# VIRAL CPD SCHULUNGSCURRICULUM

Erasmus+ DORNBIRN Coventry University STADT WUPPERTAL muzej slavonije Elderberry learningstudios

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

# VIRAL CPD SCHULUNGSCURRICULUM

Das ViRAL Projekt 2018-1-AT01-KA204-039209 wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Erasmus+

Erasmus+ DORNBIRN Coventry University STADT WUPPERTAL muzej slavonije Elderberry

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

# EINFÜHRUNG

Mit einem Ausgangspunkt in den Archiven und dem kulturellen Erbe in den postindustriellen Gemeinden Europas, insbesondere unter Verwendung von fünf Archiven in Dornbirn (AT), Wuppertal (DE), Osijek (HR), Torres Novas (PT) und Coventry (UK), und den Fähigkeiten aller Partner im Bereich der Erwachsenenpädagogik, zielt das Projekt VIRAL darauf ab, die Schlüsselkompetenzen von Erwachsenen, mit begrenzten Möglichkeiten, durch ein neues Erwachsenenbildungsprogramm zu bereichern. Dieses Programm soll die Teilnehmer an die Verwendung von Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und 360-Grad-Filmen (360) Technologie-Tools und dokumentarischen Methoden heranführen. ELearning Studios (UK) ist federführend bei der Produktion eines Sets von Virtual Reality (VR), 360-Grad-Filmen (360) und Augmented Reality (AR) Trainingsressourcen für die Erwachsenenbildung im Kontext der Bewahrung der Erinnerungen an das lokale Industrieerbe.

Dieses Schulungscurriculum wurde für das "ViRAL - Virtual Reality Archive Learning" im Rahmen der Leitaktion "Zusammenarbeit für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren - strategische Partnerschaften" des Programms ERASMUS+ der Europäischen Union für allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport entwickelt.

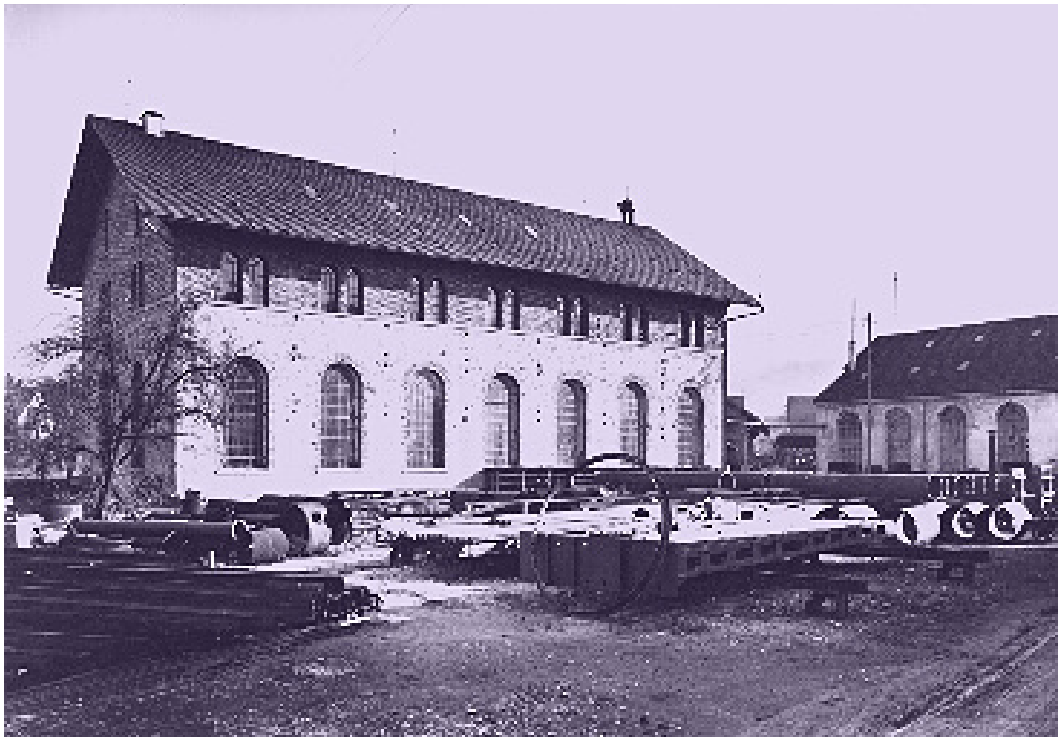
Elderberry AB war mit Unterstützung des Projektkonsortiums für die Koordination und Entwicklung dieses Lehrplans verantwortlich, als Leiter des intellektuellen Outputs 4 "ViRAL Training Course Curriculum“.

Der Zweck des ViRAL-Trainingskurs-Curriculums ist es, einen Rahmen für Erwachsenenbildner bei der Bereitstellung und Verwendung der AR/VR/360 und des unterstützenden Bildungsmaterials, das im Rahmen des Projekts entwickelt wurde, zu schaffen. Auch wird aufgezeigt werden, wie das Bildungsmaterial in Trainingsszenarien in Kombination mit den eLearning-"Quests" verwendet werden kann.

Im ersten Kapitel "ViRAL Training Course Curriculum" stellen die Autoren die Zielsetzung, die Zielgruppen und die Ergebnisse der durchgeführten Konsultation zur Bedarfsanalyse vor, die den Bedarf für die Entwicklung und Implementierung des VIRAL-Programms unterstützt und begründet - gefolgt von einem konzeptionellen Rahmen.

Das Dokument enthält außerdem eine ausführliche Erläuterung zu den Ergebnissen dieses Projekts, die ViRAL-Kompetenzmatrix mit Hinweisen für Pädagogen, die ViRAL-Webquests (E-Learning-Material) und das ViRAL-Methodenhandbuch. Jedes dieser Kapitel stellt das Ziel und die Ziele des Bildungsmaterials vor, gefolgt von einer detaillierten Erklärung, wie diese mit praktischen Beispielen verwendet werden können. In Anbetracht der Bedeutung von Erwachsenenbildnern und Trainern, als spezifische Zielgruppe dieses Projekts enthält dieses Dokument auch Kapitel mit Wegen und Vorschlägen zum Thema "Postindustrielle Landschaften und Erwachsenenbildung".

ViRAL
Virtual
Reality
Archive
Learning
ViRAL



# CONTENT

Ziele und Absichten..... 6

Identifizierte Bedürfnisse/Schwierigkeiten zentrale Herausforderung/Chancen..... 7

Zielgruppen..... 8

Beratung zur Bedarfsanalyse..... 9

Konzeptioneller Rahmen..... 11

Methodologisches Handbuch..... 12

Lernergebnisse und Kompetenzmatrix..... 13

Allgemeine Lehrplankonzepte und pädagogische Hinweise (für die Arbeit mit postindustriellen Standorten)..... 14

Pädagogenhinweise und wie sie bei der Erstellung eines Lehrplans verwendet werden... 17

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

# ZIELE UND ABSICHTEN

Das VIRAL-Projekt stützt sich auf die Erfahrungen früherer innovativer Initiativen zu praktischen und erlebnisorientierten Projekten, die das pädagogische Potenzial der Nutzung des kulturellen Erbes für die Erwachsenenbildung erkunden. Verschiedenste Kultureinrichtungen wie Kulturerbestätten, Museen, Archive, Bibliotheken bieten eine Vielzahl von Bildungs- und Lernprogrammen an. Die Bandbreite und der Umfang dieser Programme, die unterschiedliche Zielgruppen in kontinuierliche Lernerfahrungen und Aktivitäten einbinden, berücksichtigen oft nicht-formale oder informelle Methoden. Das Programm der Europäischen Union für Bildung, Ausbildung, Jugend und Sport (Erasmus+) unterstreicht einen neuen Ansatz, der auf Synergien und Interaktion zwischen formalem, informellem und nicht-formalem Lernen basiert. Das VIRAL-Projekt hat einen Lehrplan entwickelt, der dieses Ziel erreichen kann, indem er einen spezifischen Bereich des kulturellen Erbes - das postindustrielle Erbe - aufwertet und Methoden verwendet, die jungen Erwachsenen vertraut sind, wie AR/VR und 360-Videos.

Die Wiederverwendung von alten Industriestandorten und die Umnutzung als Museen, Innovationszentren und Kulturraum, wird als Chance für die Regeneration von bisher vernachlässigten Gesellschaftsräumen gesehen. Nationale und europäische Richtlinien zum Schutz des Kulturerbes verstärken die Idee, dass es notwendig ist, diesen Raum neu zu erschließen. VIRAL erweitert dieses Konzept durch eine neue Erschließung von Bildungswegen und die Aktualisierung von Fähigkeiten in AR/VR und 360-Videos.

Dieses Konzept ist in einen Regenerationsprozess eingebettet, der den, in den letzten Jahrzehnten in Europa verbreiteten, Trends zur Wiederherstellung von Industriestandorten folgt und gleichzeitig deren pädagogisches und touristisches Potenzial dynamisch aufwertet. Die Verwendung der neuesten Technologie ermöglicht es, eine Reihe von dokumentierten Bedürfnissen und Schwierigkeiten zu identifizieren, besonders indem man sie als Schlüsselherausforderungen für die Entwicklung des VIRAL-Projekts in Beziehung setzt.



*Nicht-formales Lernen ist nach der CEDEFOP-Definition "Lernen, das in geplante Aktivitäten eingebettet ist, die nicht explizit als Lernen bezeichnet werden (in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernunterstützung), die aber ein wichtiges Lernelement enthalten. Nicht-formales Lernen ist vom Standpunkt des Lernenden aus gesehen intentional. Es führt typischerweise nicht zu einer Zertifizierung."*

## ERMITTELTE BEDÜRFNISSE/ SCHWIERIGKEITEN

## KEY CHALLENGE /OPPORTUNITIES

Hohe Jugend- und Erwachsenenarbeitslosigkeit; Bevölkerungsrückgang; Höherer Altersdurchschnitt in der Bevölkerung; Schwierigkeiten bei demographischem Wandel und unternehmerischer Dynamik. Hinzu kommt, dass kulturelles Erbe meist nur als unterbewerteter Beitrag zu Wirtschaftswachstum und sozialem Zusammenhalt gesehen wird.

Die Entwicklung von strukturierten Projekten zu Kultur und Kulturerbe in Verbindung mit verschiedenen Fachgebieten der Erwachsenenbildung. So sollen Wissenschaft und Technologie sowie Kunst und Kultur, als Möglichkeiten für Innovation und mehr soziales und kulturelles Bewusstsein gesehen werden.

Die Schließung wichtiger Industrieanlagen; die wirtschaftlichen und sozialen Probleme, mit denen Gemeinschaften konfrontiert werden, wenn Industrien schließen; die Existenz von Industrieanlagen, die in einigen Situationen unbekannt, unerforscht oder in einem Zustand der Vernachlässigung sind.

Das Interesse einer jüngeren Generation an AR/VR und 360-Videos.

Trotz der Ausrichtung der internationalen Charta für das industrielle Erbe auf Bildung und Training, konzentrieren sich die bisherigen Konzepte nur auf Gruppen, die in den traditionellen Bildungsebenen (Primar-, Sekundar- und Hochschulbildung) enthalten sind. Somit existiert ein Mangel an spezialisierten Bildungs- und Trainingsprogrammen für eine erwachsene Zielgruppe in Bezug auf postindustrielles Erbe und landschaftskulturelle Projekte, wodurch eine wachsende Nachfrage nach Arbeitsinstrumenten in diesem spezifischen Bereich entsteht.

Postindustrielle Stätten wie Museen und Kulturzentren werden gemeinschaftsorientierter, sie müssen von Erwachsenenbildnern und deren Know-how geleitet werden. So können in Bildungsprogrammen sowohl die Methodik des kulturellen Erbes als auch die technologischen Aspekte von AR/VR/360 beinhalten werden. So werden sie eine Ressource der sozialen Innovation für intelligentes, nachhaltiges und inklusives Wachstum. Kultur und Wissen wird so eine hervorragende Möglichkeit des Teilens, Lernens, der Förderung und Entwicklung.

Ein anerkannter Mangel an "neuen Technologiekenntnissen" unter Erwachsenen (und Erwachsenenbildnern).

Das Ziel von VIRAL ist es, die Grundlagen für die Bildung und Ausbildung unter Verwendung von AR/VR/360 im Umfeld des postindustriellen Erbes zu schaffen. Zentral ist es dabei das Bewusstsein für die Notwendigkeit von Methoden und Bildungsmaterialien in diesem spezifischen Bereich zu schärfen. Ziel ist es, dass die Arbeit an einem solch spezifischen Thema dazu beitragen wird, ein besseres Verständnis für das Verhältnis von formaler Bildung, nicht-formaler Bildung und andern Formen des Lernens, zu Beruf, Bildung und Arbeitsmarkt zu schaffen.

# ZIELGRUPPEN

## ERSTE ZIELGRUPPE

**Arbeitssuchende die sich neu qualifizieren müssen, junge Erwachsene sowie Erwachsene mit eingeschränkten Möglichkeiten.**

Das Projekt zielt darauf ab Konzepte zu entwickeln, die dabei helfen das Bewusstsein für neue Beschäftigungsmöglichkeiten im Kultur- und Kulturerbesektor zu erhöhen. Im speziellen Fall von ehemaligen Arbeitern und Arbeiterinnen ist es wichtig zu verstehen, dass sie für die Erhaltung des industriellen Erbes wichtig sind. Sie in post-industrielle Kulturerbe-Projekte einzubeziehen, ist für sie eine Möglichkeit sich auf der Grundlage ihres Erfahrungswissens neu zu qualifizieren.

## ZWEITE ZIELGRUPPE

**Fachleute von Institutionen, die mit post-industriellem Erbe und Landschaften arbeiten**

Aus früheren Untersuchungen und basierend auf der Arbeitserfahrung einiger Mitarbeiter der aktuellen Partnerschaft, geht hervor, dass ein Mangel an "praktischer" Ausbildung in diesem Bereich existiert. Das Ziel besteht darin, die Anzahl der Anbieter von Erwachsenenbildung, die im Umgang mit dem Bildungsmaterial vertraut sind, zu erhöhen. Dies soll gelingen, indem die Erwachsenenbildner, die in der Anwendung des Bildungsmaterials bereits geübt sind und darüber hinaus erfolgreiche Wege der Umsetzung entwickelt haben, ihre Erkenntnisse und Fähigkeiten weiter geben. So soll auch Vertrauen und Wachstum in diesem Bereich gefördert werden.

**Erwachsenenbildner und Trainer** denen Fähigkeiten in der Vermittlung von Kulturerbe fehlen. Zu diesen gehören Lehrer aller Bildungsstufen (Vorschule; Grundschule; Sekundarstufe I; Sekundarstufe II; berufliche Bildung; Erwachsenenbildung; Hochschulbildung).

**Erwachsenenbildner und Trainer** denen Kenntnisse im Bereich AR/VR/360-Video fehlen.

Eines der wichtigsten Anliegen war es, das gesamte Spektrum der Arbeitserfahrungen mit den verschiedenen Zielgruppen der an diesem Projekt beteiligten Partner abzudecken. Die VIRAL-Partnerschaft besteht aus Fachorganisationen der Erwachsenenbildung, drei öffentlichen Organisationen die mit Kultur und Kulturerbe arbeiten und einem Stadtarchiv.

Das Hauptziel ist es, alle diese Gruppen in aktive und kontinuierliche Lernaktivitäten einzubinden, indem postindustrielles Erbe und Landschaften als Bildungsressource genutzt werden. Um diesen Zweck zu erfüllen, hat die Partnerschaft eine Reihe von Aktivitäten entwickelt, die dazu beitragen sollen, die Bildungskompetenz - sowohl von Fachleuten, die mit postindustriellem Erbe und neuen Technologien arbeiten, als auch von Gruppen, die solche Stätten für Bildung und Training nutzen - zu verbessern, indem sie ihnen helfen neue Fähigkeiten zu erwerben.

# BEDARFSANALYSE-BERATUNG

Der Ausgangspunkt für die Entwicklung des Trainingskurs-Curriculums war die Durchführung einer Bedarfsanalyse unter den Partnern und assoziierten Partnern, um den tatsächlichen Trainingsbedarf im spezifischen Bereich des postindustriellen Erbes und AR/VR/360-Videos in Bezug auf die identifizierten Zielgruppen aufzuzeigen. Die Mehrheit der Befragten waren Fachleute, die in der Kulturerbe-Arbeit in Archiven und Museen oder in der Erwachsenenbildung tätig sind.

Bei der Frage nach ihrem Schulungsbedarf gaben die Mehrheit der Institutionen - vor allem die Archive und Museen - an, dass sie ihre Fähigkeiten im Bereich AR/VR und der Verwendung von 360-Kameras für die Erstellung von Videos aktualisieren müssen. Bildungsprogramme in Archiven und Museen unterscheiden sich von Land zu Land. Die meisten Institutionen waren daran interessiert, nicht-formale Lernpraktiken zu entwickeln. Die Beschreibungen der Ausbildungs- und Weiterbildungsbedürfnisse dienten als wichtiger Maßstab für die Entwicklung eines Kompetenzindexes, der sich zu einer Kompetenzmatrix entwickelte, in der Lernergebnisse, Fähigkeiten, Kompetenzen und Wissen definiert wurden, die die Grundlage für unser eLearning „Quest" Schulungsmaterial bildeten. Die Bereiche wurden definiert als:

- *Ausstellung (Ausstellungen benutzerfreundlicher und ansprechender gestalten);*
- *Bildung und Engagement von Lehrern, Ausbildern und anderen Schulungsfachleuten;*
- *Archivierung (Archive zugänglich machen);*
- *Digitalisierung (Sammlungen digitalisieren und online zugänglich machen);*
- *Kommunikation und Verbreitung an die breite Öffentlichkeit.*
- *Entwicklung von Fähigkeiten zur Nutzung von AR/VR/360 für die informelle Bildung in Kulturerbestätten, Archiven und Museen;*
- *Inventarisierung und Verwaltung von Sammlungen;*
- *Erstellung neuer audiovisueller Dokumente zur Erfassung des immateriellen Erbes; Kulturerbe als Motor der Entwicklung.*

Die Mehrheit der Befragten arbeitet im post-industriellen Kontext und lieferte auch Informationen über die Industrietypologie - was uns weiteres Material für die Bildungsarbeit lieferte. Diese Liste wurde durch die Antworten der Erwachsenenbildner erweitert. Es war wichtig, die Erwachsenenbildner auf die Nutzung von postindustriellen Kulturerbestätten aufmerksam zu machen um zu einer Diversifizierung der Bildungspraktiken beizutragen. Dies wird in dem Kapitel dieses Curriculums, das den E-Learning-Materialien gewidmet ist, untersucht werden.

# VIRAL KONZEPTIONELLER RAHMEN

Der hier vorgestellte konzeptionelle Rahmen ist das Ergebnis der Sammlung von Informationen über Best Practice Fallstudien und Lehrmethoden im postindustriellen Themenbereich. Diese wurden im Rahmen der ersten Stufen der Ergebnisse ViRAL Methodology Handbook, ViRAL Web Quest - eLearning Material und ViRAL CPD Training Course Curriculum durchgeführt. Die recherchierten Fallstudien mussten vier Bereiche umfassen, die den Arbeitscharakter von Kulturerbestätten, Sammlungen und Funktionen widerspiegeln und die Rolle hervorheben, die sie bei der Schulung und Einbindung von Zielgruppen sowie einer breiteren Beteiligung spielen:

1. *Sammlungen - Training wird genutzt, um Zielgruppen für die Arbeit mit Sammlungen (öffentlich und privat), Dokumenten, Artefakten, Objekten etc. zu qualifizieren.*
2. *AR/VR/360-Fähigkeiten werden für Archiv- und Museumsmitarbeiter geschult.*
3. *AR/VR/360-Fähigkeiten werden für Erwachsenenbildner geschult.*
4. *Bildung - Das Fachwissen ehemaliger Mitarbeiter wurde genutzt, um Sammlungen, Ausstellungen und postindustrielle Stätten zu interpretieren, zu erklären und in den Kontext zu stellen.*

Zusätzlich sollten die Fallstudien die besten Praktiken bei der Ausbildung von ehemaligen Arbeitern und Arbeiterinnen, Arbeitslosen und jungen Erwachsenen untersuchen, um:

5. *Gute Leiter zu werden, die postindustrielle Sammlungen in Museen/Archiven/Kulturerbe-Stätten erklären und interpretieren.*
6. *Mit industriellen Artefakten/industriellen Stätten/Anlagen zu arbeiten, um das Publikum einzubeziehen, den Sektor zu unterstützen, mit Fachleuten bei der Interpretation von Sammlungen und Ausstellern zusammenzuarbeiten und dabei eine vielfältige Gruppe von Gemeinschaften zu vertreten.*
7. *Arbeit mit post-industriellen Sammlungen, einschließlich alter Fotografien, Archivdokumenten, Artefakten und Objekten im Kontext von Co-Kreation, Partizipation und gemeinsamem Wissen.*
8. *Arbeiten Sie mit digitalen Medien und Geräten, um post-industrielle Sammlungen, Ausstellungen und Orte zu interpretieren, zugänglich zu machen und zu teilen.*

# VIRAL HANDBUCH

Dieses ViRAL-Handbuch soll Pädagogen helfen, die ein Programm, einen Kurs oder einen Lehrplan entwickeln möchten, der aus dem ViRAL-Material abgeleitet ist. Das Handbuch soll Pädagogen und Entscheidungsträgern einen Gesamtüberblick darüber geben, wie die ViRAL-Methoden in der Erwachsenenbildung eingesetzt und implementiert werden können. Der Kontext des ViRAL-Projekts ist die Erforschung und Dokumentation des industriellen Erbes und ihrer lokalen Gemeinschaften. VIRAL zielt darauf ab, Qualifizierungs- und/oder Weiterbildungswege für Erwachsene in neuen Schlüsselkompetenzen anzubieten und gleichzeitig Erwachsenenbildner und Erwachsenenbildnerinnen sowie Fachleute des kulturellen Erbes im Sammeln und Archivieren von Kulturerbe-Material zu unterstützen. Die Ressourcen in diesem Handbuch können genutzt werden, um die Theorie in die Praxis zu übertragen und durch die folgenden Bereiche Anregungen zu geben: Pädagogische Aufsätze, Fallstudien, zentrale Aufgabenstellungen. Jeder Partner recherchierte mehrere Fallstudien, die den, in den obigen Punkten aufgeführten, Richtlinien folgten - das Material resultierte in dem "ViRAL Methodology Handbook". Die Struktur dieses inhaltlichen Rahmens ist rein indikativ, kann aber als Parameter für Erwachsenenbildner dienen, um ihre eigenen Lernaktivitäten zu entwickeln, die wiederum andere thematische Interaktionen fördern. Die Forschung führte auch zur Entwicklung einer ViRAL-Kompetenzmatrix, die die Lernergebnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen und das Wissen definiert, die für die Zielgruppen der Endnutzer entwickelt werden sollen.

# LERNERGEBNISSE UND KOMPETENZMATRIX

Die Lernergebnismatrix (LEM) stellt die Schlüsselkompetenzen dar, die von erwachsenen Lernenden im Zusammenhang mit der Bewahrung der Erinnerungen an ihr lokales Industrieerbe erreicht werden sollen. Die LEM wurde gemäß dem Europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) als eine Reihe von Lernergebnissen (LE) - im Sinne von Wissen, Fertigkeiten und Kompetenzen - zusammengestellt. Die LEM repräsentiert Lernergebnisse in den EQR-Stufen 3, 4 und 5 - in Bezug auf Wissen, Fertigkeiten und Kompetenzen. Die LEM ist aus dem methodischen Rahmen abgeleitet, ergänzt diesen und veranschaulicht die Schlüsselkompetenzen und -fertigkeiten, die durch ViRAL in der Erwachsenenbildung, beim informellen und nicht-formalen Lernen erworben werden können. Die Schlüsselkompetenzen wurden während der Bildungsbedarfsanalyse entwickelt, die von jedem Partner mit seiner lokalen Arbeitsgruppe - bestehend aus Experten aus den jeweiligen Bereichen des Projekts, - durchgeführt wurde. Sie folgen der neuen "Empfehlung der Kommission zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen" (2018), nämlich: - MINT, Sprachen, Digitales, Lese- und Schreibfähigkeit, Kulturbewusstsein und -ausdruck, Unternehmertum, bürgerschaftliches und persönliches Engagement, Soziales und Lernen. Die Matrix zeigt auch auf welche VR-, AR- und 360-Trainingsressourcen die Entwicklung der LE unterstützen werden. Sie wurde in Anlehnung an die Rubriken-Methodik entwickelt und legt die Kriterien für die Bewertung des Fortschritts in Bezug auf die Komplexität fest, die von den verschiedenen EQR-Stufen für den Erwerb der vorgesehenen neuen Schlüsselkompetenzen gefordert wird.

# ALLGEMEINE LEHRPLANKONZEPTE FÜR DIE ARBEIT IM POSTINDUSTRIELLEN MUSEUM/ARCHIV/KULTURERBESTANDORT

**Was kann getan werden?**
- Arbeiten mit industriellen Artefakten/Industriestandorten/Werken
- Arbeit mit Sammlungen: Dokumente, Artefakte
- Arbeit an der Gestaltung einer Ausstellung
- Arbeit am Prozess der Installation einer Ausstellung - Arbeit als Pädagoge oder Führer

**Lehrplanübergreifend**
Bestandsaufnahme.
Untersuchung.
Ausstellen.
Bildung.

Freischaltung von Sammlungen
Co-Kreation und Partizipation
Repräsentation verschiedener Gruppen und Gemeinschaften
Ethik

**Besuch eines postindustriellen Museums/Archivs/historischen Stätte - Was kann getan werden?**
Einbindung in die Bildung, Einbindung der Gemeinde, Menschen organisieren und ausbilden (z.B. Freiwillige, ehemalige Arbeiter, etc.)

Wie sieht das gesellschaftlich sinnvolle Museum und Archiv aus? Was sind die Merkmale? Welche Arbeit wird damit geleistet? Werte und Prinzipien.
Organisatorischer Wandel, organisatorische Fragen.
Engagement des Publikums.

**Lehrplanübergreifend**
Schulen.
Berufsbildende Schulen: technisch, künstlerisch, etc.
Besondere Bedürfnisse.

**Verschiedene Arten von postindustriellen Kulturerbestätten und ihre Nutzung in der beruflichen Bildung (künstlerisch) Was kann getan werden?**
Nutzung post-industrieller Stätten für Ausstellungen. Verwendung von industriellen Artefakten für die Kunst.

Standortbezogen
Urbanes Skizzieren

**Lehrplanübergreifend**
**INDUSTRIELLES ERBE UND DIE KÜNSTE**
Die Wiederverwendung von alten Anlagen für die Unterbringung von Kreativindustrien vs. die Verwendung der post-industriellen Erbes (Gebäude, Maschinen, Zeugnisse, Dokumente, etc.) als künstlerisches Vehikel?

**Verschiedene Arten von postindustriellen Kulturerbestätten und ihre Nutzung in der beruflichen Bildung (sozial) Was kann getan werden?**
**Was sind die Themen, die für die Gesellschaft von Bedeutung sind?**

**Lehrplanübergreifend**
Globalisierung und Migration.
Identität.
Alternde Bevölkerungen.
Arbeitslosigkeit.
Umweltverschmutzung.
Nachhaltigkeit.

**Postindustrielle Kulturerbestätten und ihre Nutzung in der Erwachsenenbildung (Technikgeschichte)**
**Was kann getan werden?**
Betrachten Sie die technologischen Prozesse. Vergleichen Sie damals und heute, wie wurden sie angetrieben? Nutzen Sie die postindustriellen Stätten und ihre Technologie, um sich mit älteren industriellen Techniken und Materialien zu beschäftigen. Industrielle Dörfer und Städte.

**Lehrplanübergreifend**
Metallverarbeitung.
Olivenölpresse.
Bergbau.
Docks, Häfen, Kanäle, Schiffbau.
Textilherstellung.
Mechanische Industrien im kleinen Maßstab.
Mechanische Industrien im großen Maßstab (Stahl).
Autoherstellung.
Konserven, Lebensmittelindustrie.
Dampfkraft.
Mechanische Umwandlung von Energie durch Mechanismen.
Wasserkraft.
Pumpen.
Moderne WIG-, MIG-Schweißtechniken im Vergleich zu riadultausbildung, Schweißen, Löten, Autogen- und Lichtbogenschweißen.
Schmiedeeisen und Gusseisen.
Flaschenzug und Takelage.

Wie haben die Menschen geliebt?

# PÄDAGOGENHINWEISE UND WIE SIE BEI DER ERSTELLUNG EINES LEHRPLANS VERWENDET WERDEN

Die ViRAL-Pädagogenhinweise richten sich an Erwachsenenbildner, einschließlich Lehrer und Ausbilder aller Bildungsstufen, die ihren eigenen maßgeschneiderten Kursplan als Teil eines größeren Lehrplanrahmens erstellen möchten. Die Pädagogenhinweise präsentieren Tipps und Ideen, wie sie eine Auswahl an Quests (Aufgaben) und Produktionen verwenden können, um einen Kurs anzupassen, der auf die Bedürfnisse ihrer Lernenden ausgerichtet ist. Sie enthalten Hinweise zur Verwendung und Bereitstellung der AR/VR/360 und andere unterstützende Bildungsmaterialien, wie z. B. Lehrvideos, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden. Sie zeigen, wie das Material in Trainingsszenarien/Modulen/Kursen in Kombination mit den ViRAL-Quests eingesetzt werden kann (lesen Sie mehr dazu unten).

Archive und Museen haben für Bildungseinrichtungen eine wichtige Bedeutung als außerschulische Lernorte. Die Kombination aus dem Besuch von Stätten der Industriekultur und der Erkundung ihrer historischen Situation durch VR/AR/360-Videos und dem Studium historischer Dokumente über diese Stätte, bietet hervorragende Lernmöglichkeiten in der Erwachsenenbildung.

Das Material gibt den Lernenden anhand verschiedener Beispiele einen Überblick über verschiedenste Themen wie die Auswirkungen des Einsatzes von Maschinen in der Arbeitswelt, wie sich die Arbeitsbedingungen verändert haben etc.. Ebenso enthält es Anregungen für Fragen zur lokalen Geschichte der Industriekultur. Sie erhalten auch Tipps und Ideen, wie AR/VR und 360-Videos zur Unterstützung dieses Ziels eingesetzt werden können.

Pädagogen werden die Lernenden auffordern, zusammen mit den Informationen, die sie bei einem virtuellen Rundgang erhalten haben, die Geschichten von Fabriken aus ihrer eigenen lokalen Industriekultur zu vergleichen und in einem Endprodukt - zum Beispiel einem Blog oder einem Vlog - zusammenzustellen. Auch die ViRAL Quests bieten eine Menge Hilfe und Unterstützung bei diesem Prozess (siehe unten).

Erwachsenenbildner können Material entwickeln, um den Unterricht vor Ort zu unterstützen, z. B. in einem Museum oder online per Videokonferenz in welcher der Pädagoge seinen Bildschirm mit den Lernenden teilt. Die Themen, die Pädagogen mit den Lernenden besprechen können, werden im weiteren vorgestellt; z. B. eine eigene Ausstellung, eine verlassene Fabrik, ein Stadtviertel oder ein persönlicher Gegenstand. Die Notizen erklären, was sie sind und wo sie zu finden sind. In den historischen Quellen sind weiters die originale und authentische Informationen zum recherchierten Thema zu finden. Die Notizen helfen den Lernenden auch dabei andere Quellen zu finden und zeigen wo sie die notwendigen Informationen bekommen können - beispielsweise in Archiven und Museen. Die Pädagogenhinweise diskutieren, wie man Interviewfähigkeiten als Kompetenz entwickelt, um mehr über das gewählte Thema zu erfahren und leiten die Lernenden dazu an, über Themen für die digitale Dokumentation nachzudenken und diese zu entwerfen. Die Notizen zeigen, wo die Lernenden einzeln oder in Teams arbeiten können und führen die Lernenden in kostenlose Anwendungen ein, die sie bei der Erstellung ihrer Inhalte verwenden können.

Durch digitalisierte Produktionen und Dokumentationen werden Museums- und Archivinhalte für alle Nutzer, die Zugang zum Internet haben, verfügbar. Die Einführung eines virtuellen Rundgangs in ein Schulungsprogramm kann lehrreich sein und Spaß machen. Lehrreich, weil wir neues Wissen erlangen,

andere Kulturen und andere Perspektiven kennenlernen und neue Technologien zum Lernen nutzen, und unterhaltsam, weil wir die angebotenen Inhalte selbstständig auf eine Art und Weise und zu einem Zeitpunkt erkunden, der zu uns passt.

Unser interaktives Questsystem ist einfach und intuitiv zu bedienen und wurde so konzipiert, dass die Lernenden die Möglichkeit haben, das Menü der Quests in ihrem eigenen Tempo zu durchlaufen. Das questbasierte Lernen und seine einzigartige Pädagogik implizieren eine Praxis, die irgendwo zwischen der ernsthaften Arbeit der Bildung und den spielerischen Errungenschaften des Gaming liegt.
Unsere Quests sind so organisiert, dass die Teilnehmer aus einem Pool von individuellen Quests (Einführung, Aufgabe, Prozess, Abschluss und Videos und Links) wählen, die Erfahrungspunkte sammeln, um die Anforderungen der Standards und des Lehrplans zu erfüllen. Diese hochgradig personalisierte und maßgeschneiderte Herangehensweise an die Vermittlung von Lerninhalten, kombiniert mit interessanten Inhalten (kulturelles Erbe), erweist sich als überzeugendes und leistungsfähiges Werkzeug für Lernen und Engagement.

Im Wesentlichen sind die zweiundzwanzig Quests in acht Schlüsselkategorien unterteilt, die da wären: MINT, Sprachen, Digitale Kompetenzen, Alphabetisierung, Kulturelles Bewusstsein und Ausdruck, Unternehmertum, Bürgerschaftliches, Persönliches Soziales und Lernen.

Wir haben sichergestellt, dass die Quests in drei Niveaustufen unterteilt sind und haben uns an den EQF Level 3 bis 5 orientiert. Dies ermöglicht es Lernenden mit unterschiedlichen Fähigkeiten, sich mit dem Inhalt zu beschäftigen und ihre Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln. Außerdem werden die Lernenden ermutigt, Multimedia und andere visuelle Hilfsmittel zu verwenden.

Wir haben festgestellt, dass das "Lehren" von Erwachsenen über kulturelles Erbe über das Questsystem viel fesselnder ist als traditionelle Lernmethoden. Die Quests sind so konzipiert, dass sie die Zeit der Lernenden gut nutzen, dass sie sich auf die Nutzung statt auf die Suche nach Informationen konzentrieren und dass sie das Denken der Lernenden auf den Ebenen der Analyse, Synthese und Bewertung unterstützen. Das von uns verwendete Quest-Modell schafft folglich eine sinnvollere Online-Lernumgebung.

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

The ViRAL Project 2018-1-AT01-KA204-039209 has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which might be made of the information contained herein.

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