

VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NYHETSREVY

NUMMER 1, APRIL 2019

VAD ÄR VIRAL?

VIRAL – Virtual Reality Archive Learning är ett projekt med mål att ta fram fram högkvalitativa och individuella inlärningsmöjligheter för vuxna och kompetensutveckling för vuxenutbildare inom **virtuell- och förstärkt verklighet och 360°-videoproduktion** genom att använda **arkivmaterial** och **postindustriella landskap** och miljöer.

Några av de platser som kommer att analyseras är fabriker, gruvor, hamnar, och jordbruksproduktionscentra – i stort sett alla de platser som en gång var hjärtat i städernas industriella produktion.



ViRAL målsättning är att

- ✓ förbättra och utöka utbudet av hög kvalitativt fortbildningsmaterial anpassat till lågutbildade och/eller lågkvalificerade vuxna;
- ✓ öka och utveckla utbildares kompetens;
- ✓ öka medvetenheten om det sociala och pedagogiska värdet i Europas kulturella- och industriella arv.

Skapandet av VR, AR och interaktiva 360°-videor baserade på kultursarvsplatser och fortbildandet i användandet av arkiv med material från dessa platser kommer att utgöra kärnan i både kompetensutvecklingen för **vuxenutbildare** och enskilda program för att utveckla nyckelkompetenser för **vuxna studenter**. De lär sig att samla information från olika källor (t.ex. böcker, dokument, ljudupptagningar och videor) och omvandla det de hittar till olika format (t.ex. text, tabeller, bilder, ljud, webbplatser, undersökningar och utställningar). Materialet ingår sedan i att lära sig hur man tar fram VR-, AR- och 360°-videomaterial.

ViRAL Project 2018-1-AT01-KA204-039209 har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Detta dokument återspeglar författarens åsikter och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i denna publikation.



VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NYHETSREVY

NUMMER 1, APRIL 2019

VIRAL lyfter fram behovet av **högkvalitativ och individualiserad vuxenutbildning** i områden med minskad industriell produktion, något som ofta går hand i hand med **hög arbetslöshet** och **medföljande sociala problem**. Sådana områden behöver nya och färskare sätt att se de möjligheter som den fysiska miljön ger, både för att hitta nya arbetstillfällen och att öka trivseln hos såväl individer som i det lokala samhället.

Detta projekt finansieras av Europeiska kommissionen och det genomförs av ett konsortium av organisationer från **Österrike, Kroatien, Tyskland, Portugal, Sverige och Storbritannien** – alla länder med en rik industrihistoria.

VAD ÄR NYTT?

VIRAL kick-offmöte i Dornbirn, Österrike



VIRAL andra möte i Torres Novas, Portugal



Vill du veta mer? Följ oss på **Facebook**

VILKA KOMMER VIRALS RESULTAT ATT VARA?

- ✓ **VIRAL Metodologiskt ramverk** för öka vuxnas nyckelkompetenser;
- ✓ **VIRAL Matris** med lärandemål för att definiera kunskap, färdigheter och kompetenser som skall uppnås av deltagare;
- ✓ **VIRAL Resurser** en uppsättning virtuell verklighet (VR), 360°-filmer och förstärkt verklighet (AR) utbildningsresurser att användas inom vuxenutbildning;
- ✓ **VIRAL Kompetensutveckling** för vuxenutbildare och yrkesverksamma inom kulturarvssektorn;
- ✓ **VIRAL Plattform**, en öppen och flerspråkig inlärningsplattform med omedelbar tillgång till material framtaget inom projektet, inklusive eLärande-rummet för att stödja kompetensutvecklingen inom Europas kulturella- och industriella arv.

VIRAL Project 2018-1-AT01-KA204-039209 har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Detta dokument återspeglar författarens åsikter och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i denna publikation.