



# VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NYHETSREVY

## NUMMER 3, APRIL 2020

### TIDER SOM DESSA

Under de senaste månaderna har ViRAL-teamet (Virtual Reality Archive Learning) slutfört två projekt och utvecklat AR- och VR-produkter som skall användas för icke-formell undervisning inom kretsen för vuxenutbildningen. Planeringen av träningsveckan i september i Coventry, Storbritannien, är också i full gång.

Men precis som alla andra projekt har också vi påverkats av den pandemiska situationen som tagit alla med överraskning. Således förlitade sig det transnationella partnerskapet, som så många andra, på en digital kommunikationsplattform. Mötet var tänkt att äga rum i Osijek, Kroatien, under värdskap av Muzej Slavonije.

Den här utgåvan av ViRAL e-nyhetsbrev är speciell eftersom den publiceras under omständigheter som ingen kunnat förutsäga. Med tanke på att ViRAL handlar om digital teknik och dess användbarhet som en icke-formell utbildningsmetod, har vi också tänkt på den roll som dessa tekniska verktyg spelar i våra liv. Vi erbjuder virtuella verktyg när vi besöker museer som använder 360-videor, vi använder AR när vi chattar med våra vänner eller familjer, och till och med spelar med VR. Dessa uppfinningar är inte nya; deras betydelse är det dock.

Dessutom diskuteras även kulturens roll i den globala hälsokrisens tider. Konstnärer och kulturmänniskor har varit nyckelpersoner kring hur man tillbringar tiden hemma under karantän. Onlineutställningar, föreläsningar, konserter, antingen direkt streaming eller inte, blomstrar. Ändå ökar skillnaderna mellan aktörerna i den sociala

### VAD ÄR PÅ GÅNG?

- ✓ ViRAL Handboken är klar;
- ✓ ViRAL Learning Outcomes Matrix (LOM) är klar;
- ✓ AR och VR-produkterna är under arbete, likaså ViRAL-plattformen;
- ✓ Nästa möte: Staff training @ Coventry University 21/9 - 25/9

väven; hur är det med de familjer som inte kan komma åt en dator? Hur går det för dem som inte har wi-fi-anslutning hemma?

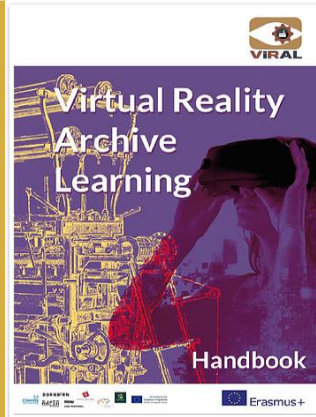
Alla dessa utmaningar är intimt kopplade till ViRAL:s uppdrag och huvudmål som är att ge lågutbildade vuxna digitala färdigheter och kompetenser i kulturarvssammanhang. Nu, mer än någonsin, är vårt team engagerat i att erbjuda utbildningsupplevelser av hög kvalitet.

ViRAL-projektet 2018-1-AT01-KA204-039209 har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Detta dokument återspeglar endast författarens åsikter och kommissionen kan inte hållas ansvarig för användningen av informationen i detta dokument.



# ViRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NYHETSREV NUMMER 3, APRIL 2020

ViRAL Handboken och ViRAL Learning Outcomes Matrix finns nu tillgängliga på vår webbplats, på alla partners språk. Klicka [här](#) för att öppna!



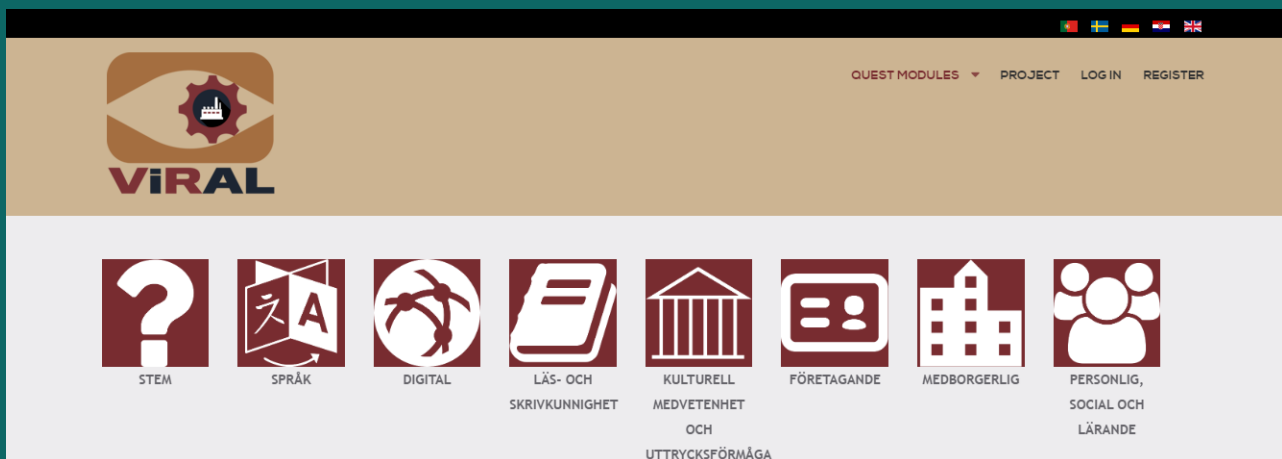
## IO2 ViRAL Learning Outcomes Matrix

The key competences to be achieved by the adults in a context of safeguarding the memories of their local industrial heritage will be presented in a Learning Outcomes Matrix (LOM). It will be built according to the European Qualification Framework (EQF) as a set of learning outcomes (LO) - in terms of knowledge, skills and competences.

The LOM will be drawn from the methodological framework and will illustrate the key competences and skills to be acquired through ViRAL in adult education, informal and non-formal learning. The key-competences to be developed will be drafted and will be identified during the training needs analysis to be conducted by each partner with their LWG and follow the new Commission 'Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning' (2018), namely: - STEM; - languages; - digital; - literacy; - cultural awareness and expression; - entrepreneurship; - civic and - personal, social and learning.

The matrix will also identify which VR, AR and 360 training resources will support the development of the LO. It will be designed following the rubric methodology and establishes the criteria for assessing progress related with the complexity required by the various EQF levels to acquire the foreseen new key competences.

Teamet har nu utvecklat Learning Management System för publicering av utbildningsmaterial online (du kan öppna det [här](#)). Systemet är uppbyggt för att inkludera material för utveckling av nyckelfärdigheter inom läs- och skrivkunnet, flerspråkighet, matematisk kompetens och kompetens inom naturvetenskap och teknik (STEM), digital kompetens, personlig och social kompetens samt kompetens att lära sig att lära, medborgarskapskompetens, entreprenörskompetens, kompetens på området kulturell medvetenhet och kulturyttringar. Det kommer att finnas aktiviteter och övningar som använder sig av lokala arkiv och museer i koppling till det postindustriella arvet. Dessa kommer att stödas av videor, dokument, länkar, för EQF nivå 3 till 5, samt ett omfattande material för utbildarna. Materialet utgör grunden för en kontinuerlig professionell utvecklingskurs för vuxenutbildare.



Vi finns på Facebook!

[Följ oss här](#)

ViRAL-projektet 2018-1-AT01-KA204-039209 har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Detta dokument återspeglar endast författarens åsikter och kommissionen kan inte hållas ansvarig för användningen av informationen i detta dokument.

