



## IO2 VIRAL Learning Outcomes Matrix

De nyckelkompetenser som de vuxna ska besitta när det gäller att säkerställa deras minnen av det industriella arvet, kommer att presenteras i en matris för lärandemål; Learning Outcomes Matrix (LOM). Den byggs upp i enlighet med den europeiska referensramen för kvalifikationer; the European Qualification Framework (EQF) – i termer av kunskaper, färdigheter och kompetenser. I texten används de engelskspråkiga förkortningarna.

Matrisen utgår ifrån den metodologiska referensramen med kompetenser och färdigheter kan fås genom VIRAL inom vuxenutbildning, informellt och icke-formellt lärande. Nyckelkompetenserna utvecklas, skissas upp och identifieras under träningsprocessen av varje partner och skall följa EU-kommissionens nya Rekommendation för nyckelkompetenser för livslångt lärande” (2018), nämligen: Läs- och skrivkunighet, 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.

Matrisen kommer också att avgöra vilken VR, AR eller 360-träningsresurs som kommer att stöda utvecklandet av lärandemålen. Den kommer att skapas utgående ifrån temat metodologi och lägger grunden för kriterier som används för att utvärdera framsteg kopplade till den komplexitet som krävs på de olika EQF-nivåerna för att förvärva de planerade nya nyckelkompetenserna.

# Definition av EQF nivå 3, 4 och 5 för användning i VIRAL



## Nivå 3

**Kunskap:** Faktakunskap, principer, processer och allmänna koncept, inom arbete eller studier

**Färdigheter:** Fakta- och teoretisk kunskap i ett brett sammanhang inom arbete och studier, göra uppgifter och lösa problem genom att välja och tillämpa grundläggande metoder, verktyg, material och information.

**Kompetens-1:** Ta ansvar för att göra färdigt uppgifter inom arbete och studier

**Kompetens-2:** Anpassa eget beteende till omständigheterna kring att lösa problem



## Nivå 4

**Kunskap:** Fakta- och teoretisk kunskap i ett brett sammanhang inom arbete och studier

**Färdigheter:** En uppsättning av kognitiva och praktiska färdigheter som krävs för att generera lösningar av ett specifikt problem inom arbete och studier

**Kompetens-1:** Att ibland kunna hantera sammanhang som fungerar på ett förutsägbart sätt inom arbete och studier

**Kompetens-2:** Övervaka andras rutinarbeten, ta ett visst ansvar för utvärdering och förbättring av arbets- och studieaktiviteter



## Nivå 5

**Kunskap:** Omfattande, specialiserad, fakta- och teoretisk kunskap inom arbete och studier och en medvetenhet om begränsningarna av den kunskapen

**Färdigheter:** En omfattande uppsättning av kognitiva och praktiska färdigheter som krävs för att utveckla kreativa lösningar av abstrakta problem

**Kompetens-1:** Att kunna hantera och övervaka sammanhang inom arbets- och studieaktiviteter som inte fungerar på ett förutsägbart sätt

**Kompetens-2:** Granska och utveckla egna och andras prestationer

### Titel , Intoduktion

#### Teknologis och maskinernas historia

Maskiner, teknologi och uppfinningar var hjärtat i den industriella revolutionen. Den förde samhället framåt, med ständigt ökande hastighet – en process som fortgår i dagens samhälle. I den här modulen kommer deltagarna att lära sig hur denna process sattes i rörelse, hur maskinerna fungerade och hur de ständigt förbättrades och anpassades.

### Partner

StAD

### EQR- Niveau

5

### Medien

Uppsats

### Lärandemål

Under denna modul kommer deltagarna att få en god förståelse för maskinernas och teknologins historia samt hur den ständigt har framskridit.

Detta gör den genom att engagera deltagarna I att förstå grundläggande sammanhang och att utveckla färdigheter att förstå olika teknologi och maskiner.

### Färdigheter

Deltagarna kommer att utveckla kognitiva färdigheter för att förstå hur teknologi och maskiner har utvecklats och hur olika teknologi har använts.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över om de känner sig bekväma med att omfatta teknologin och hur viktig den är i dagens värld.

### Kunskap

Efter att ha gått genom undervisningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha en god kunskap om hur man beskriver historien kring teknologi och maskiner.

### Titel , Intoduktion

#### Hur teknologin har förändrats

Teknologin förändras ständigt och det känns ofta alltför jobbigt att följa med I den snabba utvecklingen. Men kom ihåg – att hänga med i teknologins svängar tillför värde till ditt företag, dina studier och framsteg i dagens samhälle. Att hålla sig uppdaterad hjälper att garantera att du inte missar chanser, blir irrelevant eller passeras av dina konkurrenter. Minns du Kodak? De lärde oss en ovärderlig läxa – var inte rädd för förändring.

### Partner

COV U

### EQR- Niveau

4

### Medien

quest

### Lärandemål

Deltagarna kommer att förstå hur teknologin har förändrats över tid och även förstå med vilken hastighet teknologin har gått framåt.

### Färdigheter

Deltagarna kommer att utveckla färdigheter för att logiskt förstå uppkomsten av teknologi och hur den har förändrats.

### Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att kunna reflektera över hur snabbt teknologin har förändrats.

### Kunskap

Efter att ha gått genom undervisningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha en god kunskap om hur man beskriver historien kring hur teknologin har utvecklats och förändrats.

## Titel , Intoduktion

### Läsandet av tekniska ritningar och kartor

Aktiviteten kommer att göra det möjligt för deltagarna att analysera tekniska kartor och ritningar, och tolka dokument som inte är textbaserade på ett analytiskt och konkret sätt. Tekniska ritningar och kartor är användbara då det gäller att få information om en plats eller en artefakt, till exempel en fabriksanläggning, som sedan kan användas för att studera de aktiviteter som skett på ett sådant ställe. Informationen kan presenteras på olika sätt.

## Partner

ADPTN

## EQR- Niveau

3

## Medien

uppsats

## Lärandemål

Att gå genom tekniska ritningar och kartor gör det möjligt för deltagarna att 'läsa' sådana dokument och även ge dem en förmåga att uppskatta icke-textbaserade dokument.

## Färdigheter

Deltagarna kommer att utveckla analytiska/praktiska färdigheter för att läsa tekniska ritningar och kartor.

## Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att kunna reflektera över alternativa sätt att presentera information som är olik endast ord.

## Kunskap

Efter att ha gått genom undervisningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha en god kunskap om hur man läser tekniska ritningar och kartor.

# Område SPRÅK

## Färdigheter

Kognitivt – logiskt, kreativt, intuitivt tänkande och praktiska metoder, material, verktyg och instrument

## Kompetens/Attityder

Nivå av ansvar eller självständighet

## Kunskap

Teoretisk eller praktisk kunskap

## Titel , Intoduktion

### Reading the City

Enligt UNESCO kommer 90% av världen att leva i en stadsmiljö om 50 år. I många delar av Europa är detta idag ett faktum. Det är dags att börja utforska staden och hur man kan använda den som en resurs i undervisning och lärande. Platsen där vi är födda, lika mycket som människorna vi först träffar, utgör grunden för vår egen självbild och identitet, en viktig ingrediens för att göra oss till den vi är. Denna kombination ger oss vårt språk eller vår regionala dialekt, vår medborgarstolthet, vår känsla av tillhörighet. Människor som har en urban livsstil utvecklar sätt att läsa sin stad. De "känner" staden. De kan känna stadens puls, läsa av atmosfären. Att 'läsa' staden ger lärare kunskaper och resurser som gör att du kan undersöka Europa genom dess städer. Att utforska ett antal aspekter av kulturell identitet och jämföra olika identiteter uttryckt av andra européer. Kursen och läromaterialet riktar sig till lärare som bedriver formell och informell utbildning i hela Europa. En del av kursen ägnas åt att använda de senaste mobilteknologierna för att flytta klassrummet utomhus.

## Partner

ELD

## EQR- Niveau

3

## Medien

3 eLearning

## Lärandemål

Reading the City förser vuxna med färdigheter som gör det möjligt för dem att 'läsa' staden. Ger dem grammatiken och ordförrådet att utforska ett antal aspekter av kulturell identitet och jämför de olika identiteter som andra människor uttrycker.

## Färdigheter

Deltagaren kommer att utveckla skriftliga och muntliga färdigheter i att beskriva en stad ur olika aspekter.

## Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att kunna reflektera över hans egna texter och kommunicera nämnda texter med andra till en god muntlig nivå.

## Kunskap

Efter att ha gått genom träningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha en god kunskap om hur man beskriver olika aspekter av stadens utveckling ur åtminstone två av följande synvinklar: Identitet, historia och arv, stilar, indelning, platser, form, färg, material.

### Titel , Intoduktion

#### Göra en 360 video

360 video spelas in i alla riktningar och ger dig en komplett 360° uppfattning. När du tittar på dessa videon, kan du kontrollera den riktning du ser bilden i och se videon ur vilket perspektiv du än önskar. Efter redigering av 360-videon kan de ses på datorer, smarttelefoner och genom VR-headsets. Att filma 360 är inte som att spela in en vanlig video, den har sin uppsättning regler och överväganden. Om du vill spela in en 360-video, behöver du en speciell kamera som är speciellt gjord för ändamålet. De flesta kamerorna har även en mobilapp som gör att du kan få en förhandstitt och kan hantera dina bilder. När du spelar in en 360 video är det viktigaste du skall komma ihåg att 360° betyder att ALLTING upptas av kameran och fastnar på bild. Det här kan inkludera dig, dina kolleger, alla former av utrustning såsom strålkastare, mikrofoner etc. betyder att du måste vara kreativ med hur och var du placerar kameran. Kamerans placering är avgörande och viktig för berättelsen, men kameran borde placeras mitt i eller nära centrum a aktiviteten. På så sätt kan tittaren undersöka scenerna som den önskar och kan se någonting av intresse i alla riktningar. För att fungera, så behöver kameran emellertid flyttas, och då är det viktigt att komma ihåg att vad som än kontrollerar rörelsen så kommer detta att synas även i videon. Rörelse av alla slag behöver vara kalkylerad och avsiktlig, annars kan den orsaka illamående eller så kan tittaren tappa intresset för upplevelsen.

### Partner

ELD

### EQR- Niveau

4

### Medien

video

### Lärandemål

Hur man gör ett interaktivt 360-graders VR-filminnehåll. Förstå de centrala komponenterna som bygger upp en scen och kan tillämpa dessa genom att skapa en egen 360-graders scen.

### Färdigheter

Deltagarna får praktiska färdigheter i hur man använder utrustningen och mjukvaran.

### Kompetens/Attityder

Deltagaren skall kunna reflektera över denna alternativa form av användande av teknologi att göra videon.

### Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha en god kunskap om hur man beskriver processen för att göra en 360-graders video.

### Titel , Intoduktion

#### Använda augmenterade appar

Du kommer att få praktiska färdigheter att göra en kort AR-video om ett valbart tema. Att inse möjligheterna och begränsningarna med att använda AR kommer att vara det viktiga som det möjligt att lära sig av denna quest. Genom att använda gratis mjukvara kan du tillverka och dela en AR-applikation som kan lagra information eller fotografier i en broschyr eller poster.

### Partner

COV U

### EQR- Niveau

3

### Medien

video

### Lärandemål

Deltagarna förstår hur man publicerar ett interaktivt 360-projekt i form av en app.

### Färdigheter

Deltagarna ges praktiska färdigheter i att använda AR-appar.

### Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att kunna reflektera över hur effektiv denna är för visuell inläring och praktiskt taget för alla för översättande av teoretiskt material till ett verkligt sammanhang.

### Kunskap

Efter att ha gått genom träningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha en god kunskap om AR-teknologi och uppskatta dess förmåga att åstadkomma objekt som är svåra att föreställa sig och omvandla dem till 3D-modeller, och på så sätt göra det lättare att greppa ett abstrakt och svårt innehåll.

## Titel , Intoduktion

### VR för inläring

VR kan förändra sättet på vilket läromaterial levereras; den bygger på att skapa en virtuell värld - verklig eller inbillad – och låter användarna interagera med den genom ett VR-headset. Approacherna kan inkludera virtuella världar skapade av datorgenererad grafik (CGI), 360 video eller en kombination av båda. VR kan användas för att transportera studerande tillbaka i tiden, att virtuellt träffa historiska personer, att uppleva potentiellt farliga situationer på ett tryggt sätt, uppleva det omöjliga och är det perfekta mediet att undersöka avlägsna eller nya platser utan att behöva lämna klassrummet. VR ger en känsla av närvaro som gör det möjligt för studerande att lära sig om ett tema genom att virtuellt uppleva det och erbjuder en referenspunkt till instruktionen. Med VR är studerande inspirerade att upptäcka själva och har en möjlighet att lära sig genom att göra saker i stället för att bara passivt lära sig, vilket på ett avgörande sätt förbättrar minnet. VR är inte bara ett utmärkt sätt att utveckla minnet, utan den kan även skapa empati som hjälper studerande att förstå situationer, människor och händelser de annars kanske inte skulle komma i kontakt med. Att upplukas av det du håller på att lära dig, motiverar dig att till fullo förstå det och tar mindre kognitiv effekt för att behandla informationen.

### Partner

ELS

### EQR- Niveau

4

### Medien

uppsats

### Färdigheter

Deltagarna erhåller praktiska och en del kreativa färdigheter för användningen av VR i lärande.

### Kompetens/Attityder

...

### Kunskap

Efter att ha gått genom lärosaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om fördelarna med att använda VR för lärande.

### Lärandemål

Deltagarna förstår hur man använder VR för lärande.

## Titel , Intoduktion

### Undersöka ett lokalsamhälle Göra en virtuell tur

I denna modul kommer deltagarna att tillveka en tidsmaskin till det förflutna, som ger alla möjlighet att visuellt uppleva hur människorna levde under den industriella perioden.

Deltagarna lär sig att använda digitala bilder och videon för att skapa ett virtuellt spår genom sin hemstad. De kommer att skapa en storyboard, använda digitala kameror och mikrofoner för att levandegöra scener samt skriva och banda in en lämplig berättarröst.

### Partner

StADT

### EQR- Niveau

4

### Medien

quest

### Färdigheter

Deltagarna kommer att få praktiska färdigheter och lär sig hur man använder olika verktyg och följa instruktioner.

### Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att kunna reflektera över hur saker görs i praktiken. En fallstudie av ett lokalsamhälle genom att göra en virtuell tur kommer att vara basen för deltagarnas inläring och reflektion.

### Kunskap

Efter att ha gått genom träningsaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om hur man utforskar ett lokalsamhälle genom att skapa en virtuell tur.

### Lärandemål

Deltagarna kommer att ha möjlighet att praktiskt undersöka ett lokalt samhälle genom att göra en virtuell videotur.

## Titel , Intoduktion

### Mobilt lärande

Mobilt lärande är en generisk term för all undervisning och allt lärande som görs med användandet av mobilenheter eller plattformar.

Mobilt lärande anammar en framsynt digitalt betonad strategi där lärande kan ske överallt då man behöver eller känner för det. Det kan användas för till att erbjuda formell träning eller informellt som 'närsomhelst' hjälpmedel eller information för lärande. Det finns en myriad av olika sätt som mobila enheter kan användas på för lärande... från att ha tillgång till mobila inlärningsplattformar som levererar innehåll (eLärandekurser, VR-upplevelser, föreläsningssanteckningar, videon, texter, etc.) till att använda dem som verktyg för insamling och analys av data (intervjuer, bilder, vetenskaplig data, etc.) när man är ute på fältet. Några exempel på vad strategier som används inom mobilt lärande innehåller: Mikrolärande eller byte size lärande; Spelifiering, Story eller scenarie-baserat lärande; Mobila appar för lärande, Socialt lärande; Videobaserade lärandescenarier.

### Partner

ELD

### EQR- Niveau

4

### Medien

eLärande

### Lärandemål

Deltagarna kommer att få insikt i mobilt lärande som ett alternativ till klassrumsundervisning.

### Färdigheter

Deltagarna kommer att få färdigheter att arbeta i olika formationer.

### Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att kunna reflektera över och ha en känsla för förståelse av vikten av mobilt lärande.

### Kunskap

Efter att ha gått genom träningsmaterialet och övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om forskning, kritik och reflektion, god kunskap om de olika sätten att lära sig på i en mobil omgivning.

# Område

## LÄSKUNNIGHET

### Färdigheter

Kognitivt – logiskt, kreativt, intuitivt tänkande och praktiska metoder, material, verktyg och instrument

### Kompetens/Attityder

Nivå av ansvar eller självständighet

### Kunskap

Teoretisk eller praktisk kunskap

## Titel , Intoduktion

### Visuellläskunnighet- att läsa historiska bilder

Fotografier är viktiga nycklar till det förflutna. De låter oss se hur saker var, hur människor såg ut, vilken omgivning de arbetade och levde i. De ger oss en glimt av hur det var förr i världen, inte sant? Bilder är inte verklighet, i bästa fall en förändrad version av verkligheten, i sämsta fall en fantasidröm. Genom att använda historiska fotografier kan deltagarna lära sig att 'läsa', kontextualisera och kritiskt granska visuell historia.

### Partner

StAD

### EQR- Niveau

3

### Medien

quest

### Lärandemål

För att skapa mening ur historiska fotografier använder 'läsaren' (deltagaren) kritiska färdigheter för forskning, kritik och reflektion kring vad som ses med ögat och vad som 'ses' med sinnena.

### Färdigheter

Deltagarna skall lära sig att analysera de visuella texterna och kontexten som omger informationen. För att utläsa bilden använder 'läsaren' förmåga till forskning, kritik och reflektion.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över och ha förmåga att avkoda, tolka, skapa, ifrågasätta, utmana och utvärdera texter som kommunicerar med hjälp av visuella bilder liksom med, eller kanske hellre än, ord.

### Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om hur man skall läsa och tolka avsikter och intentioner kring, samt utvärdera, de historiska fotografierna.

## Titel , Intoduktion

### Att använda dokument

1. Arbeta med primärkällor (originaldokument). Om du inte har arbetat med primärkällor tidigare, följ denna process för alla typer av primära källor: granska dokumentet, observera dess olika delar, försök få klarhet i vad den berättar och använd den som en historisk källa.
2. När du väl blivit bekant med användningen av primära dokument, kan du starta analysera källorna som en kategori eller en grupp utan att i princip följa de fyra stegen.
3. Slutligen kommer du att följa proceduren varje gång du stöter på ett primärt dokument.  
Sluta dock inte med dokumentanalysen. Analysen är grunden.

Partner ELS

EQR- Niveau 3

Medien quest

**Lärandemål** Att genomgå träning i läskunskap gör det möjligt för deltagarna att använda relevanta dokument för att finna mer information om ämnet de studerar.

### Färdigheter

Deltagarna kommer att utveckla färdigheter för att använda dokument vid sidan av historiska fotografier. Träningen ger deltagarna möjlighet att sovra dokument från olika tidsepoker och få kreativt tänkande kring att förstå vilka dokument som är relevanta och vilka som inte är det etc.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna tyda skillnader mellan olika dokument visavi relevans, vilka som är intressanta och vilka som inte av användbara.

### Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om hur man kan identifiera olika dokument och hur dessa är relevanta för det arbete/den forskning han/ hon gör.

## Titel , Intoduktion

### Skriva texter och etiketter

Här är en liten guide för att skriva text till en utställning. Först och främst behöver vi en slags introduktionsruta som förklarar syftet med hela utställningen och varför besökarna ska stanna och läsa eller titta på denna utställning. Detta kommer att motsvara en startsida till utställningen. Vi behöver sedan sektioner, som kapitlen i en bok och det ger lite allmän bakgrundsinformation om ämnet eller avsnittet eller den del av utställningen vi tittar på. I hela texten bör vi ställa frågor och svaren på frågorna kan hittas i föremålen, bilderna eller det visuella/auditiva materialet. Om du använder större objekt kan det vara en idé att ge dem en etikett. Ge mer detaljerad information om själva föremålen, förklara vad de är och varför de är viktiga för utställningen.

Partner ELD

EQR- Niveau 3

Medien quest

**Lärandemål** Deltagarna skall lära sig att använda en tidning (tryckt eller skärm) för att på olika sätt använda den för att undersöka den och utveckla sitt eget skrivande.

### Färdigheter

Deltagarna utvecklar färdigheter i skrivande som kan vara både kreativt och faktainriktat. Deltagarna kommer att utveckla färdigheter att skriva texter och etiketter så exakt så att andra kan förstå.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över sin egen förmåga att uttrycka saker i skrift såväl exakt som på ett tydligt sätt.

### Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om hur man kan skriva korrekt och tydligt.



## Titel , Intoduktion

### Förstå enkla arkivposter/insamlingsregister. Hur man hittar material.

I denna aktivitet kommer deltagarna att presenteras en uppgift att söka efter specifik information i öppna digitala arkiv och plattformar, så att de kan analysera nämnda information, för att förbereda ett dokument med slutsatser angående de uppgifter de har samlat in. Ett annat syfte med denna uppgift är att förmå deltagarna att organisera sina egna data i databaser, eller till och med skapa en enkel databas själva.

## Partner

ADPTN

## EQR- Niveau

3/4

## Medien

eLearning / Quest

## Lärandemål

Deltagarna skall lära sig de grundläggande reglerna för arkivering med enkla registreringsprocesser. Deltagarna skall lära sig att kunna de olika typerna av arkivsamlingar.

## Färdigheter

Deltagarna skall utveckla färdigheter för att identifiera hur man katalogiserar arkivposter/samlingar med standardverktyg och instrument.

## Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna ha möjlighet att hitta samlingar eller registrera sina egna samlingar.

## Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort exempelövningarna bör eleverna ha den kunskap som krävs för att förstå enkla arkivposter och hur man hittar material.

# Område

## KULTURELL MEDVETENHET OCH KULTURYTTTRINGAR

### Färdigheter

Kognitivt – logiskt, kreativt, intuitivt tänkande och praktiska metoder, material, verktyg och instrument

### Kompetens/Attityder

Nivå av ansvar eller självständighet

### Kunskap

Teoretisk eller praktisk kunskap

## Titel , Intoduktion

### Hur man använder ett arkiv

Stadsarkivet är stadens historiska minne. Arkivet tar över dokumenten från stadsadministrationen, som inte längre behövs, och kompletterar arkivmaterialet med historiskt relevanta privata dokument i form av egendom och samlingar. Det samarbetar med skolor, universitet, kulturinstitutioner och föreningar för att undersöka och kommunicera stadens historia. Varje medborgare har rätt att använda stadsarkivet. Men många känner inte ens hur ett arkiv är inrättat. Syftet med denna uppsats är att föra arkivets funktion närmare intresserade medborgare, studenter, lärare etc. och att underlätta deras användning av arkivet. De bör lära sig hur de kan förbereda sitt arkivbesök, hur och med vilka hjälpmedel de kan forska, hur de bland annat kan läsa och utvärdera primärkällor och i vilka andra institutioner de kan fortsätta att forska.

## Partner

StAW

## EQR- Niveau

3/4

## Medien

Självstudieuppsats

## Lärandemål

Deltagarna får en överblick över vad arkiv gör, hur de samlar in, lagrar och sparar material för framtida användning. De kommer att titta på hur arkiv kan användas för kulturell medvetenhet.

## Färdigheter

Deltagarna kommer att utveckla sina grundläggande färdigheter i att få tillgång till, hämta och använda bilder, texter och dokument i samlingar i ett arkiv.

## Kompetens/Attityder

Deltagaren kommer att få en inblick i rollen arkiv har för att öka kulturell medvetenhet och hur de arbetar i frågor som kulturuttryck och -identitet. De kommer särskilt att titta på hur arkiv kan arbeta med frågor kring rasism, främlingsfientlighet och kulturell mångfald.

## Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, skall deltagarna ha fått en god kunskap om hur man kan använda ett arkiv och dess samlingar med lätthet och ha kul medan man gör det.

## Titel , Intoduktion

### Skapande av pop-up utställningar

En pop-up-utställning är ett nytt och effektivt sätt att använda oanvända/obebodda butiker, byggnader, parker, hallar och andra utrymmen under en begränsad tidsperiod, från en timme till några veckor. Den här formen har många fördelar förutom att det är ett praktiskt sätt att hålla utställningar med en liten budget. En pop-up kan ge nytt liv åt länge försummade områden i en stadsdel. Det är också mycket effektivt att sammanföra människor som bor i samma område tack vare en pop-up, vilket ger dem många saker att diskutera.

#### Partner

ELD

#### EQR- Niveau

3/4

#### Medien

...

#### Lärandemål

Pop-up-utställningar är ett utmärkt sätt att förse vuxna med färdigheter, som gör det möjligt för dem att jobba på låg/medium-nivå att ge allmänheten möjlighet att se och få detaljerad information om digitaliserad konst och annat material. Förutom att få en snabb överblick finns det också möjlighet att se bilder med hög upplösning som kan vara mycket intressant om man vill studera de fina detaljerna till exempelvis i målningar/bilder.

#### Färdigheter

Deltagaren kommer att utveckla färdigheter för att skapa sin egen pop-up-utställning på olika platser för flera målgrupper.

#### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna förvärva kulturella och kreativa kompetenser genom utbildning. Skall ge dem åtkomst till kreativa miljöer.

#### Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna bör deltagarna / praktikanterna utveckla och kunna beskriva processerna för att skapa pop-up-utställningar och kunna utveckla och implementera originella idéer och lösningar. Deltagarna ska såväl kunna uppleva skönhet som kunna skapa skönhet.

## Titel , Intoduktion

### Utforska museiföremål – använd alla sinnen

Olika drivkrafter får oss besökare att forska kring museiföremål. Ibland undersöker vi dem för att vi vill utbilda oss själva, ibland för att museet är en samlingsplats - en plats som är en del av det sociala livet, och ibland av ren nyfikenhet. Museisamlingar kan utforskas av historiker, arkeologer, studenter, barn och föräldrar. Vi kan bekanta oss med olika ämnen, läsa vad som står skrivet i museipresentationen eller i utställningskatalogen. Vilka är då de andra sätten att undersöka museiföremål? Kan studiet av museiföremål påverka våra känslor, vår livsinställning eller vårt humör? Kan vi inkludera alla de andra sinnen utom synen? <https://www.nytimes.com/2017/11/23/arts/design/our-senses-exhibition-american-museum-of-natural-history.html> synen upptäcker färger och ljus (synligt spektrum, optisk illusion, etc.). Hörsel upptäcker ljudet. Känslan upptäcker värme, kyla, tryck och smärta, men också konsistens. Doftsinnet upptäcker dofter och kemiska föreningar i luften. Vilka dofter kan vi associera med framgång, kärlek, arbete, lycka? Smak upptäcker kemiska föreningar i livsmedel, mineraler, och till och med giftiga ämnen. Sensoriska upplevelser i museet "omsluter" besökare i form av ljud, doft, synupplevelser, texturer och till och med smaken av en plats eller händelse, ett på sätt som objekt och text, som visas separat, oftast inte kan.

#### Partner

ELD

#### EQR- Niveau

3/4

#### Medien

...

#### Lärandemål

Använda museiföremål för att hjälpa deltagarna att ställa frågor om vad de ser/känner. Utveckla scenarier där deltagarna kan utforska sin egen historia/identitet.

#### Färdigheter

Deltagarna kommer att förvärva praktiska metoder, verktyg och instrument för hur man använder museiföremål med alla sinnen.

#### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över hur en historia kan berättas med hjälp av saker /objekt.

#### Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/ praktikanterna kunna beskriva processen kring hur man använder museiföremål med alla sina sinnen.

## Titel , Intoduktion

### Utforska ett lokalsamhälle Göra ett arvspår med 360 video

Industriella arvspår bevarar minnet av lokalsamhället och tjänar till att främja och utvärdera det konkreta arvet i den lokala gemenskapen. Industrierna anställde en gång tusentals arbetare. Fabriksområdena såg ut som små, välplanerade städer och erbjöd sina anställda det mest nödvändiga - familjeläkare, bostäder, organiserad fritid och framför allt känsla av tillhörighet. Många arbetare har hittat sina framtida makar i arbetsmiljön. Det finns många romantiska historier som vittnar om flera generationer av arbetare i samma fabrik. På grund av detta är arvspår viktiga. Genom arvspåren lär vi oss om vår stads historia, vi förstår hur världen omkring oss förändras och uppskattar det värdefulla arvet av platser, byggnader och maskiner, liksom av utvecklingen av städer och samhällen. Hur skapar man kulturspår? Nästan alla, från individer till kulturmuseernas institutioner, universitet ellerintressenter inom turism, kan delta i processen att skapa arvspår. Vad utlöser då processen att vilja skapa ett? Ibland är det en idé eller ett uppdrag som förenar samma sak. VIRAL-projektet har samlat projektpartners som vill använda industriellt konkret och immateriellt arv för att utbilda människor med hjälp av virtuell och augmenterad verklighet och 360 ° -videor. Arbetet med det industriella arvspåret i Osijek samlade flera aktörer som alla siktade på att kartlägga industriellt arv, att skapa en tryckt interaktiv karta som kom att återuppliva några av fabrikerna med AR-teknik. Vad behöver vi bestämma först?

- 1 Temat för kulturarvet - stadens industriella arv.
2. Skapa partnerskap.
3. Hantera besökare.

Önskan att skapa ett kulturarvspår är verkligen ett tema i sig självt. Industriellt arv kan vara en värdefull informationskälla när det gäller ekonomiska, urbana och demografiska förändringar i staden eller landskapet. Genom samarbete och skapande av ett arv gör att sammanlänkade platsers kulturella identitet stärks. Bara det är tydligt vetenskapligt definierat och förberett, kan grunden för spåren börja definiera platsen, hur de sammankopplas och hur de marknadsförs. Skapa partnerskap. Förutsättningen för ett framgångsrikt förverkligande av spåret är att söka potentiella partners och medarbetare som har ett gemensamt intresse av temat industriellt arv. Villkoret för att lyckas beror på fastställda gemensamma mål och partnernas individuella roller samt utvecklandet av en förvaltningsplan. Hantera besökare. Hur många besökare som kommer och i vilken mån de är nöjda med innehållet i arvsspåret kommer att vara det viktigaste måttet på framgång för arbetet med arvspåret. Det finns två huvudfrågor vi måste grunna på om vi vill nå framgång. Den första frågan är "Varför vill någon besöka arvspåret?" Den andra frågan är "Hur svarar det emot besökarens förväntningar?" Arkitektstuderande och urbana socialantropologer kommer säkert att ha skilda intressen inom området industriellt arv.

Partner MSO

EQR- Niveau 5

Medien handledd

**Lärandemål** Deltagarna får insikt i hur lokala samhällen utvecklar kulturarvspår. Deltagarna kommer steg för steg gå att igenom framtagandet av ett kulturarvspår.

### Färdigheter

Deltagarna erhåller praktiska metoder, verktyg och instrument för hur man kan skapa sina egna kulturarvspår.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över på vilka sätt de kan presentera sina kulturarvspår.

### Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/praktikanterna utveckla och kunna beskriva processerna för att göra ett kulturarvspår.

## Titel , Intoduktion

### Att tolka en utställning

Museiarbetare försöker förvandla museer från en statisk plats till ett interaktivt rum som passar besökare som vill ha nya upplevelser i museer. En utställning eller ett museiföremål kan påverka besökarens nyfikenhet, uppmärksamhet eller intresse. Ett sätt är att låta en besökare tolka en museiutställning. De grundläggande principerna för tolkning är att utmana, identifiera, att avslöja, att omfatta hela fenomenet, att lyfta fram huvudbudskapet.

## Partner

MSO

## EQR- Niveau

3

## Medien

quest

## Lärandemål

Deltagarna kommer att uppmuntras att få insikt i hur de tolkar vad de ser i förhållande till sina åsikter. Utställningar är ett kreativt medium och det finns ingen rätt eller fel tolkning, människor kan ha olika åsikter.

### Färdigheter

Deltagarna kommer att förvärva praktisk kognitiv och kreativ intuition för att tolka utställningar när de tar del av dem.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över hur en berättelse kan berättas via utställningar och i ett visuellt medium.

### Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/praktikanterna kunna beskriva processen hur man tolkar en utställning och hur det kreativa mediet kan vara mycket subjektivt.

## Titel , Intoduktion

### Kön och arbete på arbetsplatser inom industrin

Deltagarna kommer att ges allmän information om demografi rörande en specifik plats med fokus på variabeln "kön". De kommer att informeras om skillnaderna i könsroller och deras utveckling över tid, ända fram till dagsläget. Målet är att skapa reflektioner över ojämlikhet mellan könen vad gäller rättigheter i allmänhet och inom industrisektorn i synnerhet. Deltagaren ska kunna förstå och uppfatta ojämlikhet i arbetet och att agera utgående detta och föreslå sätt som leder till att sektorn kan bli mer demografiskt mångfaldig och inkluderande.

## Partner

ADPTN

## EQR- Niveau

4

## Medien

quest

## Lärandemål

Få en inblick i sektorn och en bild av de typer av människor som utgör arbetskraften.

### Färdigheter

Får färdigheter för att förstå sammansättningen av de typer av människor som är anställda i sektorn och om graden av jämlikhet där.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över huruvida sektorn är mångsidig och inkluderande.

### Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/ praktikanterna kunna beskriva och förstå hur arbetskraften är sammansatt.

# Område **ENTREPRENÖRSKAP**

## Färdigheter

Kognitivt – logiskt, kreativt, intuitivt tänkande och praktiska metoder, material, verktyg och instrument

## Kompetens/Attityder

Nivå av ansvar eller självständighet

## Kunskap

Teoretisk eller praktisk kunskap

### Titel , Intoduktion

#### Marknadsföring via social media

Detta ger deltagare/praktikanter insikt i hur sociala medier spelar en nyckelroll för att profilera företagen och deras arbete/tjänster/ produkter. Detta gör det möjligt för deltagarna att förstå det moderna sättet att kommunicera. Deltagarna får praktiska färdigheter för att förstå de olika sätten att använda sociala medier för kampanjer. Deltagarna kommer att kunna reflektera över moderna sätt marknadsföra och få fram budskap. Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna bör deltagaren/praktikanten kunna förstå och beskriva de olika sociala medieplattformarna.

### Partner

COV U

### EQR- Niveau

3/4

### Medien

video

### Lärandemål

Detta ger deltagare/praktikanter insikt i hur sociala medier spelar en nyckelroll för att profilera företagen och deras arbete/tjänster/ produkter. Detta gör det möjligt för deltagarna att förstå det moderna sättet att kommunicera

## Färdigheter

Deltagarna får praktiska färdigheter för att förstå de olika sätten att använda sociala medier för kampanjer.

## Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över moderna sätt marknadsföra och få fram budskap.

## Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna bör deltagaren/ praktikanten kunna förstå och beskriva de olika sociala medieplattformarna.

# Område **MEDBORGARSKAP**

## Färdigheter

Kognitivt – logiskt, kreativt, intuitivt tänkande och praktiska metoder, material, verktyg och instrument

## Kompetens/Attityder

Nivå av ansvar eller självständighet

## Kunskap

Teoretisk eller praktisk kunskap

### Titel , Intoduktion

#### Demokratiska frågor om tillgång till arkiv och museer

I vissa institutioner får endast högt utbildade individer se och använda arkiv och museiföremål, och allmänheten nekats tillträde. Du kommer att jobba med en kort uppsats om demokratisk tillgång till museer och arv och sedan delta i en gruppdiskussion om betydelsen av tillgång, demokrati och arv. Som grupp utformar och skriver ni era egna villkor som ni som grupp kräver att skall finnas för demokratisk tillgång till ett arv.

### Partner

COV U

### EQR- Niveau

4

### Medien

quest

### Lärandemål

Deltagarna får insikt i de olika reglerna för tillgång till arkiv och museer. I vissa fall har bara högt utbildade personer tillgång till arkiv/museer på grund av hur värdefullt, viktigt och gammalt objektivet/dokumentet är.

## Färdigheter

Deltagaren kommer att utveckla färdigheter för att identifiera olika typer av åtkomst till arkiv och museer.

## Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över de olika typerna av museer/ arkiv, såsom nationella, lokala, specialiserade, och förstå hur man ska närma sig varje typ av dessa.

## Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna / praktikanterna kunna förklara hur åtkomstreglerna fungerar för olika museer och arkiv.

## Titel , Intoduktion

### Organisera ett minneskafé

Deltagarna kommer att bekanta sig med idén om ett minneskafé och de speciella effekter detta har, nämligen värdet av att organisera ett sådant projekt och den sociala nyttan det medför. De kommer att veta hur man planerar en sådan händelse, att arrangera den och hantera den.

### Partner

ADPTN

### EQR- Niveau

3

### Medien

essay

### Lärandemål

Att visa för deltagarna vad ett minneskafé är, förklara policyer och rutiner och tydligt ange vilka roller som förväntas av en volontär. Det bör också ingå vilken form av stöd som en volontär kan förvänta sig av organisationen bakom minneskaféet.

### Färdigheter

Deltagaren skall utveckla praktiska metoder och färdigheter för att organisera ett minneskafé.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över hur man organiserar ett minneskafé eller, om Han eller hon vill, frivilligt delta i en grupp som organiserar minneskaféer.

### Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/ praktikanterna kunna beskriva processen bakom att organisera ett minneskafé.

## Område

### PERSONLIG, SOCIAL OCH LÄRANDE KOMPETENS

### Färdigheter

Kognitivt – logiskt, kreativt, intuitivt tänkande och praktiska metoder, material, verktyg och instrument

### Kompetens/Attityder

Nivå av ansvar eller självständighet

### Kunskap

Teoretisk eller praktisk kunskap

## Titel , Intoduktion

### Grundläggande forskningsfärdigheter

Du kommer att lära dig att använda biblioteket som ett forskningsförråd för historia och berättelser. Du kommer att utveckla grundläggande forskningskunskaper, till exempel hur och var du ska börja leta efter ämnen. Du får förståelse för etik och upphovsrätt och visas hur du lägger till information och referenser som en fotnot. I detta roliga uppdrag kommer du att utforska arkiven och använda resurserna i biblioteket och i slutet av uppdraget kommer du att ha satt ihop din egen berättelse.

### Partner

COV U

### EQR- Niveau

3/4

### Medien

Självstudieppsats

### Lärandemål

Deltagarna lär sig att använda bibliotek och andra verktyg för att söka efter ett befintligt forskningsmaterial som är relevant för deras ämne: identifiera och demonstrera lämpliga forskningsmetoder och veta när man ska använda dem; identifiera forskningsetik och ansvarsfullt beteende inom forskning.

### Färdigheter

Deltagarna utvecklar grundläggande färdigheter för att förstå de olika typerna av forskning och också förstå de etiska aspekterna av forskning.

### Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över de olika typerna av metoder som kan användas för forskning och de tillgängliga verktygen som kan användas för att hjälpa dem i arbetet.

### Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/ praktikanterna kunna beskriva hur man utför en grundläggande forskning.

## Titel , Intoduktion

### Tolka en arvplats

Syftet med denna quest är att förbättra färdigheterna i tolkning av utställningar av industriella kulturarv. Tolkande utställningar visar inte bara föremål; de använder föremål för att lära historia. De gör mer än bara namnger objekten eller grupperar dem eller till och med visar hur de funkar. I tolkande utställningar används objekt för att hjälpa oss förstå och förklara samhällets historia. Bra tolkande utställningar presenterar sekvenser, studerar effekter, förklarar förhållanden, gör jämförelser och både ställer och besvarar frågor.

## Partner

ELD

## EQR- Niveau

3

## Medien

quest

## Lärandemål

Förstå olika sätt att samla information på genom att ställa frågor till människor. Förstå hur man väljer mellan olika typer av intervjuer. Utveckla de färdigheter som krävs för att hantera olika typer av intervjuer.

## Färdigheter

Deltagaren kommer att utveckla en tydlig stil med intuitivt tänkande och kunna läsa den person de intervjuar. Det är viktigt att deltagarna inser att de inte kan använda samma intervju för alla, att de behöver anpassa sig och vara flexibla och använda praktiska metoder.

## Kompetens/Attityder

Deltagarna har reflekterat över vikten av att förbereda sig för intervjuer, göra frågor i förväg och förvänta sig svåra situationer. Deltagarna kommer att jobba med en hög grad av självständighet när de utför intervjuer.

## Kunskap

Efter att ha gått genom läromaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna /praktikanterna ha fått ett brett register av tekniker för att kunna göra intervjuer med människor från olika bakgrund och förutsättningar för lärande.

## Titel , Intoduktion

### Vad är (post) industriellt arv?

Industrikultur och industriellt arv är viktiga komponenter i strukturell förändring. Gamla industrianläggningar och byggnader är monument eller museer idag. De är platser som förmedlar det industriella arvet och lär oss uppskatta det. Kompletterande medier, dokument eller berättelser hjälper till att bevara de gamla traditionerna, industrisamhällets historia och liv, så att de förs närmare folket. Medvetenhet om det industriella arvets betydelse för dagens samhälle skapar och stärker regional identitet. Temat industrihistoria i kombination med strukturförändringar riktar sig till intresserade i alla åldersgrupper, men särskilt till lärare och vuxenutbildare.

## Partner

StAW

## EQR- Niveau

5

## Medien

uppsats

## Lärandemål

Ha en inblick i vad som är post-Industriellt arv och också kort utforska för- industriellt arv.

## Färdigheter

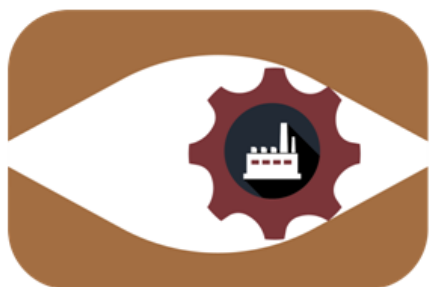
Deltagarna utvecklar färdigheter via kreativt och intuitivt tänkande att definiera vad det post-industriella arvet är.

## Kompetens/Attityder

Deltagarna kommer att kunna reflektera över sin förståelse för vad som utgör post-industriellt arv.

## Kunskap

Efter att ha gått genom utbildningsmaterialet och gjort övningsuppgifterna, bör deltagarna/ praktikanterna kunna beskriva vad post-industriellt arv är.



**VIRAL**

