγηση των τεχνολογιών TN	Αξιολόγηση τεχνολογιών VR	
Συνεργασία και επικοινωνία στο χώρο εργασίας	Συνεργασία και επικοινωνία στο χώρο εργασίας	
Προσαρμογή στην αλλαγή	Προσαρμογή στην αλλαγή	

Για τους εκπαιδευτές, τα κύρια εκπαιδευτικά αποτελέσματα είναι:

- Κατανόηση των αρχών μάθησης ενηλίκων
- Σχεδιασμός διδασκαλίας
- Στρατηγικές ενεργητικής μάθησης
- Τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση
- Αξιολόγηση και αξιολόγηση
- Δεξιότητες επικοινωνίας και διευκόλυνσης

#### b) Ανάπτυξη εκπαιδευτικών διαδικασιών

Ως αποτέλεσμα των προηγούμενων βημάτων, προτείνονται οι ακόλουθες τρεις εκπαιδευτικές διαδικασίες:

1. Τεχνητή νοημοσύνη για επαγγελματικούς σκοπούς
2. Εικονική πραγματικότητα για επαγγελματικούς σκοπούς
3. Κοινωνική καινοτομία για επαγγελματικούς σκοπούς

Η εκπαιδευτική διαδικασία Τεχνητή νοημοσύνη για επιχειρηματικούς σκοπούς αποτελείται από τέσσερις ενότητες και 11 μαθήματα:

Ενότητα 1: Εισαγωγή στον κόσμο των τεχνολογιών Τεχνητής Νοημοσύνης	Ενότητα 2: Διερεύνηση της εφαρμογής της Τεχνητής Νοημοσύνης για επιχειρηματικές διαδικασίες	Ενότητα 3: Παρακολούθηση και αξιολόγηση των τεχνολογιών Τεχνητής Νοημοσύνης	Ενότητα 4: Διαχείριση της αλλαγής κατά τη υιοθέτηση της Τεχνητής Νοημοσύνης
1.1 Παρουσίαση των πιο πρόσφατων τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης και των πιθανών εφαρμογών τους στις επιχειρηματικές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων των δυνατοτήτων και	2.1 Ανάλυση SWOT (και άλλων εργαλείων) σχετικά με την εφαρμογή της ΤΝ στις διαδικασίες και τις λειτουργίες της εταιρείας	3.1 Ανάπτυξη πλαισίου παρακολούθησης και αξιολόγησης της ΤΝ: • Καθορισμός κριτηρίων (συμπεριλαμβανομένων των KPI) • Καθορισμός μετρήσεων • Ανάλυση επιπτώσεων • Δοκιμή χρηστικότητας	4.1 Ηγεσία ομάδας και ομαδική εργασία σε ένα μεταβαλλόμενο περιβάλλον και προσαρμογή στην εισαγωγή νέων τεχνολογιών.

των περιορισμών της τεχνητής νοημοσύνης		• Συλλογή σχολίων χρηστών	
1.2 Η χρήση τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης για τη βελτίωση των επιχειρηματικών διαδικασιών: - Σχέσεις με τους πελάτες - Ανθρώπινο δυναμικό - Ψηφιακό μάρκετινγκ - Διαδικασίες ηλεκτρονικού εμπορίου	2.2 Ηθικά ζητήματα που συνδέονται με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης: κανονισμοί, ιδιωτικότητα δεδομένων, ασφάλεια και προκατάληψη. Εικόνα του νομικού υπόβαθρου και των βέλτιστων πρακτικών.		4.2 Επικοινωνία - ο ρόλος της επικοινωνίας και ο τρόπος επικοινωνίας με τις διάφορες ομάδες-στόχους.
1.3 Τρόποι ενημέρωσης για τις τελευταίες εξελίξεις στις τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης και την πιθανή εφαρμογή τους στην εταιρεία	2.3 Ανάπτυξη σχεδίου υλοποίησης της ΤΝ και οδικού χάρτη υλοποίησης.		4.3 Αξιολόγηση δεξιοτήτων που σχετίζονται με τις ανάγκες του χώρου εργασίας. 4.4 Ανάπτυξη σχεδίου κατάρτισης και χάρτη πορείας για την επανεκπαίδευση, την αναβάθμιση των δεξιοτήτων ή την πρόσληψη νέων εργαζομένων σύμφωνα με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των δεξιοτήτων.

Η εκπαιδευτική διαδικασία της **Εικονικής Πραγματικότητας για Επιχειρηματικούς σκοπούς** αποτελείται από τέσσερις ενότητες και 11 μονάδες:

Ενότητα 1: Εισαγωγή στον κόσμο των τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας (VR)	Ενότητα 2: Διερεύνηση της εφαρμογής της εικονικής πραγματικότητας για επιχειρηματικές διαδικασίες	Ενότητα 3: Παρακολούθηση και αξιολόγηση των τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας	Ενότητα 4: Διαχείριση της αλλαγής κατά την υιοθέτηση της εικονικής πραγματικότητας
1.1 Παρουσίαση των τελευταίων	2.1 Ανάλυση SWOT (και άλλων	Ανάπτυξη πλαισίου παρακολούθησης και	4.1 Ηγεσία ομάδας και

<p>τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας και των πιθανών εφαρμογών τους στις επιχειρηματικές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων των δυνατοτήτων και των περιορισμών της εικονικής πραγματικότητας.</p>	<p>εργαλείων) σχετικά με την εφαρμογή της εικονικής πραγματικότητας στις διαδικασίες και τη λειτουργία της εταιρείας.</p>	<p>αξιολόγησης της εικονικής πραγματικότητας</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Καθορισμός κριτηρίων (συμπεριλαμβανομένων των KPI)</li> <li>• Καθορισμός μετρήσεων</li> <li>• Ανάλυση επιπτώσεων</li> <li>• Δοκιμή</li> </ul>	<p>ομαδική εργασία σε ένα μεταβαλλόμενο περιβάλλον - προσαρμογή στην εισαγωγή νέων τεχνολογιών.</p>
<p>1.2 Η χρήση τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας για τη βελτίωση των επιχειρηματικών διαδικασιών.</p>	<p>2.2 Ηθικά ζητήματα που συνδέονται με τη χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας: κανονισμοί, ιδιωτικότητα δεδομένων, ασφάλεια και προκατάληψη. Εικόνα του νομικού υπόβαθρου και των βέλτιστων πρακτικών.</p>	<p>χρησικότητας</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Συλλογή σχολίων χρηστών</li> </ul>	<p>4.2 Επικοινωνία - ο ρόλος της επικοινωνίας και ο τρόπος επικοινωνίας με τις διάφορες ομάδες-στόχους.</p>
<p>1.3 Τρόποι ενημέρωσης για τις τελευταίες εξελίξεις στις τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας και τις πιθανές εφαρμογές τους στην επιχείρηση.</p>	<p>2.3 Ανάπτυξη ενός σχεδίου υλοποίησης της εικονικής πραγματικότητας και οδικών χαρτών υλοποίησης (συμπεριλαμβανομένης της επιλογής της κατάλληλης τεχνολογίας εικονικής πραγματικότητας και της προσαρμογής της στους συγκεκριμένους στόχους).</p>		<p>4.3 Αξιολόγηση δεξιοτήτων που σχετίζονται με τις ανάγκες του χώρου εργασίας.</p> <p>4.4 Ανάπτυξη σχεδίου κατάρτισης και χάρτη πορείας για την επανεκπαίδευση, την αναβάθμιση των δεξιοτήτων ή την πρόσληψη νέων εργαζομένων σύμφωνα με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των δεξιοτήτων.</p>

Το μαθησιακό μονοπάτι **Κοινωνική Καινοτομία για Επιχειρηματικούς** σκοπούς αποτελείται από τρεις ενότητες και 21 μονάδες:

<b>Ενότητα 1: Εισαγωγή στην κοινωνική</b>	<b>Ενότητα 2: Διαχείριση εσωτερικών αλλαγών</b>	<b>Ενότητα 3: Διαχείριση εξωτερικών αλλαγών</b>
---	---	---

καινοτομία ως εργαλείο οργανωτικής αλλαγής		
1.1 Η ψηφιακή μετάβαση: η πιθανή επίδραση της εισαγωγής νέων τεχνολογιών στις παραγωγικές διαδικασίες των επιχειρήσεων, στη δομή του εργατικού δυναμικού, στις πρακτικές διαχείρισης και στο επιχειρησιακό περιβάλλον.	2.1 Ομαδική εργασία - δημιουργία ομαδικού πνεύματος, συνεργασίας, κοινή ιδιοκτησία των αποτελεσμάτων, κοινή δημιουργική θύελλα σκέψεων, μετατροπή ιδεών σε δράση ως ομάδα.	3.1 Εισαγωγή στην "Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη"
1.2 Ορισμός της κοινωνικής καινοτομίας και οι δύο διαστάσεις της στο πλαίσιο των διαδικασιών προσαρμογής των εταιρειών: 1) εσωτερικές αλλαγές της εταιρείας που σχετίζονται με την εισαγωγή νέων τεχνολογιών, 2) εξωτερικές διαδικασίες της εταιρείας - "Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη" (CSR)	2.2 Επίλυση προβλημάτων και συγκρούσεων: αντιμετώπιση προκλήσεων, επίλυση προβλημάτων και μετατροπή τους σε ευκαιρίες, επίλυση συγκρούσεων.	3.2 Στόχοι αειφόρου ανάπτυξης και ψηφιοποίηση
1.3 Η κοινωνική καινοτομία ως εργαλείο για τον μετριασμό των επιπτώσεων των αλλαγών στις επιχειρήσεις και τη συμβολή σε μια επιτυχή διαδικασία προσαρμογής.	2.3 Διαχείριση της ποικιλομορφίας	3.3 Έρευνα αγοράς προσανατολισμένη προς τον πελάτη
1.4 Ο ρόλος των δεξιοτήτων και της επιχειρηματικής στάσης για την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών στις επιχειρήσεις.	2.4 Ηγεσία και ανάληψη πρωτοβουλίας	3.4 Ανάλυση της αλυσίδας εφοδιασμού σχετικά με τις επιπτώσεις της εισαγωγής ψηφιακών τεχνολογιών
	2.5 Εκπαίδευση του εργατικού δυναμικού (για τις νέες τεχνολογίες, το σχέδιο προσωπικής ανάπτυξης, το σχέδιο σταδιοδρομίας...)	3.5 Αποτελεσματική επικοινωνία
	2.6 Διαχείριση χρόνου	3.6 Ηθική σκέψη
	2.7 Διαχείριση πόρων για την υιοθέτηση νέων ψηφιακών τεχνολογιών	
	2.8 Αποτελεσματική επικοινωνία (με διάφορους ενδιαφερόμενους και με διάφορα μέσα)	
2.9 Creative thinking		



	2.10 Ηθική σκέψη	
	2.11 Βιώσιμη ανάπτυξη	

## Επόμενα βήματα

Οι συνεργάτες του έργου έχουν στα σχέδιά τους την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού για τις διάφορες ενότητες και μονάδες, λαμβάνοντας υπόψη ότι το περιεχόμενο θα προσφερθεί μέσω διαδικτυακής μάθησης. Το διδακτικό/μαθησιακό υλικό θα μεταφορτωθεί στην Ευρωπαϊκή Πλατφόρμα Μαθησιακής Εμπειρίας, μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης που αναπτύσσεται από το έργο.

Αρχικά, προβλέπεται η διεξαγωγή μιας αρχικής εκπαίδευσης μέσω της πλατφόρμας, με εκπαιδευτές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ) από τις χώρες εταίρους του έργου. Στη συνέχεια, προγραμματίζονται πολλές διάφορες πιλοτικές συνεδρίες με τοπικούς και περιφερειακούς παρόχους ΕΕΚ και κατάρτισης σε κάθε χώρα (Αυστρία, Βέλγιο, Κύπρος, Γαλλία, Ιταλία, Λετονία, Ισπανία, Τουρκία). Κατά τη διάρκεια αυτών των πιλοτικών συνεδριών, θα συγκεντρώνονται σχόλια από τους συμμετέχοντες, και το εκπαιδευτικό υλικό θα προσαρμόζεται, αν αυτό κριθεί απαραίτητο.

Στο τρίτο βήμα, οι εκπαιδευτές ΕΕΚ στις οκτώ χώρες θα εκπαιδεύσουν τις επιχειρήσεις (τους τελικούς χρήστες) στα θέματα του EULEP. Στο μακροπρόθεσμο, τα μαθήματα EULEP αναμένεται να ενταχθούν στα προγράμματα εκπαίδευσης των εκπαιδευτών ΕΕΚ στις συμμετέχουσες χώρες.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο EULEP, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: [www.eulep.eu](http://www.eulep.eu).

Η περίληψη συντάχθηκε από τον εταίρο WKÖ, επικεφαλή του πακέτου εργασίας 3.

@ EULEP Εταίροι της κοινοπραξίας 2023 ([www.eulep.eu](http://www.eulep.eu))

Επιτρέπεται η αναπαραγωγή οποιασδήποτε πληροφορίας που παρουσιάζεται εδώ, με την προϋπόθεση ότι δεν θα παραποιηθεί και ότι θα αναφέρεται η πηγή.

Η παρούσα δημοσίευση περιέχει μόνο γενικές πληροφορίες. Σε καμία περίπτωση το περιεχόμενό της δεν μπορεί να θεωρηθεί ως επαγγελματική συμβουλή.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά και μόνο αυτές του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανakλούν κατ' ανάγκη αυτές της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της EACEA. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.