



HIRER

Infographic

Vol.1

Σχετικά με το Project

που ασχολούνται με τη διοίκηση ανθρώπινου δυναμικού, ώστε να τους υποστηρίξει να συμβαδίσουν με την ψηφιακή στροφή των επιχειρήσεών τους, να ξεπεράσουν τις προκλήσεις της διαχείρισης υβριδικών/εικονικών ομάδων εργαζομένων και να γίνουν βιώσιμοι και ανταγωνιστικοί μεταξύ της αγοράς.

Στόχος του HIRER είναι να εξομαλύνει τη διαδικτυακή και μικτή εισαγωγή και κατάρτιση που παρέχεται σε υβριδικούς/απομακρυσμένους χώρους εργασίας, οι οποίοι σήμερα δεν διαθέτουν ελκυστικά ψηφιακά εργαλεία και κατάλληλους πόρους E&T. Το έργο θα αυξήσει έτσι τις κοινωνικές δεξιότητες (ηλεκτρονική ηγεσία, διοίκηση ανθρώπινου δυναμικού) και τις ψηφιακές ικανότητες (επικοινωνία, λήψη αποφάσεων, επίλυση προβλημάτων, ασφάλεια δεδομένων, δημιουργικότητα με ψηφιακά μέσα κ.λπ.) των διευθυντών ανθρώπινου δυναμικού, των εκπαιδευτών & των εκπαιδευτών επαγγελματικής κατάρτισης

Στόχοι του Project

- Ανάπτυξη ελκυστικού εκπαιδευτικού υλικού για την αύξηση της ψηφιακής ικανότητας και ετοιμότητας των διευθυντών και εκπαιδευτών ανθρώπινου δυναμικού.
- Αναπτυξη μιας διαδικτυακής πλατφόρμας μάθησης και μετατροπή του εκπαιδευτικού υλικού σε διαδραστικούς πόρους, όλα μαζί σε ένα MOOC για να αυξήσει τη δέσμευση και να διατηρήσει τις δεξιότητες μακροπρόθεσμα
- Δημιουργία ενός παιχνιδιού Minecraft για την υποστήριξη και προώθηση της καθολικής χρήσης της μάθησης με βάση το παιχνίδι ως μια νέα μέθοδο για την παροχή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού και μια καινοτόμο προσέγγιση μάθησης.
- Διευκόλυνση της διαμόρφωσης ενός πλατύτερου δικτύου και κοινότητας ενδιαφερόμενων μερών, πρακτικών του έργου και ενδιαφερόμενων που θα αγκαλιάσουν την πρωτοβουλία hirer, με σκοπό να εμπλακούν με εξωτερικούς και συνεργαζόμενους εταίρους και ως εκ τούτου να αυξήσουν τον αντίκτυπο του έργου.

Ομάδες στόχου

Άμεσες

Το έργο θα εμπλέξει κυρίως:

- Διευθυντές/ηγέτες/επαγγελματίες Ανθρώπινου Δυναμικού (HR).
- Εκπαιδευτές ΕΕΚ (Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης) που οργανώνουν εκπαιδεύσεις για τη διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού (HRM).

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων:

- Μέση ή χαμηλή εξειδίκευση (επίπεδο EQF έως 3).
- Ψηφιακά αναλφάβητοι (απαιτούνται βασικές δεξιότητες, όπως η χρήση υπολογιστή/έξυπνου τηλεφώνου κ.λπ.).
- Επίπεδο αγγλικής γλώσσας B1.
- Υψηλό κίνητρο για ενίσχυση υβριδικών δεξιοτήτων.

Έμμεσες

- Εργοδότες/Διευθυντές/Επιχειρηματίες.
- Μικρομεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ).
- Δημιουργοί παιχνιδιών.
- Ιδρύματα Εκπαίδευσης/Κατάρτισης.
- Ερευνητικά κέντρα.
- Δημόσιες αρχές.
- Τοπικές κυβερνήσεις.

Οι έμμεσες και άμεσες ομάδες στόχου θα εμπλακούν σε όλες τις φάσεις του έργου (προετοιμασία, υλοποίηση, παρακολούθηση).

The consortium



Co-funded by
the European Union

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. **Project Number:** 2022-2-DE02-KA210-VET-000092219