



IO2 VIRAL Lernkompetenzmatrix

Die Schlüsselkompetenzen, die von den Erwachsenen im Hinblick auf die Bewahrung der Erinnerung an ihr lokales industrielles Erbe zu erreichen sind, werden in einer Lernkompetenzmatrix (LKM) vorgestellt. Diese wird nach dem Europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) als eine Reihe von Lernergebnissen (LE) aufgebaut - in Bezug auf Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen.

Die **LKM richtet sich nach dem methodischen Rahmen** und veranschaulicht, welche Schlüsselkompetenzen und -fähigkeiten durch VIRAL in der Erwachsenenbildung, im informellen und nicht-formalen Lernen erworben werden können. Die zu entwickelnden Schlüsselkompetenzen werden bei der von jedem Partner mit seiner LWG durchzuführenden Trainingsbedarfsanalyse erhoben und bestimmt. Sie folgen der „Empfehlung des Rates zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen“ (2018), diese acht sind: Lese- und Schreibkompetenz; Mehrsprachenkompetenz (Sprachen); mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik (MINT); digitale Kompetenz (Digital); persönliche, soziale und Lernkompetenz; Bürgerkompetenz; unternehmerische Kompetenz; Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit.

In der Matrix wird auch festgelegt, welche VR-, AR- und 360- Trainingsressourcen der Erreichung der LE dienen. Sie wird nach der Rubrikenmethodik konzipiert und legt die Kriterien für die Bewertung der Fortschritte im Zusammenhang mit der Komplexität fest, die die verschiedenen EQR-Niveaus für den Erwerb der vorgesehenen neuen Schlüsselkompetenzen benötigen.

Definition der EQR- Niveaus 3, 4 und 5 für den Einsatz in VIRAL



Niveau 3

Kenntnisse: Kenntnisse von Fakten, Prinzipien, Prozessen und allgemeinen Konzepten in einem Arbeits- oder Studienggebiet.

Fertigkeiten: Eine Reihe von kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Aufgaben zu erfüllen und Probleme zu lösen, indem grundlegende Methoden, Werkzeuge, Materialien und Informationen ausgewählt und angewendet werden.

Kompetenz-1: Verantwortung übernehmen für das Erfüllen von Aufgaben in Arbeit oder Studium.

Kompetenz-2: Eigenes Verhalten an die Umstände anpassen, um zur Problemlösung zu gelangen.



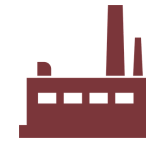
Niveau 4

Kenntnisse: Sachbezogene und theoretische Kenntnisse in weiten Zusammenhängen innerhalb eines Arbeits- oder Studienggebietes.

Fertigkeiten: Eine Reihe von kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Lösungen für spezifische Probleme in einem Arbeits- oder Studienbereich zu finden.

Kompetenz-1: Praktizieren von Selbstmanagement innerhalb der Richtlinien von Arbeits- oder Studienkontexten, die in der Regel vorhersehbar sind, aber Veränderungen unterliegen können.

Kompetenz-2: Überwachung der Routinearbeit anderer, Übernahme einer gewissen Verantwortung für die Bewertung und Verbesserung der Arbeit oder der Studienaktivitäten.



Niveau 5

Kenntnisse: Umfassende, spezialisierte, sachbezogene und theoretische Kenntnisse in einem Arbeits- oder Studienggebiet und ein Bewusstsein für die Grenzen dieses Wissens.

Fertigkeiten: Ein umfassendes Spektrum an kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um kreative Lösungen für abstrakte Probleme zu entwickeln.

Kompetenz-1: Übungsmanagement und Kontrolle in Arbeitszusammenhängen oder Studienaktivitäten, in denen unvorhersehbare Veränderungen auftreten.

Kompetenz-2: Überprüfung und Entwicklung der Leistung von sich selbst und anderen.

Titel, Einführung/Erklärung **Geschichte der Technologie und Maschinen** Maschinen, Technologie und Erfindungen waren das Herzstück der industriellen Revolution. Sie trieben die Gesellschaft voran und beschleunigten immer wieder das Tempo des Lebens - ein Prozess, der in unserer heutigen Gesellschaft weiter anhält. In diesem Modul erfahren die TeilnehmerInnen, wie dieser Prozess in Gang gesetzt wurde, wie die Maschinen funktionierten und wie sie ständig verbessert und angepasst wurden.

Partner StAD

EQR- Niveau 5

Medien Essay

Lernergebnis Beim Lesen dieses Moduls werden die TeilnehmerInnen ein gutes Verständnis für die Geschichte der Technik und der Maschinen erlangen, wie sie sich ständig weiterentwickeln.

Dies geschieht durch die Einbeziehung der TeilnehmerInnen in das Verständnis der grundlegenden Konzepte und die Entwicklung der Fähigkeiten, verschiedene Technologien und Maschinen zu verstehen.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen entwickelt kognitive Fähigkeiten, um zu verstehen, wie sich Technologien und Maschinen entwickelt haben und welche Technologien eingesetzt werden.

Verantwortung/Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein darüber nachzudenken, ob sie sich wohl dabei fühlen, die Technologie zu nutzen und die Bedeutung von Technologie im modernen Leben zu erkennen.

Kenntnisse

Nach Durcharbeiten des Schulungsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die Trainees gute Kenntnisse in der Beschreibung der Geschichte der Technologie und Maschinen besitzen.

Titel, Einführung/Erklärung **Wie sich die Technologie verändert hat** Die Technologie ändert sich ständig und es ist manchmal viel zu anstrengend, mit einem sich bewegenden Ziel Schritt zu halten. Denken Sie daran - mit der Technologie Schritt zu halten, schafft Mehrwert für Ihr Unternehmen, Ihr Studium und Ihre Entwicklung in der heutigen Gesellschaft. Bleiben Sie auf dem Laufenden, um keine Chancen zu verpassen, irrelevant zu werden oder hinter Ihren Mitbewerbern zurück zu bleiben. Erinnern Sie sich an Kodak? Sie haben uns allen eine unschätzbare Lektion erteilt: Haben Sie keine Angst, Veränderungen anzunehmen.

Partner COVU

EQR- Niveau 4

Medien Quest

Lernergebnis Die TeilnehmerInnen werden verstehen, wie sich die Technologie im Laufe der Zeit verändert hat, und sie werden auch verstehen, mit welcher Geschwindigkeit sich die Technologie weiterentwickelt.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen werden Fähigkeiten entwickeln, um die Entstehung der Technologie und ihre Veränderungen logisch zu erkennen.

Verantwortung/Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein darüber nachzudenken, wie schnell sich die Technologie verändert hat.

Kenntnisse

Nach Durcharbeiten des Schulungsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die Trainees gute Kenntnisse in der Beschreibung der Geschichte der Technik besitzen, sowie darüber, wie sich Technologie verändert und weiterentwickelt hat.

Titel, Einführung/ Erklärung	Lesen von technischen Zeichnungen und Plänen Das Lesen von technischen Zeichnungen und Plänen wird den TeilnehmerInnen die Analyse von Plänen und technischen Zeichnungen ermöglichen sowie die Interpretation von nicht text basierten Dokumenten in einer analytischen und praktischen Weise. Technische Zeichnungen und Pläne sind nützlich, um Informationen bezüglich eines Ortes oder Objektes zu gewinnen, z.B. einer Fabrikanlage. Diese können dann verwendet werden, um die Aktivitäten zu studieren, welche früher an einem solchen Ort stattfanden, also Informationen, die auf verschiedene Arten präsentiert werden können.		
Partner	ADPTN		Kenntnisse
EQR- Niveau	3		Nach Durcharbeiten des Schulungsmaterials und der Beispielübungen sollten die Trainees gute Kenntnisse darüber haben, wie das Lesen von technischen Zeichnungen und Plänen beschrieben werden kann.
Medien	essay	Fertigkeiten	Verantwortung/ Selbstständigkeit
Lernergebnis	Das Lesen von technischen Zeichnungen und Plänen ermöglicht es den TeilnehmerInnen, Pläne und technische Zeichnungen zu "lesen". Das gibt ihnen die Möglichkeit, nicht textbasierte Dokumente zu verwenden.	Der TeilnehmerInnen entwickelt analytische und praktische Fähigkeiten, um technische Zeichnungen und Pläne zu lesen.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über alternative Methoden der Präsentation von Informationen - im Gegensatz zu bloßen Worten nachzudenken.

Bereich SPRACHEN

Fertigkeiten

Kognitiv-logisches, kreatives, intuitives Denken und praktische Methoden, Materialien, Werkzeuge und Instrumente

Verantwortung/Selbstständigkeit

Stufe der Verantwortung oder Autonomie

Kenntnisse

Theoretisch oder praktisch

Titel, Einführung/ Erklärung	Die Stadt lesen Nach Angaben der UNESCO werden in 50 Jahren 90% der Weltbevölkerung in einer städtischen Umgebung leben. In vielen Teilen Europas ist dies bereits heute eine Tatsache. Es ist an der Zeit, die Stadt zu erkunden und sie als Ressource für das Lehren und Lernen zu nutzen. Der Ort, an dem wir geboren werden, wie auch die Menschen, denen wir in früher Kindheit begegnen, bilden die Grundlage für unser eigenes Selbstbild und unsere eigene Identität. Sie tragen wesentlich dafür, um uns zu dem zu machen, wer wir sind. Diese Kombination gibt uns unsere Sprache oder unseren regionalen Dialekt, unseren Bürgersinn, unser Zugehörigkeitsgefühl. Menschen, die an einer urbanen Lebensweise teilnehmen, entwickeln Wege, ihre Stadt zu lesen. Sie "spüren" die Stadt. Sie können den Puls der Stadt spüren, lesen ihre Atmosphäre. „Die Stadt lesen“ bietet Lehrkräften Fähigkeiten und Ressourcen, die es Ihnen ermöglichen, Europa durch seine Städte und Gemeinden zu erkunden. Die Erforschung einer Reihe von Aspekten der kulturellen Identität und der Vergleich der verschiedenen Identitäten, die von anderen Europäern zum Ausdruck gebracht werden, sind möglich. Der Kurs und das Lehrmaterial richten sich an Lehrer, die in der formalen und informellen Bildung in ganz Europa tätig sind. Ein Teil des Kurses ist dem Einsatz der neuesten mobilen Technologien gewidmet, um das Klassenzimmer ins Freie zu bringen.		
Partner	ELD		Kenntnisse
EQR- Niveau	3		Nach Durcharbeiten des Schulungsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die Auszubildenden in mindestens zwei der folgenden Teilbereiche gute Kenntnisse in der Beschreibung verschiedener Aspekte der Stadtentwicklung besitzen: Identität, Geschichte und Herkunft, Stilrichtungen, Orte, Form, Farbe, Material.
Medien	eLearning	Fertigkeiten	Verantwortung/ Selbstständigkeit
Lernergebnis	Das Modul vermittelt Erwachsenen Fähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, Städte und Gemeinden zu "lesen". Sie erhalten die Grammatik und das Vokabular, um eine Reihe von Aspekten der kulturellen Identität zu erforschen und die verschiedenen Identitäten anderer zu vergleichen.	Der TeilnehmerInnen entwickeln schriftliche und mündliche Fähigkeiten, um eine Stadt oder einen Ort aus verschiedenen Perspektiven zu beschreiben.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über ihre eigenen Texte und genannte Texte nachzudenken und mit anderen auf einem guten mündlichen Niveau zu kommunizieren.

Titel, Einführung/ Erklärung

Augmented Apps benutzen Sie lernen praktische Fähigkeiten, um ein kurzes Augmented Reality-Video über ein Thema Ihrer Wahl zu drehen. Das Verständnis der Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung von Augmented Reality wird der Schlüssel sein, damit Sie aus dieser Aufgabe lernen können. Mit kostenloser Software erstellen und veröffentlichen Sie eine Augmented Reality-Anwendung, die Informationen oder Fotos auf ein Faltblatt oder Poster projiziert.

Partner

COVU

EQR- Niveau

3

Medien

Video

Lernergebnis

Die TeilnehmerInnen werden verstehen, wie man ein interaktives 360°- Projekt als App veröffentlicht.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Kenntnisse im Umgang mit Augmented Apps.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, darüber zu reflektieren, wie wirkungsvoll diese Methode für visuell Lernende ist und für alle, die theoretisches Wissen in ein reales Konzept umsetzen müssen.

Kenntnisse

Nach Bearbeiten des Schulungsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die Auszubildenden gute Kenntnisse der AR-Technologie erworben haben und ihre Fähigkeit zu schätzen wissen, schwer vorstellbare Objekte in 3D-Modelle umzusetzen, um so die abstrakten und schwierigen Inhalte besser erfassen zu können.

Titel, Einführung/ Erklärung

Ein 360°-Video erstellen 360°-Videos werden in alle Richtungen aufgenommen, so dass Sie eine vollständige 360-Grad-Ansicht eines Ortes erhalten. Während Sie sich diese Videos ansehen, können Sie die Blickrichtung steuern und das Video aus jeder beliebigen Perspektive betrachten. Nach der Nachbearbeitung können 360- Videos auf Computern, Smartphones und über VR-Headsets angesehen werden. Die Aufnahme von Videos in 360° funktioniert nicht wie die Aufnahme von normalen Videos. Sie hat ihre eigenen Regeln und Überlegungen. Wenn Sie ein 360°-Video aufnehmen möchten, benötigen Sie eine spezielle Kamera, die für die Aufnahme dieser Art von Filmmaterial entwickelt wurde. Die meisten Kameras verfügen auch über eine mobile App, mit der Sie Ihre Aufnahmen in der Vorschau ansehen und verwalten können. Bei der Aufnahme eines 360°-Videos ist das erste, woran man sich erinnern sollte, dass 360° bedeutet, dass ALLES im Blickfeld der Kamera und somit im Bild ist. Dies könnte Sie, Ihre Kollegen, alle Geräte wie Leuchten, Mikrofone usw. umfassen und bedeutet, dass Sie mit der Kameraplatzierung kreativ sein müssen. Die Platzierung der Kamera in der Szene ist entscheidend und wichtig für das Storytelling, aber die Kamera sollte im oder um das Zentrum der Aktivität platziert werden. Auf diese Weise kann der Betrachter die Szene nach Belieben erkunden und kann in alle Richtungen Interessantes entdecken. Um Aktivität zu erreichen, muss die Kamera bewegt werden. Es ist jedoch wichtig, sich daran zu erinnern, dass das, was die Bewegung steuert, auch im Video enthalten sein wird. Jede Art von Bewegung muss berechnet und beabsichtigt sein, da sie sonst Übelkeit verursachen oder den Betrachter aus der Szene reißen kann.

Partner

ELS

EQR- Niveau

4

Medien

Video

Lernergebnis

Wie man interaktive 360°-Grad VR-Filminhalte erstellt. Die TeilnehmerInnen verstehen die zentralen Komponenten, die beim Aufbau einer Szene und deren Einsatz eine Rolle spielen, indem Sie ihre eigene 360° Grad-Szene erstellen.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Kenntnisse im Umgang mit der Ausrüstung und Software.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über diese alternative Form der Nutzung von Technologien zur Videoproduktion nachzudenken.

Kenntnisse

Nach Bearbeiten des Schulungsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die TeilnehmerInnen über gute Kenntnisse in der Beschreibung des Prozesses zur Erstellung eines 360 Grad - Videos verfügen.

Titel, Einführung/ Erklärung

VR zum Lernen nutzen VR kann die Art und Weise, wie Lerninhalte bereitgestellt werden, verändern; Grundlage dafür ist die Schaffung einer virtuellen Welt - real oder imaginär -, sie ermöglicht es den Benutzern, mit ihr über ein VR-Headset zu interagieren. Ansätze können virtuelle Welten beinhalten, die durch computergenerierte Grafiken (CGI), 360°-Video oder eine Kombination aus beidem entstehen. VR kann dazu verwendet werden, um Schüler in die Vergangenheit zu versetzen, historische Persönlichkeiten virtuell zu treffen, potenziell gefährliche Situationen auf sichere Weise zu erleben, oder das Unmögliche zu erleben. Es ist das perfekte Medium, um weit entfernte oder neue Orte zu erkunden, ohne das Klassenzimmer verlassen zu müssen. VR vermittelt ein Gefühl der Präsenz, welches es den Lernenden ermöglicht, ein Thema kennenzulernen, indem sie es virtuell erleben. Es bietet einen Erfahrungsanker im Unterricht. Mit VR werden die Lernenden angeregt, selbst zu entdecken und sie haben die Möglichkeit, aktiv durch eigene Handlungen zu lernen, anstatt nur passiv dazusitzen. Durch diese Methode wird das Gedächtnis stark gefördert. VR ist nicht nur ein großartiges Medium, um die Erinnerung zu verbessern, es kann auch Empathie aufbauen, die den Lernenden hilft, Situationen, Menschen und Ereignisse zu verstehen, mit denen sie sonst nie in Kontakt kommen könnten. Einzutauchen in das, was Sie lernen, motiviert Sie, es vollständig zu verstehen und erfordert weniger kognitive Belastung, um die Informationen zu verarbeiten.

Partner
EQR- Niveau

ELS
4

Medien

Essay

Lernergebnis

Die TeilnehmerInnen verstehen, wie man VR für das Lernen einsetzt.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische und kreative Fähigkeiten in der Anwendung von VR für das Lernen.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, darüber nachzudenken, wie wirkungsvoll VR für die Lernenden ist, insbesondere für visuell Lernende und alle, die theoretisches Material in ein reales Konzept umsetzen.

Kenntnisse

Nach Bearbeiten des Schulungsmaterials und der Übungen sollten die Auszubildenden gute Kenntnisse über die Vorteile der Nutzung von VR für Lernprozesse erworben haben.

Titel, Einführung/ Erklärung

Erkundung einer lokalen Gemeinschaft - Einen virtuellen Rundgang machen In diesem Modul erstellen die TeilnehmerInnen eine Zeitmaschine in die Vergangenheit, die es jedem ermöglicht, visuell zu erleben, wie Menschen im Industriezeitalter gelebt haben.

Die TeilnehmerInnen lernen, wie man mit Hilfe von digitalen Bildern und Videos einen virtuellen Weg durch ihre Stadt gestaltet. Sie werden ein Storyboard erstellen, Digitalkameras und Mikrofone verwenden, um Szenen zum Leben zu erwecken. Sie werden geeignete Texte schreiben und aufnehmen.

Partner
EQR- Niveau
Medien

StAD
4
Quest

Lernergebnis

Die TeilnehmerInnen haben die Möglichkeit, eine lokale Gemeinschaft lebensnah zu erkunden, indem sie ein virtuelles Tourvideo erstellen.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Fähigkeiten und lernen, wie man verschiedene Werkzeuge benutzt und Anweisungen befolgt.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein zu beschreiben, wie solche Projekte in der Praxis umgesetzt werden. Eine Fallstudie über eine örtliche Gemeinschaft, die einen virtuellen Rundgang durch die Stadt durchführt, wird den TeilnehmerInnen als Beispiel für ihr eigenes Projekt zur Verfügung stehen.

Kenntnisse

Nachdem die TeilnehmerInnen das Trainingsmaterial und die Beispielübungen durchgearbeitet haben, sollten sie gute Kenntnisse bezüglich der Erforschung einer lokalen Gemeinschaft erworben haben.

Titel, Einführung/ Erklärung	Mobiles Lernen ist ein Oberbegriff, der sich auf jedes Lehren und Lernen bezieht, das mit Unterstützung mobiler Geräte und Plattformen stattfindet. Mobiles Lernen umfasst einen zukunftsweisenden, Digital first-Ansatz, bei dem das Lernen überall dort zugänglich ist, wo es gebraucht wird bzw. wo Interesse daran besteht. Mobiles Lernen kann genutzt werden, um formelle Schulungen oder informelle "just-in-time"-Lernhilfen oder Informationen anzubieten. Es gibt eine Vielzahl von verschiedenen Möglichkeiten, wie mobile Geräte zum Lernen eingesetzt werden können. Vom Zugriff auf mobile Lernplattformen, die Inhalte bereitstellen (E-Learning-Kurse, VR-Erfahrungen, Vorlesungsnotizen, Videos, Texte usw.), bis hin zur Verwendung als Werkzeuge zur Sammlung und Analyse von Daten (Interviews, Fotos, wissenschaftliche Daten usw.) im Außendienst. Einige Beispiele für Strategien, die beim mobilen Lernen verwendet werden, sind: Microlearning oder mundgerechtes Lernen, Gamification, Story oder szenariobasiertes Lernen, Mobile Apps zum Lernen, Soziales Lernen, Videobasierte Lernszenarien.		
Partner	ELS	Verantwortung/ Selbstständigkeit	Kenntnisse
EQR- Niveau	4		
Medien	eLearning	Fertigkeiten	Nach dem Bearbeiten der Schulungsunterlagen und der Übungen sollten die Trainees gute Kenntnisse über die verschiedenen Möglichkeiten des Lernens in einer mobilen Umgebung erworben haben.
Lernergebnis	Die TeilnehmerInnen erhalten Einblicke in die Möglichkeit des mobilen Lernens als Alternative zum Präsenzunterricht.	Die TeilnehmerInnen lernen, in verschiedenen Settings zu arbeiten.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, die Bedeutung des mobilen Lernens zu reflektieren und zu verstehen.

Bereich

LESEN & SCHREIBEN

Fertigkeiten

Kognitiv-logisches, kreatives, intuitives Denken und praktische Methoden, Materialien, Werkzeuge und Instrumente

Verantwortung/Selbstständigkeit

Stufe der Verantwortung oder Autonomie

Kenntnisse

Theoretisch oder praktisch

Titel, Einführung/ Erklärung	Visuelle Kompetenz - Lesen von historischen Fotografien Fotografien sind ein wichtiger Schlüssel zur Vergangenheit. Sie lassen uns sehen, wie die Dinge waren, wie die Menschen aussahen, in welcher Umgebung sie arbeiteten und lebten. Sie geben uns einen Einblick, wie es damals war. Bilder sind keine Realität, bestenfalls eine verzerrte Version der Realität, schlimmstenfalls ein imaginärer Traum. Anhand historischer Fotos lernen die TeilnehmerInnen, visuelle Geschichte zu lesen, in Kontext zu setzen und zu kritisieren.		
Partner	StAD	Fertigkeiten	Kenntnisse
EQR- Niveau	3		
Medien	Quest	Verantwortung/ Selbstständigkeit	Nach Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Beispielübungen sollten die TeilnehmerInnen/Auszubildende n in der Lage sein, den Zweck und die beabsichtigte Bedeutung historischer Bilder zu lesen, zu interpretieren und auszuwerten. Sie sind dazu in der Lage, Bilder auf kreative und angemessene Weise zu verwenden, um Bedeutungen auszudrücken.
Lernergebnis	Um aus historischen Fotografien einen Sinn erschließen zu können, verwendet der "Leser" (TeilnehmerInnen) kritische Fähigkeiten der Erforschung, Kritik und Reflexion darüber, was mit dem Auge gesehen wird und was mit dem Verstand "gesehen" wird.	Die TeilnehmerInnen werden lernen, die visuellen Texte und die Zusammenhänge rund um die Informationen zu analysieren. Um Bedeutung aus Bildern zu gewinnen, verwendet der "Leser" die kritischen Fähigkeiten der Erforschung, Kritik und Reflexion des Motivs /Kontexts.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein zu reflektieren und die Fähigkeit haben, Texte, die mit oder ohne Bilder kommunizieren, zu entschluschen, zu interpretieren, zu hinterfragen, herauszufordern und zu bewerten.

Titel, Einführung/ Erklärung	Verwendung von Dokumenten			
	<p>1. Arbeiten mit Primärquellen (Originaldokumente), und wenn Sie noch nie mit primären Quellen gearbeitet haben, dient Ihnen dieser Prozess als Anleitung im Umgang mit diesen: das Dokument kennenlernen, Teile davon analysieren, versuchen, einen Sinn darin zu finden und es als historischen Nachweis wahrzunehmen.</p> <p>2. Sobald Sie sich mit der Verwendung primärer Quellen vertraut gemacht haben, können Sie als Klasse oder in der Gruppe mit der Analyse als Klasse oder in der Gruppe beginnen, ohne die oben genannten vier Schritte zu dokumentieren.</p> <p>3. Schon bald werden Sie der Anleitung jedes Mal folgen, wenn Sie eine primäre Quelle bearbeiten. Hören Sie aber nicht bei der Dokumentenanalyse auf. Die Analyse ist lediglich die Grundlage.</p>			
Partner	ELD			
EQR- Niveau	3	Fertigkeiten	Verantwortung/ Selbstständigkeit	Kenntnisse
Medien	Quest	Die TeilnehmerInnen werden Fähigkeiten entwickeln, Dokumente parallel zu historischen Fotos zu verwenden. Das Training befähigt die TeilnehmerInnen, Dokumente aus verschiedenen Epochen zu filtern und die Fähigkeit zu entwickeln, wichtige Dokumente zum unwichtigen zu unterscheiden.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, zwischen Dokumenten zu unterscheiden, die relevant sind, die interessant sind und die nicht brauchbar sind.	Nachdem die TeilnehmerInnen /Auszubildenden das Trainingsmaterial und die Beispielübungen befolgt haben, sollten sie die notwendigen Kenntnisse erworben haben, um verschiedene Dokumente zu identifizieren und zu verstehen, wie relevant sie für ihre Arbeit/Forschung sind.
Lernergebnis	Die Teilnahme an einem Lesefähigkeitskurs ermöglicht es den TeilnehmerInnen, relevante Dokumente zu verwenden, um mehr Informationen über das von ihnen erforschte Thema zu erhalten.			

Titel, Einführung/ Erklärung	Schreiben von Texten und Schildern Hier ist eine kleine Anleitung zum Schreiben von Texten für eine Ausstellung. Zuerst brauchen wir eine Art Einführungstafel, welche den Zweck der gesamten Ausstellung begründet und erklärt, warum die Besucher bleiben und diese Ausstellung ansehen sollten. Dies entspricht der „Startseite“ einer Ausstellung. In weiterer Folge sind „Sektionstafeln“ notwendig, vergleichbar mit Kapiteln in einem Buch. Diese Tafeln bieten einige allgemeine Hintergrundinformationen zum Thema und/oder dem jeweiligen Teil der Ausstellung. Im gesamten Text sollten wir Fragen stellen, und die Antworten auf die Fragen finden sich in den Objekten, den Bildern oder den dazugehörigen Bild- und Toninformationen. Wenn größere Objekte verwendet werden, kann es sinnvoll sein, diesen eine Überschrift zu geben. Geben Sie detailliertere Informationen über die Objekte selbst, erklären Sie, was sie sind und warum sie für die Ausstellung von Bedeutung sind.			
Partner	ELD	Fertigkeiten	Verantwortung/ Selbstständigkeit	Kenntnisse
EQR- Niveau	3	Die TeilnehmerInnen entwickeln Fähigkeiten im Schreiben, die sowohl kreativ als auch sachlich sein können. Die TeilnehmerInnen werden Fähigkeiten entwickeln, um Texte klar zu schreiben und Dinge genau zu beschriften so dass andere sie verstehen können. Es geht um die Fähigkeit Dinge präzise zu erklären, damit andere sie verstehen können.	Die TeilnehmerInnen werden dazu in der Lage sein, ihre eigene Fähigkeit zu reflektieren und Sachverhalte genau und klar niederzuschreiben.	Nach Durcharbeiten des Schulungsmaterials und der Prüfungsaufgaben sollten die TeilnehmerInnen/Auszubildenden über ausreichende Kenntnisse verfügen, um sachlich und klar zu schreiben und zu beschriften.
Medien	Quest			
Lernergebnis	Die TeilnehmerInnen sollten in der Lage sein, mit einem Journal (auf Papier oder am Bildschirm) umzugehen. Sie können es auf vielfältige Weise nutzen, um ihr eigenes Schreiben zu visualisieren, zu reflektieren und zu erweitern.			

Titel, Einführung/ Erklärung **Verständnis für einfache Archivierungseinträge/Sammlungsregistrierung. So finden Sie Material.**
 In dieser Quest wird den TeilnehmerInnen eine Aufgabe zur Suche spezifischer Informationen in digitalen Open Access Archiven und Plattformen angeboten, damit sie die enthaltenen Informationen analysieren können; Ziel ist es, Schlussfolgerungen zu den von ihnen erhobenen Daten zu formulieren. Ein weiteres Ziel dieser Quest ist es, die TeilnehmerInnen zu befähigen, ihre eigenen Daten innerhalb von bestehenden Datenbanken zu organisieren oder sogar selbstständig eine einfache Datenbank zu erstellen.

Partner ADPTN
EQR- Niveau 3/4
Medien eLearning / Quest

Lernergebnis Die TeilnehmerInnen lernen Grundregeln für die Archivierung mithilfe einfacher Registrierungsverfahren kennen. Die TeilnehmerInnen lernen verschiedene Arten von Archivsammlungen kennen.

Fertigkeiten
 Die TeilnehmerInnen entwickeln Fähigkeiten, um herauszufinden, wie sie Archivalien/Sammlungen mit Standardwerkzeugen und -instrumenten katalogisieren können.

Verantwortung/Selbstständigkeit
 Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, Archivsammlungen zu finden oder tatsächlich ihre eigenen Sammlungen zu erfassen.

Kenntnisse
 Nach dem Bearbeiten des Schulungsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen über die erforderlichen Kenntnisse verfügen, um einfache Archiveinträge zu verstehen und Material in Datenbanken zu finden.

Bereich

KULTURBEWUSSTSEIN UND KULTURELLE AUSDRUCKSFÄHIGKEIT

Fertigkeiten

Kognitiv-logisches, kreatives, intuitives Denken und praktische Methoden, Materialien, Werkzeuge und Instrumente

Verantwortung/Selbstständigkeit

Stufe der Verantwortung oder Autonomie

Kenntnisse

Theoretisch oder praktisch

Titel, Einführung/ Erklärung **Starten Sie Ihre eigene Sammlung** Museen besitzen Objekte, die in der Regel nach Abteilungen und Sammlungen geordnet sind. Die Objekte werden von Museumspersonal, meist Kuratoren und Restauratoren, betreut. Aber wie entstehen Museen? In der ostkroatischen Stadt Osijek wurde zum Beispiel ab 1877 das Museum von Slawonien aufgebaut. Das Museum von Slawonien wurde am 17. Februar 1877 als Museum der Freien und Königlichen Stadt Osijek auf der Grundlage einer Schenkung aus der numismatischen Sammlung des Kaufmanns Franjo Sedlakovic aus Osijek gegründet. Sedlaković war begeisterter Sammler und Liebhaber von Geldantiquitäten, numismatischer Literatur, Medaillen, archäologischen Objekten, Vögeln und Schmetterlingen, Porzellan und Waffen. Wie fange ich an, Gegenstände/Artefakte zu sammeln und eine private Sammlung zu erstellen? Jeder von uns hat Interesse an einer bestimmten Art von Wertsachen. Einige von uns sind an der Sammlung von Postkarten oder Kunstbildern, andere sind an teuren Autos interessiert. Wir können Gegenstände nach Kategorien wie „Kunsthandwerk“ sammeln. Innerhalb der Kategorie „Kunsthandwerk“ können verschiedene Sammlungen wie Möbel, Keramik, Kleidung oder Modeaccessoires, Verpackungen und Werbe- oder Dekorationsartikel, Spielzeug, Uhren, Bilder und Rahmen, Musikinstrumente, Schmuck angelegt sein, während bei „Technischen Geräten“ Schreibmaschinen und Taschenrechner, Fotoapparate, Telefone, Radio- und Fernsehempfänger, Plattenspieler, Nähmaschinen, kleine und große Haushaltsgeräte usw. enthalten sein können. Artefakte müssen gepflegt werden, damit sie erhalten bleiben und natürlich, um sie von Zeit zu Zeit unserer Familie, Freunden oder den Besuchern des Museums zu präsentieren.

Partner MSO
EQR- Niveau 4
Medien Essay

Lernergebnis Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein: Kategorien und Sammlungen von Artefakten zu identifizieren; Kunstgegenstände zu inventarisieren; sich um die Erhaltung der Kunstgegenstände zu kümmern; den Austausch von Informationen zu fördern; mit anderen Sammlern und Museen zusammenzuarbeiten.

Fertigkeiten
 Die TeilnehmerInnen/Praktikanten werden Fähigkeiten entwickeln, um sich in verschiedenen Museen zurechtzufinden: nationale, lokale, und spezialisierte Museen. Die Teilnehmenden erhalten praktische Methoden zur Nutzung von Museen.

Verantwortung/Selbstständigkeit
 Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, Interessensgebiete zu identifizieren und Experten für die Arbeit mit Objekten und spezifischen Themenbereichen zu suchen.

Kenntnisse
 Nach Bearbeiten des Übungsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen in der Lage sein, ein Museum mit Leichtigkeit zu nutzen und Spaß daran zu haben.

Titel, Einführung/ Erklärung	Wie man ein Archiv benutzt		
	Das Stadtarchiv ist das historische Gedächtnis der Stadt. Es übernimmt archivwürdige Dokumente der Stadtverwaltung und ergänzt das Archivmaterial um historisch relevante private Dokumente wie Nachlässe und Sammlungen. Archive arbeiten mit Schulen, Universitäten, kulturellen Institutionen und Vereinen zusammen, um die Geschichte der Stadt zu erforschen und zu vermitteln. Jeder Bürger hat das Recht, das Stadtarchiv zu nutzen. Aber viele Bürger verfügen nicht über das Wissen darüber, wie ein Archiv aufgebaut ist. Ziel dieses Essays ist es, die Funktion des Archivs interessierten Bürgern, Studenten, Lehrern usw. näher zu bringen und ihre Nutzung des Archivs zu erleichtern. Sie sollten lernen, wie sie ihren Archivbesuch vorbereiten können, wie und mit welchen Findmitteln sie recherchieren können, wie sie unter anderem Primärquellen lesen und bewerten können und in welchen anderen Institutionen sie weiter forschen können.		
Partner	StaW		
EQR- Niveau	5		
Medien	Essay / Anleitung		
Lernergebnis	Die TeilnehmerInnen erhalten einen Einblick in die Arbeitsweise von Archiven, was diese tun, wie sie sammeln, speichern und ihre Unterlagen für spätere Nutzung aufbewahren. Sie werden sehen, wie Archive im Zusammenhang mit kulturellem Bewusstsein genutzt werden können.	Fertigkeiten Die TeilnehmerInnen entwickeln Grundkenntnisse bezüglich des Abrufens und Verwendens von Bildern, Texten und Dokumenten in Archivsammlungen.	Verantwortung/Selbstständigkeit Die TeilnehmerInnen erhalten einen Einblick in die Rolle der Archive bei der Stärkung kulturellen Bewusstseins, bei ihrer Arbeit mit Themen wie kultureller Ausdruck und Identität. Besonders gut wird der Umgang mit Themen wie Rassismus, Fremdenfeindlichkeit und kultureller Vielfalt verdeutlicht.
			Kenntnisse Nach Bearbeiten des Übungsmaterials und der Übungen sollten TeilnehmerInnen ein Archiv und seine Sammlungen mit Leichtigkeit nutzen können und dabei Spaß haben.

Titel, Einführung/ Erklärung	Erstellen von Pop-Up-Ausstellungen Eine Pop-Up-Ausstellung ist eine neue und effektive Möglichkeit, ungenutzte Geschäfte, Gebäude, Parks, Hallen und andere Flächen für einen begrenzten Zeitraum zu nutzen. Die zeitliche Dauer kann von einer Stunde bis zu mehreren Wochen variieren. Diese Vorgehensweise bietet viele Vorteile, abgesehen von der praktischen Möglichkeit, mit einem kleinen Budget Ausstellungen zu gestalten. Ein Pop-Up kann lange vernachlässigte Bereiche einer Nachbarschaft mit neuem Leben füllen. Ein Pop-Up ist auch sehr effektiv darin, Menschen zu verbinden, die in der Umgebung leben und ihnen, dank des Pop-Ups viele Ideen zu geben, über die sie diskutieren können.		
Partner	ELD		
EQR- Niveau	3/4		
Medien	Essay		
Lernergebnis	Pop-Up-Ausstellungen sind ein ausgezeichnete Weg, Erwachsenen Fähigkeiten zu vermitteln die es ihnen ermöglichen, niederschwellig Informationen zu digitalisierter Kunst an die Öffentlichkeit weiterzugeben. Neben der Möglichkeit zu einem schnellen Überblick gibt es auch jene, hochauflösende Bilder zu betrachten. Dies kann sehr interessant sein, wenn eine Person z.B. die winzigen Details eines Bildes studieren möchte.	Fertigkeiten Die TeilnehmerInnen werden Fähigkeiten entwickeln, eine eigene Pop-Up -Ausstellung an verschiedenen Orten für diverse Zielgruppen zu gestalten.	Verantwortung/Selbstständigkeit Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, kulturelle und kreative Kompetenzen durch Bildung und Ausbildung zu erwerben. Sie werden in der Lage sein, einen qualitativ hochwertigen Zugang zu kreativen Umgebungen zu ermöglichen.
			Kenntnisse Nach Bearbeiten des Trainingsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die TeilnehmerInnen/Auszubildenden die Prozesse der Erstellung von Pop-Up-Ausstellungen beschreiben und originelle Ideen und Lösungen entwickeln und umsetzen können. Die TeilnehmerInnen sollten in der Lage sein, Schönheit zu erleben und Schönheit zu erschaffen.

**Titel,
Einführung/
Erklärung**

Erforschung einer lokalen Gemeinschaft - Geschichtslehrpfade mit 360°-Videos gestalten.

Geschichts- oder Kulturlehrpfade bewahren das Gedächtnis der lokalen Gemeinschaft und dienen der Förderung und Bewertung ihres materiellen Erbes. Fabriken beschäftigten einst Tausende von Arbeitern. Fabrikgelände waren gestaltet wie kleine, gut ausgestattete Städte. Darin wurden die Mitarbeiter neben den dringend benötigten Arbeitsplätzen auch mit Hausärzten, Wohnungen, organisierten Freizeitaktivitäten und vor allem dem Gefühl der Zugehörigkeit versorgt. Viele Arbeiter haben ihre zukünftigen Ehepartner im Arbeitsumfeld kennengelernt. Es gibt viele romantische Liebesgeschichten, die von mehreren Generationen an Arbeitern in einer Fabrik zeugen. Auch aus diesem Grund sind Geschichtslehrpfade bedeutsam. Auf solchen Pfaden lernen wir die Geschichte unserer Stadt kennen. Wir verstehen, wie sich die Welt um uns herum verändert und schätzen den Wert - das Vermächtnis - von Standorten, Gebäuden und Maschinen, sowie auch die Entwicklung von Städten und Gemeinden dank des wirtschaftlichen Fortschrittes.

Wie kann man einen Kulturlehrpfad erstellen? Fast jeder, vom Individuum bis hin zu Museen, Universitäten oder Interessensgruppen im Tourismus, können sich an der Schaffung eines Kulturlehrpfad beteiligen.

Was löst die Schaffung eines solchen Trails aus? Manchmal ist es eine Idee oder Mission, die Gleichgesinnte zusammenführt. Das VIRAL-Projekt hat Projektpartner zusammengebracht, die materielles und immaterielles industrielles Erbe verwenden wollen, um Menschen die Nutzung von virtueller Realität, erweiterter Realität und 360°-Videos begreiflich zu machen. Der Industrielehrpfad von Osijek wurde von mehreren Partnern erstellt, die alle darauf abzielten, das industrielle Erbe zu erfassen, eine interaktive Karte zu erstellen und einige der Fabriken mithilfe der Technologie von AR wieder zu beleben.

Was müssen wir zunächst festlegen?

1. Das Thema des Geschichtslehrpfads - das industrielle Erbe der Stadt.
2. Partnerschaften aufbauen.
3. Besuchermanagement

Das Thema des Geschichtslehrpfads - das industrielle Erbe der Stadt. Das Bedürfnis, einen Kulturlehrpfad zu schaffen, ist sicherlich ein Thema. Das Industrieerbe kann eine wertvolle Informationsquelle in Bezug auf wirtschaftlichen, städtischen und demographischen Wandel in den Städten oder Landstrichen sein. Die Partnerschaft und die Schaffung eines gemeinsamen, verbundenen Erbes bestärkt die Beteiligten. Erst wenn die Grundlagen und Zielsetzungen des Pfads klar definiert und das Thema wissenschaftlich erforscht sind, kann damit begonnen werden, den Standort, den Verlauf, den Bezug zwischen den einzelnen Stationen und die Art und Weise, wie er beworben wird, zu definieren. Aufbau von Partnerschaften. Die Voraussetzung für eine erfolgreiche Realisierung des Pfads ist die Identifizierung potenzieller Partner und Mitarbeiter mit einem gemeinsamen Interesse im Bereich des industriellen Erbes. Die Voraussetzung für den Erfolg der erfolgreichen Projektplanung ist die Definition gemeinsamer Ziele und individueller Rollen von Partnern, sowie die Entwicklung eines Managementplans. Besuchermanagement Die Anzahl der Besucher und die Zufriedenheit mit dem Inhalt von Kulturlehrpfaden werden die wichtigsten Maßstäbe für den Erfolg des Besucher-Managements sein. Es gibt zwei Hauptfragen, die wir auf dem Weg zum Ausstellungserfolg beantworten müssen. Die erste Frage lautet: "Warum will jemand den Lehrpfad besuchen?" Und die zweite Frage: "Wie können wir die Erwartungen der Besucher erfüllen?" Architekturstudenten und Stadt- und Sozialgeographen werden mit Sicherheit unterschiedliche Interessen im Bereich des industriellen Erbes haben.

**Partner
EQR- Niveau
Medien
Lernergebnis**

MSO

5

Anleitung

Die TeilnehmerInnen erhalten Einblicke in die Entwicklung von Kulturlehrpfaden in den Gemeinden. Die TeilnehmerInnen werden den Prozess der Entwicklung eines gemeinschaftlichen Kulturlehrpfades Schritt für Schritt durchlaufen.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Methoden, Werkzeuge und Instrumente, wie sie ihre eigenen gemeinschaftlichen Kultur- lehrpfade gestalten können.

**Verantwortung/
Selbstständigkeit**

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, darüber nachzudenken, wie sie ihre gemeinschaftlichen Kulturlehrpfade präsentieren wollen.

Kenntnisse

Nach Bearbeiten des Übungsmaterials und der exemplarischen Übungen sollten die TeilnehmerInnen/ Trainees die Prozesse zur Erstellung eines gemeinschaftlichen Kulturlehrpfades beschreiben können.

Titel, Einführung/ Erklärung **Museumsobjekte erforschen - Alle Sinne nutzen** Verschiedene Interessen führen den Besucher zur Erforschung von Museumsobjekten. Manchmal erforschen wir, weil wir uns selbst weiterbilden wollen, manchmal deshalb, weil das Museum ein Treffpunkt ist - ein Ort des sozialen Lebens, und manchmal erforschen wir aus bloßer Neugierde. Museumsthemen können von Historikern, Archäologen, Studenten, Kindern und Eltern erkundet werden. Wir können das Ausstellungsthema betrachten, Beschriftungen oder den Ausstellungskatalog lesen. Was für andere Möglichkeiten zur Erforschung von Museumsobjekten gibt es? Kann das Studium von Museumsobjekten unsere Gefühle, unsere alltägliche Wahrnehmung oder Stimmung beeinflussen? Können wir alle anderen verbliebenen Sinne einbeziehen - abgesehen vom Sehen?

<https://www.nytimes.com/2017/11/23/arts/design/our-senses-exhibition-american-museum-of-natural-history.html>

Das Sehen erkennt Farben und Licht (sichtbares Spektrum, optische Täuschung, etc.). Das Hören erkennt Klang. Das Berühren erkennt Hitze, Kälte, Druck und Schmerz, aber auch Struktur. Der Geruchssinn erkennt Gerüche und chemische Verbindungen in der Luft. Welche Gerüche können wir mit Erfolg, Liebe, Arbeit oder Glück verbinden? Der Geschmack erkennt chemische Verbindungen in Lebensmitteln, Mineralien, und sogar toxische Substanzen. Sensorisches Eintauchen im Museum „lässt die Besucher in Klänge, Gerüche, Sehenswürdigkeiten, Strukturen und sogar die Geschmäcker eines Ortes oder Ereignisses“ eintauchen - auf eine Weise, wie es Objekte und Texte allein manchmal nicht können. [1]https://digitalcommons.buffalostate.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1035&context=history_theses, Seite 1

Partner
EQR- Niveau
Medien
Lernergebnis

ELD
3/4
Essay
Verwendung von Museumsobjekten, um den TeilnehmerInnen zu helfen, Fragen über ihr Sehen und Empfinden zu stellen. Entwickeln Sie Szenarien, in denen die TeilnehmerInnen in der Lage sind, ihre eigene Geschichte/Identitäten zu erforschen.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Methoden, Werkzeuge und Instrumente, um Museumsobjekte mit allen Sinnen zu nutzen.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen können darüber nachdenken, wie eine Geschichte mittels Dingen/ Objekten erzählt werden kann.

Kenntnisse

Nach Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen/Trainees die Nutzung von Museumsobjekten mit allen Sinnen entwickeln und beschreiben können.

Titel, Einführung/ Erklärung **Eine Ausstellung interpretieren** Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter eines Museums versuchen, Museen von einem unveränderlichen zu einem interaktiven Ort umzugestalten, der für BesucherInnen geeignet ist, die neue Erfahrungen und Erfahrungen in Museen machen möchten. Eine Ausstellung oder ein Exponat können Neugierde, Aufmerksamkeit und Interesse des Besuchers wecken. Ein Weg ist, Besuchern zu ermöglichen, eine Museumsausstellung selbstständig zu interpretieren. Die Grundprinzipien der Interpretation sind dabei: herauszufordern, zu identifizieren, aufzudecken, das ganze Phänomen zu betonen und die Hauptbotschaft hervorzuheben.

Partner
EQR- Niveau
Medien
Lernergebnis

MSO
3
Quest
Die TeilnehmerInnen werden Einblick in die Art und Weise gewinnen, wie sie interpretieren, was sie ihrer Ansicht nach sehen. Die Bedeutung von Ausstellungen ist ein kreatives Medium und es gibt daher keine einheitliche Interpretation, die Menschen können verschiedene Meinungen dazu haben.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische kognitive und kreative intuitive Fähigkeiten, um Ausstellungen zu interpretieren, so wie sie sie sehen.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen sind dazu in der Lage, darüber nachzudenken, wie eine Geschichte in Ausstellungen und/oder einem visuellen Medium erzählt werden kann.

Kenntnisse

Nach dem Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen/Auszubildenden in der Lage sein, den Prozess des Interpretierens einer Ausstellung zu beschreiben und schildern zu können, wie subjektiv kreative Mediensind.

Titel, Einführung/ Erklärung **Geschlecht und Arbeit an Industriestandorten** Den TeilnehmerInnen werden allgemeine demografische Informationen zu einem bestimmten Ort präsentiert, wobei der Schwerpunkt auf der Variablen "Geschlecht" liegt. Sie werden über die Unterschiede in den Geschlechterrollen und ihre Entwicklung im Laufe der Zeit bis zur Gegenwart informiert. Ziel ist es, eine Debatte über Geschlechterungleichheit zu entfachen, nicht nur hinsichtlich der Arbeitsrechte im Allgemeinen, sondern auch speziell im Industriebereich. Der TeilnehmerInnen sollten in der Lage sein, Geschlechterungleichheit im Arbeitsbereich zu verstehen und zuerkennen, darauf zu reagieren und Vorschläge zu unterbreiten, wie der Arbeitsbereich demografisch vielfältiger und inklusiver werden könnte.

Partner ADPTN

EQR- Niveau 4

Medien Quest

Lernergebnis Die TeilnehmerInnen erhalten einen Einblick in den Industriesektor und die Typen von Menschen, aus denen die Belegschaft besteht.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben die Fähigkeit, die Zusammensetzung des Typs von Menschen, die in der Branche beschäftigt sind, zu verstehen und zu erkennen, ob dieser Sektor für Gleichberechtigung sorgt.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, das Arbeitsumfeld hinsichtlich Inklusion und Diversität zu beurteilen.

Kenntnisse

Nach dem Bearbeiten des Schulungsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen/Auszubildenden die Zusammensetzung der Belegschaft erschließen und erklären können.

Bereich UNTERNEHMERISCHE KOMPETENZ

Fertigkeiten

Kognitiv-logisches, kreatives, intuitives Denken und praktische Methoden, Materialien, Werkzeuge und Instrumente

Verantwortung/Selbstständigkeit

Stufe der Verantwortung oder Autonomie

Kenntnisse

Theoretisch oder praktisch

Titel, Einführung/ Erklärung **Werbung über Social Media** Die TeilnehmerInnen/Auszubildenden erhalten einen Einblick, welche Schlüsselrolle Social Media bei der Profilbildung von UnternehmerInnen und ihren Arbeiten/Dienstleistungen/Produkten spielt. Auf diese Weise wird es den TeilnehmerInnen ermöglicht, moderne Kommunikation zu verstehen. Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Fähigkeiten, um die verschiedenen Möglichkeiten der Nutzung von Social Media zu Werbezwecken zu verstehen. Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, die verschiedenen Social-Media-Plattformen zu erklären.

Partner COVU

EQR- Niveau 3/4

Medien Video

Lernergebnis Die TeilnehmerInnen/Auszubildenden erhalten einen Einblick darin, welche Schlüsselrolle Social Media bei der Profilbildung für UnternehmerInnen und ihre Arbeit, Dienstleistungen und Produkte spielt.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen erwerben praktische Fähigkeiten, um die verschiedenen Möglichkeiten der Nutzung von Social Media für Werbeaktionen zu verstehen.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über moderne Formen der Werbung nachzudenken.

Kenntnisse

Nach dem Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Beispielübungen sollten die TeilnehmerInnen/Auszubildenden in der Lage sein, die verschiedenen Social-Media-Plattformen zu erklären.

Bereich BÜRGERKOMPETENZ

Fertigkeiten

Kognitiv-logisches, kreatives, intuitives Denken und praktische Methoden, Materialien, Werkzeuge und Instrumente

Verantwortung/Selbstständigkeit

Stufe der Verantwortung oder Autonomie

Kenntnisse

Theoretisch oder praktisch

Titel, Einführung/ Erklärung	Demokratische Fragen des Zugangs zu Archiven und Museen In einigen Institutionen dürfen nur gut ausgebildete Personen die Archiv- und Museumsartefakte sehen und berühren, der Öffentlichkeit wird der Zugang verwehrt. Sie werden sich zunächst einen kurzen Essay über den demokratischen Zugang zu Museen und Kulturerbe durchlesen und dann in einer Gruppendiskussion über die Bedeutung von Zugang, Demokratie und Kulturerbe sprechen. Als Gruppe werden Sie dann Ihre eigenen Statuten entwerfen und schreiben, in der Sie als Gruppe die Bedingungen für einen demokratischen Zugang zu kulturellem Erbe benennen.		
Partner	COVU		
EQR- Niveau	4		
Medien	quest	Verantwortung/ Selbstständigkeit	Kenntnisse
Lernergebnis	Die TeilnehmerInnen erhalten einen Einblick in die verschiedenen Nutzungsbedingungen für den Zugriff auf Archive und Museen. In einigen Fällen können nur hochqualifizierte Personen wegen der Kostbarkeit des Objektes/ Dokuments und wie wichtig und alt es ist, auf Archive/Museen zugreifen.	Fertigkeiten Die TeilnehmerInnen werden Fähigkeiten entwickeln, um verschiedene Arten von Zugriffsebenen auf Archive und Museen zu identifizieren.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über die verschiedenen Arten von Museen/Archiven nachdenken, wie z.B. nationale, lokale, spezialisierte und verstehen, wie man mit jedem Typ umgeht. Nach dem Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Beispielübungen sollten die Auszubildenden in der Lage sein, die Zugangsprobleme mit verschiedenen Archiven und Museen zu erklären.

Titel, Einführung/ Erklärung	Ein Gedächtniscafé organisieren Den TeilnehmerInnen wird das Konzept des Gedächtniscafé und seiner Besonderheiten vorgestellt, nämlich der Wert, den das Organisieren eines solchen Projekts hat sowie den sozialen Nutzen, den es bringt. Sie werden wissen, wie man eine solche Veranstaltung plant und umsetzt.		
Partner	ADPTN		
EQR- Niveau	3		
Medien	Essay	Verantwortung/ Selbstständigkeit	Kenntnisse
Lernergebnis	Die TeilnehmerInnen lernen das Konzept des Gedächtniscafé kennen. Sie können die Richtlinien und Verfahren benennen und können klar darlegen, welche Aufgaben von einem Freiwilligen erwartet werden. Das beinhaltet auch die Unterstützung, die ein Freiwilliger von der Organisation des Gedächtniscafé erwarten sollte.	Fertigkeiten Die TeilnehmerInnen entwickelt praktische Methoden und Fertigkeiten zur Organisation von Erinnerungscafés.	Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, darüber nachzudenken, wie man ein Gedächtniscafé organisiert oder auch, ob er oder sie sich freiwillig für eine Organisation, die Gedächtniscafé organisiert, melden wollen. Nach dem Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen/ Auszubildenden dazu in der Lage sein, den Prozess der Organisation eines Erinnerungscafés Schritt für Schritt zu beschreiben.

Bereich

PERSÖNLICHE, SOZIALE UND LERNKOMPETENZ

Fertigkeiten

Kognitiv-logisches, kreatives, intuitives Denken und praktische Methoden, Materialien, Werkzeuge und Instrumente

Verantwortung/Selbstständigkeit

Stufe der Verantwortung oder Autonomie

Kenntnisse

Theoretisch oder praktisch

Titel, Einführung/ Erklärung

Grundlegende Forschungskompetenzen Sie werden lernen, wie Sie die Bibliothek als Forschungsspeicher für Geschichte und Storytelling nutzen können. Sie werden grundlegende Forschungskompetenzen entwickeln, wie und wo Sie mit der Suche nach Informationen beginnen können. Sie werden ein Verständnis für Ethik und Urheberrecht entwickeln und erfahren, wie Sie Informationen und Verweise als Fußnote hinzufügen können. In diesem kurzweiligen Abenteuer werden Sie die Archive und Materialien der Bibliotheken erkunden und werden am Ende Ihre eigene Geschichte zusammengestellt haben.

Partner

COVU

EQR- Niveau

3/4

Medien

Essay / Anleitung

Lernergebnis

Die TeilnehmerInnen lernen, wie sie mit Hilfe von Bibliotheken und anderen Werkzeugen nach wissenschaftlichen Informationen suchen können, die für ihr Thema relevant sind; geeignete Forschungsmethoden zu identifizieren und zu wissen, wann sie anzuwenden sind; Forschungsethik und verantwortungsbewusstes Handeln in der Forschung zu erkennen.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen entwickeln grundlegende Fähigkeiten, um die verschiedenen Arten von Forschung zu verstehen und auch die ethischen Aspekte der Forschung zu beachten.

Verantwortung/ Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über die verschiedenen Methoden, die für eine wissenschaftliche Recherche verwendet werden und die verfügbaren Werkzeuge, die ihnen dabei helfen, nachzudenken.

Kenntnisse

Nach dem Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Beispielübungen sollten die TeilnehmerInnen/ Auszubildenden in der Lage sein, zu beschreiben, wie einfache Forschung durchgeführt werden kann.

Titel, Einführung/ Erklärung

Kulturerbe interpretieren Ziel dieser Quest ist es, die Fähigkeiten bei der Interpretation von Exponaten in Industriestätten zu verbessern. Interpretierende Exponate zeigen nicht nur Objekte um ihrer selbst willen. Sie nutzen Objekte, um Geschichte zu lehren. Sie machen mehr, als nur die Objekte zu benennen oder zu gruppieren oder auch ihre Funktion zu zeigen. Interpretierende Ausstellungsstücke verwenden Objekte, um uns zu helfen, die Geschichte einer Gemeinde oder Gemeinschaft zu verstehen und zu erklären. Gute interpretierende Exponate zeigen Abläufe, untersuchen Wirkungen, erklären Beziehungen, machen Vergleiche, stellen und beantworten Fragen.

Partner

ELD

EQR- Niveau

3

Medien

Quest

Lernergebnis

Die TeilnehmerInnen verstehen verschiedene Möglichkeiten, Informationen zu sammeln, indem sie Menschen Fragen stellen. Sie verstehen, wie sie sich zwischen verschiedenen Interviewmethoden entscheiden müssen und lernen die dazu notwendigen Fähigkeiten.

Fertigkeiten

Die TeilnehmerInnen werden einen klaren Stil des intuitiven Denkens entwickeln und wird die Person, die er interviewt, lesen können. Es ist wichtig, dass sich die TeilnehmerInnen darüber im Klaren sind, dass sie nicht für jeden den gleichen Interviewstil verwenden können, dass sie die praktischen Methoden anpassen/ flexibel gestalten und anwenden müssen.

Verantwortung/Selbstständigkeit

Die TeilnehmerInnen werden über die Bedeutung der Vorbereitung auf Interviews nachgedacht haben, werden im Vorfeld Fragen vorbereiten und mit schwierigen Situationen rechnen. Die TeilnehmerInnen werden ein hohes Maß an Autonomie haben, wenn sie in der Lage sind, Interviews durchzuführen.

Kenntnisse

Nach dem Bearbeiten des Trainingsmaterials und der Übungen sollten die TeilnehmerInnen/ Auszubildenden eine breite Palette von Techniken erworben haben, um Interviews mit Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund und unterschiedlichen Lernfähigkeiten durchzuführen.

**Titel,
Einführung/
Erklärung**

Was ist (post)industrielles Erbe?

Industriekultur und industrielles Erbe sind wichtige Bestandteile des Strukturwandels. Ehemalige Industrieanlagen und Gebäude sind heute Industriedenkmäler oder Museen. Sie sind Lernorte für die Vermittlung und Würdigung des industriellen Erbes. Zusätzliche Medien, Dokumente oder Erzählungen tragen dazu bei, die alten Traditionen, die Geschichte und das Leben der Industriegesellschaft zu bewahren und den Menschen näher zu bringen. Das Bewusstsein für die Bedeutung des industriellen Erbes für die heutige Gesellschaft schafft regionale Identität. Die Kommunikation der Industriegeschichte im Kontext des Strukturwandels richtet sich an Interessierte aller Altersgruppen, insbesondere aber an Lehrer und Erwachsenenbildner.

Partner

StaW

EQR- Niveau

5

Medien

Essay

Lernergebnis

Die TeilnehmerInnen bekommen einen Einblick in das postindustrielle Erbe und erkunden zudem das vorindustrielle Erbe.

Fertigkeiten

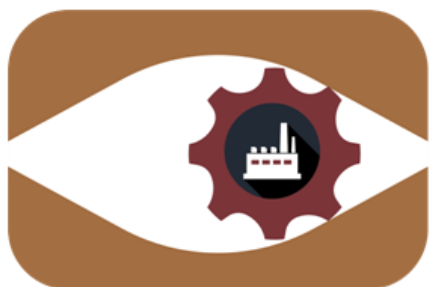
Die TeilnehmerInnen entwickeln Fähigkeiten, um durch kreatives und intuitives Denken industrielles Erbe zu identifizieren.

**Verantwortung/
Selbstständigkeit**

Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein, über ihr eigenes Verständnis von postindustriellem Erbe und was dieses kennzeichnet, zu reflektieren.

Kenntnisse

Nach dem Bearbeiten der Schulungsunterlagen und der Beispielübungen sollten die TeilnehmerInnen / Auszubildenden dazu in der Lage sein, eine Definition von postindustriellem Erbe zu formulieren.



VIRAL

