VIRAL QUESTS

Lärarhandledning

Erasmus+ DORNBIRN Coventry University STADT WUPPERTAL muzej slavonije Elderberry learningstudios

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

VIRAL QUESTS

Lärarhandledning

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

Erasmus+

Erasmus+ DORNBIRN Coventry University STADT WUPPERTAL muzej slavonije Elderberry learningstudios

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

INNEHÅLL

Introduktion..... 5
Skapa pop-up-utställningar..... 6
Använda dokument..... 6
Skriva texter och kyltar..... 7
Reading the city – Att läsa staden..... 7
Undersöka artefakter..... 8
Tolkande av kulturarv..... 8
Arkiv i användning..... 9
Vad är (post)industriellt kulturarv?..... 9
Tolka föremål på en utställning..... 10
Starta din egen samling..... 10
Utforska lokalsamhället – göra kulturarvsleder med 360 video..... 10
Använda digitala enheter..... 11
Marknadsföring via sociala medier..... 11
Genus och arbete på industrianläggningar..... 12
Förstå enkla arkivposter/samlingsregistrering..... 12
Läsa tekniska ritningar och kartor..... 13
Demokratisk tillgång till muséer och arv..... 14
Augmented reality (AR) för kulturarv..... 14
Hur tekniken har förändrats..... 14
Gamla fotografier – Hur man läser dem..... 15
Utforska lokalsamhället – göra en virtuell rundtur..... 16
Teknik, maskiner och hur världen förändras..... 16
Ruiner: en fallstudie om postindustriellt arv i Torres Novas, Portugal..... 18
360-videorundtur gjord av stadsarkivet i Wuppertal, Tyskland..... 23
Virtuell rundtur genom Rüsch-Werke, Dornbirn, Österrike..... 29
Hur kan en "utbildare" använda 360 & 3D-resurser i vuxenutbildningen? Osijek, Kroatien..... 37

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

INTRODUKTION

Vårt interaktiva system av questar är enkelt att använda och är utformat för att ge eleverna valet att gå igenom uppgiftsmenyn i sin egen takt. Det sökbaserade lärandet och deras unika pedagogik innebär en övning som placerar sig någonstans mellan det seriösa lärandet och det lekfulla spelandet.

Våra questar är organiserade kring elevernas val där deltagarna väljer bland grupper av enskilda questar (med introduktion, uppgift, process, resultat samt videor och länkar) som ger kunskap och färdigheter för att nå upp emot nivåerna på standarderna och läroplanen. Detta mycket personliga och skräddarsydda tillvägagångssätt för att förmedla instruktioner i kombination med ett intressant innehåll (kulturarv) kommer att visa sig att vara ett övertygande och kraftfullt verktyg för lärande och engagemang.

I huvudsak är de tjugotvå questarna uppdelade i åtta nyckelkategorier: STEM, språk, digital kompetens, läskunnighet, kulturell medvetenhet och uttryck, entreprenörskap, medborgerlig, personlig social och lärande.

Vi har säkerställt att questarna är uppdelade i tre nivåer och har följt EQF nivå 3 till 5. Detta gör det möjligt för elever med olika förmåga att engagera sig i innehållet och utveckla sina färdigheter och kompetenser. Eleverna uppmuntras också att använda multimedia och andra visuella hjälpmedel.

Vi har märkt att ”lära” vuxna om kulturarv via våra questar är mycket mer engagerande än traditionella inlärningsmetoder. Qustarna är utformade för att använda elevernas tid väl, för att fokusera på att använda snarare än att söka efter information, och för att stödja elevernas tänkande på nivåer som analys, syntes och utvärdering. Questmodellen vi har använt skapar en mer meningsfull inlärningsmiljö online.

SKAPA POP-UP-UTSTÄLLNINGAR

Denna quest ansluter till ett modernt fenomen och kommer säkert att locka unga vuxna. Pop-up-utställningar har snabbt blivit populära, och inte utan orsak. De finns i nya utrymmen, de visar unika idéer och verk, och framför allt känns de angelägna och spännande. Pop-ups kan hålla utställningar med en liten budget som ger nytt liv till försummade stadsdelar. Det är också ett utmärkt sätt att sammankoppla människor och ge dem nya idéer att snacka om.

Kanske en dag kommer deltagaren att skapa sin egen pop-up-utställning?

Eleverna ska först göra en liten undersökning online och titta igenom de anslutna länkarna och läsa dokumentet 'Process' (bifogat) som ger några praktiska tips om hur man skapar en pop-up-utställning. Videon är användbar genom att den tillhandahåller en steg-för-steg-guide kring hur man skapar en pop-up. Sedan gör man aktiviteterna 1 och 2 i dokumentet 'Uppgifter' (bifogat).

Topptips: Överväg att öppna nära kulturella och kommersiella landmärken där det finns ett folkvimmel och människor kommer att passera.

ANVÄNDA DOKUMENT

Syftet med denna quest är att studerande ska kunna använda och identifiera dokument och då specifikt känna igen vad som är en primär källa. Dina elever ska kunna skilja mellan primära och sekundära källor, vilket inte alltid är en enkel sak att göra.

Därför är det viktigt att verkligen be eleverna att överväga alla aspekter av primär och sekundär källa genom att noggrant gå igenom materialet i resursavsnittet innan du ber dem att göra uppgiften. Därför bör det finnas två huvudfokus involverade här.

En fråga att överväga: Kan en källa vara både en primär och en sekundär källa?

Lärandemålet för kompetens konstaterar att: "...deltagarna kommer att kunna skilja mellan dokument som är relevanta, som är intressanta och som inte är användbara" vilket oss leder till...

Topptips: Försök att utöka uppgiften/diskussionen genom att fråga hur subjektiv (kontra objektiv), användbar, tillförlitlig, giltig, etc. en källa kan vara, kanske i en mall eller i form av ett rutnät.

SKRIVA TEXTER OCH SKYLTAR

Denna quest handlar om att skriva texter och skyltar för en utställning. Låt dina elever gå igenom de bifogade resurserna innan de startar med planering och skrivande.

Jag tyckte att webbplatserna Helen Hales och Victoria and Albert var mest användbara. Eleverna skall också ta hänsyn till tipsen i processavsnittet när de utför sina uppgifter.

Uppmuntra dina elever att göra en punktlista innan de skriver, be dem vara realistiska om vad som kan rymmas in. Ett bra tips är att berätta för dina elever att göra flera versioner innan de har en slutlig version. Planering gör jobbet med att skriva mycket enklare och snabbare. Om de inte planerar, kommer de förmodligen att skriva text som inte uppfyller deras behov.

Topptips: Övertyga dina studerande om att låta andra människor få ta en titt på deras arbete och ge feedback kring nedanstående punkter:

- *Vad kom de ihåg?*
- *Vad var bra?*
- *Vad kan förbättras?*
- *Påverkas nyttan av positionen i galleriet?*

En dag kommer deras ord att vara offentliga, därför borde de testa sitt material på andra människor i form av en förhandsvisning.

READING THE CITY – ATT LÄSA STADEN

Detta är en rolig quest som gör att dina elever kan undersöka Europa genom dess städer. Utforska ett antal aspekter av kulturell identitet och jämför olika identiteter som uttrycks av andra européer.

Inledningsvis kan du marknadsföra den genom att notera att enligt UNESCO kommer 90% av världen att leva i en stadsmiljö om 50 år. I många delar av Europa är detta ett faktum redan idag. Det är dags att börja utforska staden.

Föreslå att eleverna gör aktiviteterna i följande ordning: Aktivitet 1 (uppgift), aktivitet 2, frågor 1 - 32 (uppgift) och slutligen aktivitet 2 (process) för att ta den till nästa (meta-) nivå.

Resurserna erbjuder en artikel om stadens idé och hur man läser den. Lärare bör kolla in resurs 2 för att föra sitt klassrum utomhus!

Frågor för diskussion kan vara: Är det faktiskt möjligt att läsa en stad? Kan man läsa vilken stad som helst?

Topptips: Glöm inte att uppmuntra till en öppen diskussion som en del av aktivitet 1 (uppgift). Det finns inga rätt eller fel; tanken är att ha kul!

UNDERSÖKA ARTEFAKTER

Detta är en enkel quest som ber dina elever läsa artefakter eller verkliga föremål. Eleverna uppmuntras att inte använda bilder. Detta beror på att genom att använda bilder kan de viktigaste aspekterna av artefakterna suddas ut.

Du kan beskriva i ett större sammanhang att kulturarv och museer använder skärmar för att visa skillnader och likheter mellan föremål genom tiden. Eleverna har nu möjlighet att titta bakom skärmen och betrakta människorna bakom objektet.

Några tydliga instruktioner om vad du ska se upp för när du utför uppgifterna anges i dokumentet "Process".

De bifogade resurserna ger detaljerad information om vad du behöver göra när du utforskar föremål. Jag skulle emellertid motivera eleverna genom att visa en bild av babyskon till 2-åriga Hinda Cohen, med datumet för hennes utvisning till dödslägren ristad in i sulan av hennes far (se dokument 1)

Topptips: Betona att genom att använda artefakter kommer deltagarna att ställa sig inför frågor om vad de ser/känner. Utveckla scenarier där deltagarna kan utforska sin egen historia/identitet.

TOLKANDE AV KULTURARV

Denna quest är fantasifull, så förbered dig på att studenter ställer frågor som:

"Ska jag först göra en plan eller ska jag välja en plats/monument först"? Tillåt båda.

Inledningsvis ber du emellertid eleverna att kolla in de resurser som finns tillgängliga i questen eftersom de ger bra definitioner av arv (1, 2 & 3) och exempel (3)

Be eleverna när de gör en plan att fokusera på betydelse, skäl, publik, viktiga meddelanden och berättelser, kritisk granskning och att välja rätt plattform. Det är viktigt att be eleverna att noggrant fokusera på målen: *Vad vill du att människor ska lära sig? Vad vill du att människor ska känna? Vad vill du att folk ska göra?*

Bredare frågor att ta i beaktande: Vad är viktigt för samhället? Har olika delar av samhället olika synpunkter på platsen/monumentet?

Topptips: Alla har en historia kopplad till platsen/berättelserna. Vissa besökare vill dela med sig av sina berättelser, vilket kan vara mycket tidskrävande och därför måste du kunna hantera detta.

ARKIV I ANVÄNDNING

Syftet med denna quest är att föra eleverna närmare stadsarkivet som en plats för historia och samtidshistoria, där de kan forska om ämnen som intresserar dem. De bör ta reda på vilka forskningsalternativ som finns i arkivet.

De bör lära sig att förbereda sig för arkivbesöket och ställa sig följande frågor: Vad vill jag veta? Vad är min fråga? Vad är jag intresserad av?

Slutligen ska eleverna hantera innehållet i arkivet: Hur är arkivet strukturerat? Vilka arkivinnehav finns det? Var måste jag söka? Vilka hjälpmedel är tillgängliga för mig?

I nästa steg ska eleverna kunna undersöka de källor som är avgörande för deras ämne, utvärdera primära källor (originaldokument) och sekundära källor (t.ex. tidningar) och därigenom förbättra deras förmåga att kritisera sanningshalten i informationen i sekundära källor. Eleverna kommer också att informeras om platser där de kan fortsätta sin forskning.

De lär sig också att det också finns regler i arkivet: Hur hanterar jag arkivmaterial? Vilka rättsliga bestämmelser (upphovsrätt, dataskydd) måste jag följa?

Topptips: Försök att fokusera på forskning, fråga dig själv när du tittar på ett arkivdokument: Är det verkligen viktigt? Förenkla ditt arbete genom att undersöka vilka skrifter om ditt ämne som kanske redan har publicerats.

VAD ÄR (POST)INDUSTRIELLT KULTURARV

Denna quest har inte bara en historisk, men också en geografisk, en kulturell och kanske också en turistisk aspekt.

Eleverna tränas i att rita en linje från regionens industrihistoria till det postindustriella landskapet. De bör skärpa sina sinnen för att känna igen tidigare industrianläggningar och tänka på följande:
Hur viktiga var dessa industrianläggningar för regionen, för landet och för världen?
Vilka framsteg har man gjort? Vilka produkter?
Vilken betydelse har de fortfarande för regionen idag? Är dagens utveckling tänkbar utan denna industriella historia?
Vilka historier berättar dessa gamla industrianläggningar för oss? Hur formade de människorna?
Hur kan människor komma närmare det postindustriella arvet? Var finns intressanta platser?

Studenterna bör lära sig vikten av postindustriellt arv för människors regionala identitet.

Topptips: Utnyttja chansen online för att lära dig mer om regionens postindustriella arv, gå in på nätet och åk sedan på egen hand för att utforska det industriella arvet på plats och prata med människor om stadens industriella förflutna och ta bilder.

TOLKA FÖREMÅL PÅ EN UTSTÄLLNING

Främjande är en viktig del av att bevara och förvalta kulturarv, i syfte att öka medvetenheten om värdet och betydelsen av kulturell mångfald. På museer främjas arv av museiguider, kuratorer och pedagoger. Ett sätt att göra det är tolkning.

Tolkningen av utställningen är ett strukturerat tillvägagångssätt för icke-formellt lärande som är specialiserat på att avslöja viktiga idéer för besökare.

Syftet med denna quest är att stärka museipersonalen i tolkningen av innehållet och att främja skapandet av en positiv upplevelse och en oförglömlig upplevelse för alla besökare på museer.

Fördelarna med att tolka utställningar i museer eller gallerier är olika. Dels hjälper det till att förbättra organisationens uppdrag i förhållande till målgruppen och intressenterna och ökar medvetenheten om vikten av kulturarv, dels hjälper det till att öka antalet besökare och intäkterna. Genom tolkningsprogram och aktiviteter av hög kvalitet förbättras bilden av platser, museer, lokalsamhällen eller regioner med hjälp av nöjda besökare.

Tolkningen påverkar besökaren i form av att den väcker och utvecklar intresse för utställningen eller ämnet, främjar kunskapsförvärv, påverkar kompetensutvecklingen, påverkar individens intellektuella och emotionella utveckling, får folk på bättre humör och minskar stress etc.

Topptips: Involvera besökare i den aktiva tolkningen av föremålen i utställningen. Oavsett författare, teknik eller historiska fakta innehåller utställningen verkligen ett objekt eller ett element som besökaren kan identifiera sig med och som ni alla kan prata om tillsammans. Kom ihåg att en del av upplevelsen är de känslor som besökaren utvecklar i museet eller på utställningen.

STARTA DIN EGEN SAMLING

Att behålla personliga tillhörigheter kan bli en värdefull del av att bevara familjens historia och vårda traditionen. I dagens konsumtionssamhälle när skräp är finns överallt, glömmer vi ofta värdefulla tillhörigheter som förmedlar släktens historia och minnen från barndomen och uppväxten.

Topptips: Låt oss komma ihåg ... datumet och platsen på baksidan av ett gammalt svartvitt foto kan avslöja mycket om den miljö där fotot togs. Låt oss lära oss att föreviga historiska ögonblick. Ett fotoalbum (eller digitala bilder) kan permanent bevara intressant och viktig släktforskningsinformation.

UTFORSKA LOKALSAMHÄLLET – GÖRA KULTURARVSLEDER MED 360 VIDEO

Att utforska det industriella arvet i städer kan vara väldigt intressant, särskilt om vi använder digital teknik som en kamera som spelar in 360-graders videor. På så sätt blir det lokala och specifika arvet tillgängligt och potentiellt intressant material för forskning för människor som finns miltals bort från destinationen.
Med de grundläggande kunskaperna och färdigheterna i att hantera gratis digitala applikationer och använda instruktioner om hur man använder en 360-graders videokamera, kan det vara väldigt intressant och användbart att skapa ett kulturarvspår. Föreställ dig en grupp arkitektstudenter som har till uppgift att utforska det industriella arvet i sin stad och utforma ett sätt att presentera online.

Topptips: Den här metoden är särskilt lämplig för stadsplanering och överväger hur man kan omvandla före detta fabrikslokaler till utrymmen för allmänt bruk, lekplatser eller konstnärsmiljöer.

ANVÄNDA DIGITALA ENHETER

I denna mycket intressanta quest kommer du att se hur helt vanliga digitala enheter används för lärande. Användning av digitala enheter för inlärning och träning inkluderar interaktiva whiteboards, virtuella inlärningsmiljöer och inlärningswebbplatser online. Detta har gjort det lättare att lära sig även hemifrån. Personlig användning av digitala enheter inkluderar underhållning, online-shopping och banktjänster.
Vad är det bästa sättet för dig att använda digitala enheter för att undervisa?

Topptips: hur du kan använda digitala enheter för att hjälpa elever:

- *Du bör försöka använda teknik som ger eleverna möjligheter.*
- *Du bör få in användandet av teknik som en del av lektionsplaneringen.*
- *Du bör inte frukta eller undvika teknik med öppen källkod.*
- *Använd utbildningsportföljer online för att stödja elever.*

MARKNADSFÖRING VIA SOCIAL MEDIA

Denna quest kommer att engagera eleverna i debatten om effektiviteten i sociala medier som ett verktyg för marknadsföring. De flesta forskare och företagsledare har skrivit om de positiva effekterna av socialt engagemang online. Eleverna kommer att utforska effektiviteten av hashtag-kampanjer som representerar teman relaterade till produkter, tjänster och idéer. Genom att använda resurserna för att skapa kampanjer kommer eleverna att kunna förverkliga potentialen till fullo.

Topptips:

- *Utforska skäl för att delta i sociala medier*
- *Förstå att det finns olika sätt att delta i marknadsföring på sociala medier online.*
- *Analysera och utvärdera fördelar och nackdelar med digital*

GENUS OCH ARBETE PÅ INDUSTRIANLÄGGNINGAR

Målet med denna quest är att öka medvetenheten om könsskillnader i arbetssammanhang, särskilt på industrianläggningar, idag och genom historien.

Några ämnen som bör behandlas innan själva uppgiften påbörjas är:

- *innebörden av "kön" som ett ständigt föränderligt socialt begrepp och erkännandet av existensen av olika könsidentiteter och uttryck*
- *historiska orsaker till könsskillnad.*

Efter lite sekundär forskning med hjälp av de föreslagna källorna och andra om historien om könsskillnad och samtida fakta, uppmuntras deltagaren att välja en fabrik att arbeta med. Det är viktigt att förstå fördelarna med att arbeta med en fabrik som fortfarande producerar, vilket inkluderar lättare tillgång till människor och en möjlighet att utforska webbplatsen. Om valet är ett företag som inte längre är aktivt är det mer troligt att deltagaren utvecklar färdigheter inom arkivforskning, förutom att det finns möjlighet att arbeta med museer och andra institutioner som skyddar postindustriellt arv.

Några tips som hjälper deltagaren att lyckas i sin forskning:

- *Arkivforskning kan tyckas skrämmande för vissa som aldrig tidigare har använt ett arkiv. Vi rekommenderar att deltagaren i det här fallet tar en titt på questen "Förstå enkla arkivposter / samlingsregistrering" först.*
- *Intervjuer kan också vara en skrämmande uppgift, så det är viktigt att förbereda sig väl. Hjälp deltagaren med de frågor hen borde ställa.*

Presentationen av analysen av de insamlade uppgifterna kan vara kreativ och rolig med både digitala och icke-digitala medier. Några förslag: PowerPoint-presentation, Prezi, Canva, Performance, Storyboard, kreativt skrivande.

FÖRSTÅ ENKLA ARKIVPOSTER/SAMLINGSREGISTRERING

Målet med denna quest är att forska, samla, organisera och registrera olika specifika uppgifter i arkivposter med material relaterade till lokal industrihistoria. För att göra en berättelse vetenskaplig är det nödvändigt att samla in, analysera och kritisera data. Dessa data, som kallas historiska källor, kan vara av olika slag: ett papper, ett brev, ett fotografi, en tidning, en video - eller till och med i vårt fall - en maskin eller en fabrik. Genom questen förväntas studeranden:

- *Känna de olika typerna av arkivsamlingar*;
- *Lära sig de grundläggande reglerna för hur man arkiverar med enkla registreringsprocesser.*

Uppmärksamma studerandena på att göra aktiviteterna i följande ordning:

1. Forskning online - Gå till den digitala plattformen i Torres Novas kommunala arkiv (se länk nedan) och skriv in sökrutan nyckelorden "Companhia Nacional de Fiação e Tecidos" eller "Caldeirão".

2. Välj arkivposter - Efter sökningen visas flera poster om den valda branschen. Välj tre olika poster, nämligen ett papper (till exempel en faktura) eller en bok, ett brev eller ett fotografi.

3. Ta en titt på arkivet och registret - Skriv och spara informationen om dokumenten i posterna, som en eller flera författare (om sådana finns), titel, plats, datum, filreferens, online-länk och annan information som du anser vara relevant. Skriv in dessa uppgifter på ett Excel-ark med lämpliga kolumner. Lägg till en för att infoga dokumentanalysen, det som kan kallas "kritisk analys".

4. Dokumentanalys - Läs dokumentet. Om det är ett textdokument, gör en kort sammanfattning av vad du förstår av det och förklara det sammanhang där det producerades; om det är ett fotografi, beskriv vad du ser och att det ger dig.

Lägg in de slutsatser du dragit av analysen i kolumnen "kritisk analys" i databasen.

Välj det bästa sättet på att förmedla den information du hämtat från den insamlade informationen.

LÄSA TEKNISKA RITNINGAR OCH KARTOR

Med denna modul ska deltagarna förstå vad kartografi och tekniska ritningar är till för. Kartografi används för flera ändamål, men att kunna förstå en karta gör det möjligt att utöka kommunikationsmöjligheterna.

Den stödjande texten utvecklades för att förstå skalan, med utgångspunkt i en mer allmän ram för en mer detaljerad presentation av ett fysiskt element. Dess innehåll måste behandlas för att utveckla kartografisk kunskap, det grafiska språket och mångfalden i själva kartografin.

Exempel på en stadskarta ges genom hela dokumentet, följt av en kvarterskarta. Platsen för CNFT, en gammal tygfabrik, identifieras och slutligen lägger vi till arkitektoniska ritningar som exemplifierar hur byggnader representeras i designfasen.

Topptips
För att analysera närmare kan du utforska elementen i varje ritning:

1. Utforska kartornas titel, till vilken de hänvisar och hur de visar funktionen för att kontextualisera ritningen.

2. Hitta skalan, förstå skillnaden mellan verklighet och design. Nämn att ett större antal på skalan motsvarar mindre detaljer.

3. Identifiera toponymin kring ortsnamnen, relatera dem till platsens historia, beakta mångfalden av hänvisningar till personligheter, händelser, typ av fauna eller flora som finns i beteckningen av platser och gator.

4. Läs en fasad, dess element och du inser att den utgör en historisk ram, från det att utformningen och dess element motsvarar en historisk och kulturell period med ett socioekonomiskt sammanhang till en alldeles specifik funktion.

DEMOKRATISK TILLGÅNG TILL MUSEER OCH ARV

Efter att ha läst uppsatsen, deltagit i diskussionen och utvecklat en egen stadga, bör deltagarna kunna förklara de frågor som kan uppstå när de besöker museer och arkiv. De kommer också att få bredare kunskap om vad som kan göras tillgängligt och möjligheterna till samordning.

Andra resurser:

1. *Hand-outs i form av uppsatser,*
2. *Exempel på andra stadgar,*
3. *Penna och papper,*
4. *Bärbara datorer,*
5. *Blädderblock, smartboard.*

AUGMENTED REALITY (AR) FÖR KULTURARV

Titta på http://www.lanchesterinteractive.org/fun-games/ för att se hur Lanchester Interactive Archive använder AR. De länkade resurserna är gratis AR-appar. Före din lektion hittar du vilken plattform du är mest bekväm med och använd den som ditt exempel. Dessa appar kan vara tidsbegränsade men alternativ kan hittas med en google-sökning och genom att läsa online recensioner av de olika apparna som finns tillgängliga.

HUR TEKNIKEN HAR FÖRÄNDRATS

Denna quest kombinerar olika färdigheter och kunskaper, varav några kan utvecklas vidare genom att kolla andra questar på denna webbplats. Ta en titt på befintliga industriella tidslinjer online och jämför dessa med mer samtida tidslinjer relaterade till digital teknik. För att skapa tidslinjen, gör dig bekant med de olika digitala tidslinjeskapande webbplatserna som finns och deras möjligheter, så att du bäst kan ge råd om vilken av dem deltagaren ska använda och vad de kan åstadkomma. För att hjälpa deltagare i sin individuella forskning föreslå specifika webbplatser de kan använda och media såsom YouTube / Vimeo, podcaster och internationella museers hemsidor och arkiv.

De bifogade länkarna inkluderar en tidslinje som är specifik för Frederick Lanchester, en nyckelfigur vad gäller Coventrys industriella arv och ytterligare information om teknisk innovation i Europa samt en föreslagen gratis webbplats med öppen källkod att använda för att skapa de digitala tidslinjerna.

Topptips: Om deltagarna kämpar med att hitta med ett teknikområde för att undersöka och använda för sin tidslinje så kan du ge dem en lista med ämnen att välja mellan som exempelvis mobiltelefoni, internetteknik, immersiv teknik, kundtjänstteknik, robotik etc.

GAMLA FOTOGRAFIER – HUR MAN LÄSER DEM

Använd bilden "Två vänner" för det inledande rollspelet. Deltagarna arbetar i små grupper och återskapar bilden av de två pojkarna. I mån av möjlighet kan digitalkameror användas. Det viktiga är att grupperna försöker återskapa situationen och särskilt hållningen så exakt som möjligt. Varje gruppmedlem bör testa alla tre positionerna, både de två pojkarna och fotografens.

Därefter bör gruppen planera "skådespeleriet". Försök samtidigt beskriva de två pojkarna: självsäker/osäker, fattig/rik... då använder du informationen nedan för att informera gruppen om de två pojkarnas och fotografens roll och jämför den med deltagarnas intryck. Sedan börjar du webbsökningen...

Två vänner

"Fabriksägaren och den fattiga pojken - eller Vem bär läderbyxorna?

Den här bilden togs runt 1910. Båda pojkarna hade framgångsrikt jagat möss och mullvadar och presenterade stolt sitt byte. En av dem, som är barnbarnet till den rika fabriksägaren, är självsäker när det gäller hans sociala ställning och brukade ta sitt porträtt genom att posera framför sin farfars kamera.

Den andra pojken bor med sin familj i den närliggande byn. De försörjer sig av den lilla gården och av att arbeta i textilindustrin.

På ett nedlåtande sätt vilar den rika pojken armen på sin väns axel, men det rumsliga avståndet är inte den enda skillnaden dem emellan. Framför kameran visar den fattiga pojken tvivel. Han är osäker på vad han ska göra med händer och fötter och uppvisar inte samma självsäkra min som sin vän. Den rika pojken har på sig en dräkt för sitt sommarlov. De dyra läderbyxorna är helt nya för dagen, de har inte använts tidigare, varken för fritid eller för arbete. Den fattiga pojken bär kläder som vanligtvis användes av bönderna, kläder som han har ärvt.

Rhomberg avslöjar på sin berättelse om sitt sommarlov genom detta fotografi. När man är borta från det hektiska fabrikslivet kan man uppskatta landsbygdens ro. Den enda skillnaden är att allt görs med större lätthet, mer självmedvetenhet och mer lekfullhet. När man agerar som en "landsbo" måste det göras med kläder av utmärkt kvalitet, eftersom aktiviteterna är hobbyer och inte görs för att försörja sig. Jakten på möss och andra gnagare tjänar till att roa och inte för att skydda grödorna. Genom att bära utrustningen och bytet, uppför sig hans fattiga vän nästan som en tjänare.

Det som först verkar vara en framgångsrik dokumentation från det normala livet, är i själva verket en iscensättning: en produktion för och av fotografen. Ingenting har ändrats eller lagts till, han kopierade bara välkända scener. Söndagsdräkterna och införandet av attiraljer och rekvisita framför huset är scener som inte alls är typiska för den normala världen. Ingenting som visar det arbetande folks hårda liv är synligt.

Författare: Mag. Werner Matt, Dornbirn stadsarkiv, Marktplatz 11, A-6850 Dornbirn, Österrike
E-post: werner.matt@dornbirn.at, hemsida: http://stadtarchiv.dornbirn

UTFORSKA LOKALSAMHÄLLET - GÖRA EN VIRTUELL RUNDTUR

Denna quest kan vara ganska komplex, eftersom dina elever behöver kombinera olika färdigheter, varav vissa kan läras först efter att de gjort alla de övriga questarna på webbplatsen.

Ta en titt på Googles Tour Creator (eller någon annan du föredrar) och gör dig själv och eleverna bekanta med möjligheterna som verktyget erbjuder. För att spela in liveintervjuer, tala in berättelser och även få foton från aktuella platser, räcker det bra med en smarttelefon. Medföljande länkar och videor bör ge dem en uppfattning om hur man kan göra en sammanhängande berättelse som berättas under stationerna och ge insikter om hur man gör forskning och intervjuer. När de väl är bekanta med verktygen, har gjort en del forskning och samlat in lite material kan de bestämma hur många stationer de vill skapa för sin tur.

Topptips: Fråga dina elever om de känner någon som har en liknande upplevelse som Dornbirn-exemplet - kanske är hen villig att dela med sig av sin historia.

TEKNIK, MASKINER OCH HUR VÄRLDEN FÖRÄNDRAS

Det här är en mycket informativ quest som ger eleven en överblick över effekterna av att använda maskiner i arbetslivet genom olika exempel och får lite inspiration för frågor om den industriella arvets lokala historia
Genom historien har varje civilisation, samhälle, kungarike och imperium vuxit fram och fallit haft en koppling till sin tekniska utveckling. Mesopotamien, den gamla så kallade "civilisationens vagga", såg de forntida sumererna uppfinna de flesta av de grundläggande föremålen (teknikerna) som fortfarande används idag, inklusive fartyg, hjul, bevattningssystem, metallurgi och en av de äldsta skrifterna. Teknik påverkar alla delar av ett samhälle, rike eller imperium och baseras på den tillgängliga matematiken och vetenskapen och påverkar varje beståndsdel av en civilisation, inklusive dess:

- *Militär*
- *Arkitektur*
- *Städer*
- *Hälsa*
- *Kommunikation*
- *Regering*
- *Tid / kalendrar*
- *Dokumentering*
- *Språk*

Topptips: eleverna bör uppmuntras att tänka på alla positiva saker som maskiner och teknik har haft i deras liv som till exempel att teknik har positivt påverkat människolivet från antiken till nutid genom att lösa vardagsproblem och göra det lättare för olika uppgifter som ska göras. Teknik har gjort det lättare att odla, mer genomförbart att bygga städer och bekvämare att resa, effektivt koppla samman alla länder på jorden, bidra till att skapa globalisering och göra det lättare för.

RUINER: EN FALLSTUDIE OM POSTINDUSTRIELLT ARV I TORRES NOVAS, PORTUGAL

Lärarhandledning

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

INTRODUKTION

Torres Novas har en rik industrihistoria, men de flesta byggnader är förstörda, är oåtkomliga och knappt något finns kvar av dem, förutom bräckliga minnen. I våra 360 °-videoproduktioner ville vi försöka väcka några av dessa minnen, så vi valde tre platser där några av de viktigaste fabrikerna i Torres Novas en gång var belägna. Som du kommer att se förvandlades byggnader till ruiner, parkeringsplatser och öde hedar. Vi ville betona bristen på fysiskt bevarande genom att fokusera på ruinerna från tidigare fabriksbyggnader och därmed förstärka behovet av att arbeta med det material som vi faktiskt har och som mestadels består av arkiv.

Här tar vi dig igenom en resa i vår 360 ° -produktion steg för steg. Innehållet och förslagen som ges är skräddarsydda för personer utan erfarenhet av att använda denna typ av teknik.

DEFINITION AV VÅRT MÅL

De platser vi har valt är Alves das Lãs, Companhia Nacional de Fiação e Tecidos och Casa Nery. De tidigare platserna för dessa företag passar vårt primära mål: att registrera den stora frånvaron av fysiskt postindustriellt arv i Torres Novas genom att undersöka ruinerna av vad dessa institutioner en gång brukade vara.

Vi rekommenderar att du gör questen ”Vad är (post)industriellt arv”, tillgänglig på ViRAL-plattformen, för en bättre förståelse för begreppet postindustriellt arv.

UNDERSÖKNING

Efter att ha definierat vårt syfte gjorde vi en grundlig forskning med både online, tryckta och arkivresurser. På ViRALs plattform kan du hitta några questar som kan hjälpa dig att undersöka och tolka dokumentation som kartor och gamla fotografier.

Nedan kan du hitta lite information om de företag vi valde ut, samt några bilder av byggnaderna och de människor som brukade arbeta där.

ALVES DAS LÃS

Den första platsen för vår presentation är platsen där företaget som vanligtvis kallades Alves das Lãs (officiellt António Alves & C.ª). Det grundades av mannen som gav företaget namn efter stängningen av företaget "rå ulltvätt" António e Cândido Alves som leddes av två bröder - varje syskon grundade ett företag med sitt eget namn.

Alves das Lãs hade flera filialer i Portugal och utökade verksamheten för det tidigare företaget och producerade produkter för lim, garverier och gödsel. Efter cirka 40 års existens stängs det på åttiotalet efter ett oroligt decennium av strejker och avskedanden. En del av marken för den tidigare fabriken gav plats för en bensinstation. Sedan 2020 har rivningen fortgått för att ge plats byggandet av en kommersiell anläggning.

FIAÇÃO E TECIDOS

Companhia de Nacional grundades 1845 och var ett textilföretag och en av de mer välmående industrierna i regionen under en tid. Under de första åren fokuserade företaget huvudsakligen på att spinna linne, jute och bomull samt på produktion av bomullsduk, främst för den nationella marknaden. I slutet av 1800-talet var det redan ett av de största tillverkningsföretagen i Portugal. Mellan 1882 och 1969 hade företaget ett hus för arbetarna framför sina anläggningar. Antalet arbetare växte fram till 1977, då det hade 800 anställda. Det började med 28 arbetare år1845; hundra år efter, 1946, hade det 600 anställda, samma antal som 1991 (605 för att vara exakt), för att sedan minska till 555 år 1992.

Genom åren har företaget drabbats av vissa förändringar och svårigheter, främst gällande anpassningen till den internationella marknaden. Som en konsekvens av krisen 2008 stängdes fabriken definitivt 2011. Nyligen, 2020, släpptes varumärket "Torres Novas Handdukar" igen och man anpassade den traditionella kunskapen till konsumentens moderna behov.

Vad du kan se på 360 ° -foton och -videor är platsen för fabriken för badhanddukar, som företaget började göra 1972 (vi vet inte om det sammanfaller med byggnadens existens), som revs i slutet förra seklet.

Alves das Lãs

Fiação e Tecidos

CASA NERY

Casa Nery är en metallindustri som grundades 1845 och sedan förvärvades på nittiotalet av ett italiensk-spanskt företag. Detta företag tillverkade gjutjärnspelare men också jordbruksmaskiner.

Maskinvolymen tvingade byggandet av en ny byggnad för att hysa företaget på 1960-talet. Denna infrastruktur, som inte finns längre, låg nära floden Almonda - i centrum av Torres Novas nuförtiden, men ett perifert område vid den tiden - som de flesta industrier i regionen. Floden erbjuder vattenresurserna men också, och tyvärr, sättet att

Casa Nery

eliminera avfallet. För flera decennier sedan var det en av de mer lönsamma industrierna i regionen och gav en betydande del av byborna sysselsättning: 1974 var cirka 500 arbetare anställda (230 arbetare anställda 1996).

Rivningen av de tidigare metallverkstäderna startade 2002 för att möjliggöra byggandet av en viadukt som gör förbindelsen mellan de gamla och de nya delarna av staden möjlig. Förstörelsen av dessa anläggningar ifrågasattes av en grupp medborgare som hävdade att dessa installationer tillhörde stadens arv och minne och att de borde vara värd för ett museum, precis som några andra exempel runtom i landet. Idag finns några av de faciliteterna kvar, som du kan se på bilderna och videoklippen. Bredvid dem finns vägen som förbinder två väldigt olika delar av staden.

PRODUKTIONEN AV 360º VIDEORNA

Med all information som behövs är vi nu redo att spela in våra videor. Vår tidigare erfarenhet av en 360 ° -kamera var obefintlig. Därför arbetade vi i ett par för att hjälpa varandra att förstå hur enheten fungerar. Dessutom, just för att vi inte hade någon tidigare erfarenhet av denna teknik, är våra produktioner ganska enkla, men vi lärde oss mycket.

CHECKLISTA

Vi rekommenderar att du går igenom ViRALs quest "Utforska en lokal gemenskap - Gör arvsleder med 360º-videor" innan du påbörjar ditt arbete. Kontrollera sedan att du har allt du behöver för att filma.

Här är listan över allt vi använde för att göra våra videor:

- *360 ° kamera. Vår var Mi Sphere Camera Kit som är ganska prisvärd och lätt att använda för denna typ av grundproduktioner;*
- *Android Smartphone, INTE Apple: Vi måste installera en app för att kameran ska fungera, Mi Sphere Cam-appen. Apple har inte den i sin iOS-butik;*
- *Ett mikro-SD-kort med 32 GB minne med åtminstone U3-hastighet. Sämre hastighet kommer INTE att fungera (vi var tvungna att köpa ett andra SD-kort just för att det första inte hade den senare egenskapen);*
- *Ett stativ för en vanlig kamera. Vår huvudsakliga idé med att använda sådana var att försöka ta 360º-bilder utan att någon av oss stod i vägen. Tyvärr syns det vanliga stativet fortfarande i videor och bilder.*

VÅRA ERFARENHETER

Kameran ansluts trådlöst till telefonen, så du måste ha den på. Efter det är appen ganska smidig. Vi bestämde oss för att 360 ° -foton var riktigt bra i öppna utrymmen som dessa och försökte göra några grundläggande videor för att visa särskilda detaljer. Eftersom vi var två, var det praktiskt taget omöjligt för oss att undvika att filma den andra personen, men detta kan enkelt göras av endast en person.

REDIGERA VIDEORNA

Det är svårt att redigera 360 ° -videor och fotografier. Det finns några appar som kan hjälpa dig om du är bekväm med dem. Vi rekommenderar dock att du försöker få den bästa tagningen du kan, enkelt och rent. Om du gör detta behöver du inte göra något redigeringsarbete.

För enkel "klipp och klistra" - redigering kan du använda vilken videoredigerare som helst eller till och med Mi Sphere Cam-appen. Om du verkligen behöver/vill redigera dina produktioner kan du använda Adobe Photoshop, Pinnacle eller Spark.

LADDA UPP VIDEORNA

Detta borde vara ganska enkelt. När du laddar upp filerna till din bärbara dator (du kan använda en USB-kabel eller andra appar som gör att du kan ha dina filer i båda enheterna, som Google Drive, Dropbox, OneDrive eller andra med liknande funktioner), behöver du bara skapa ett YouTube-konto och följ stegen på webbplatsen. Vi föreslår också att du sätter videon i en loop för att undvika att tittaren måste starta om den kontinuerligt, vilket ger dem en bättre upplevelse.

Efter att ha fixat det är ditt arbete gjort!

SLUTSATS

Vår inlärningskurva när vi arbetade med 360 ° -tekniken var mycket brant eftersom det var vår första gången vi använde den. Om du är en nybörjare som vi finns det några tips som vi skulle vilja föreslå:

- *Kontrollera alla kamerakrav i förväg. Olika kameror har olika detaljer. Det finns inget behov av två personer för att utföra uppgiften. Du kan göra det själv.*

- *Använd inte ett vanligt stativ. Mi Sphere Camera levereras med ett litet stativ. Använd det i stället. Om du placerar dig direkt under stativet är det mycket osannolikt att du kommer att synas på bilden. 360 ° -videor är mer användbara i slutna utrymmen, som i hus, museer eller andra sammanhang där det finns fyra väggar. För öppna utrymmen, som de som vi arbetade med, räcker det bara med 360 ° fotografi eller stillbildsslinga.*

- *Det bästa med 360 ° -videor och fotografier är att du kan se allt som om du var på den platsen själv. Det finns inte behov av flera tagningar och olika vinklar. Men om du arbetar i en grupp och försöker fotografera ett öppet utrymme kommer människorna i videon alltid att vara en del av den;*

- *Tänk på att tekniken förändras ständigt. Appar kan försvinna mycket snabbt. Till exempel fanns appen för Mi Sphere Camera Kit tidigare i Apple Store men inte längre, vilket tvingade oss att använda en Android-smartphone i stället.*

360-VIDEORUNDTUR GJORD AV STADSARKIVET I WUPPERTAL, TYSKLAND

Lärarhandledning

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

INTRODUKTION

Arkiv - precis som museer - har en viktig betydelse för utbildningsinstitutioner i form av läroplatser utanför skolan. Kombinationen av att besöka industriella arvplatser och utforska deras historiska situation genom VR / AR / 360 graders videor och studera historiska dokument om den här platsen, erbjuder utmärkta inlärningsmöjligheter inom vuxenutbildning. För att introducera den industriella historien eller historien om textilindustrin eller det industriella arvet i staden Wuppertal för målgrupperna i inlärningsmoduler och för att uppnå lärandemålen på ett bra sätt, är utvärdering av arkivkällor lagrade i stadens arkiv viktigt. För detta ändamål är det nödvändigt att visa intresserade elever vad uppgifterna för ett stadsarkiv är, vad man kan hitta där och hur man kan framgångsrikt forska där. Kort sagt: Hur ett besök i stadsarkivet ser ut.

Först är det dock bra att förbereda sig för besöket i stadsarkivet. Tillsammans med läraren kan eleverna bestämma inom vilket ämne de vill besöka arkivet. På förhand bör de besöka hemsidan för Wuppertal stadsarkiv https://www.mik-wuppertal.de/stadtarchiv/das-stadtarchiv och ta reda på öppettider, samlingar och dylikt. I bästa fall hittar de redan intressanta källor i samlingarna som kan undersökas på hemsidan och kan förbeställa dem via e-post för deras vistelse i arkivet.

Resursen "Stadsarkivet" guidar besökare med hjälp av flera 360-gradersvideor genom rummen i Wuppertal stadsarkiv, inklusive förvaringsrummen där arkivregistreringen lagras. Medföljande texter förklarar förfarandet för användning av läsrummet, lagringsförhållanden för arkivposterna i staplarna och arkivets uppgifter. Med vissa AR-tillgångar förklaras enskilda arkivkategorier som filer, fotosamling, tidningar, kartor och planer. Det finns enskilda exempel från dessa genrer med beskrivningar av deras historiska innehåll och sammanhang.

Efter studien av denna resurs kan vuxenutbildare nu kontrollera om deras inlärningsgrupper har förstått arkivets funktion, innehåll och användning. Möjliga frågor för detta kan vara:

Vilken funktion har stadsarkivet? Vad samlas där? Vilka är de perfekta klimatförhållandena i arkivförrådet så att arkivregistreringen bevaras så länge som möjligt? Hur kan jag forska? Vilka är de viktigaste dokumenten? Och mycket mer.

Nu bör grunderna för att använda arkivet vara någorlunda bekanta och vuxenutbildaren kan dela ut uppgifter för eleverna att besöka arkivet. Efter arkivarbetet är det lämpligt att sammanställa resultaten av de ämnen som man arbetat med i en lärande enhet.

360 graders videoresurs används bäst i samband med ViRAL-questarna (se särskilt övningarna i questen ”Hur man använder ett arkiv”)

https://viralquests.eu/media/com_form2content/documents/c6/a248/f122/bungen.pdf) och lärarhandledningen.

360-VIDEORUNDTUR PÅ PLATSEN FÖR ENGELS HISTORISKA TEXTILFABRIK, WUPPERTAL, TYSKLAND

Resursen "Engels trädgård" består av ett antal 360-gradersvideor som ger en virtuell översikt över Engels trädgård och dess omgivning, platsen där Engels textilfabrik en gång var belägen. Videorna ger möjlighet att föreställa sig hur och var produktionen och boendet en gång ägde rum här.

Var och en av de virtuella 360-gradersvideorna erbjuder möjlighet att få tillgång till information om de enskilda byggnaderna som tillhörde Engels entreprenörsfamilj och arbetarnas hus. Dessa monument fångas i videon via hotspots. Du kan lära dig om företagets historia och om livet för den revolutionära Friedrich Engels, som var en släkting till familjen, och om den berömda hängande tågbanan, vars konstruktion är nära kopplad till industrialiseringen av Wuppertal.

Denna 360-graders videoproduktionsresurs kan användas av alla intresserade, men framför allt erbjuder den vuxenlärare den intressanta möjligheten att använda kurser eller läroenheter inom ämnesområdet historia och industrikultur/industriarv som ett komplement eller för mer fördjupning. Som en del av en inlärningsenhet för målgrupperna som adresseras, ska dessa 360-gradersvideor användas i ett pedagogiskt sammanhang med questar och lärarhandledningar. Ett besök i stadsarkivet kan vara användbart som ett komplement.

Denna 360-graders videorundtur erbjuder intresserade lärare flexibel tillgång till Engels företags webbplats och stadens industrihistoria med hjälp av hotspots och uppgifter. Resursen kan användas direkt av vuxenutbildare för deras undervisningsenheter. De kan också anpassas och utvecklas efter deras egna behov.

Vid viktiga ställen i videorna förses hotspots med AR-tillgångar i form av historiska dokument från stadsarkivet, som hjälper till att utöka kunskapen om platsen för Engels textilfabrik och för att bättre visualisera platsens historia.

Exempel på tre uppgifter när du använder 360 graders videor:

Uppgift 1: Levnads- och arbetsförhållanden för Engels entreprenörsfamilj och arbetarna. Information tillhandahålls av hotspots till Engels familjehem och några av AR-tillgångarna. Frågor: Hur och var bodde Johann Caspar, Benjamin Engels och Friedrich Engels? Vilka var de typiska egenskaperna hos deras hem? Hur levde arbetarna? Var producerade de? Vilka yrken utövade de?

Uppgift 2: Arbetarrörelsen. Arbetarnas katastrofala levnadsförhållanden resulterade i en revolution. En av dess huvudpersoner var revolutionären Friedrich Engels. Information tillhandahålls huvudsakligen av hotspots till monumenten i Engels trädgård, Friedrich Engels biografi och några av AR-resurserna. Frågor: Vad motiverar Friedrich Engels att kämpa för arbetarna? Vad han uteslutande en revolutionär? Var bodde han? Vilka aktiviteter ägde han sig åt? Hur organiserade arbetarrörelsen sig?

Uppgift 3: Industrialisering av Wuppertal. Industrialiseringen började i Tyskland i just Wuppertal. Textilindustrin, en sådan som den som drevs av Engels-familjen, spelade en avgörande roll i detta. De två stora städerna Barmen och Elberfeld växte mer och mer ihop och den hängande tågbanan blev en viktig transportlänk mellan de två städerna och främjade deras växande. Första informationen tillhandahålls av en hotspot till tågbanan och några av AR-resurserna.

Frågor: Vad berättar bottenplanen för Engelsfabriken om produktionsmetoderna? Hur utfördes arbetet på blekarängen? Hur kom byggandet av den hängande järnvägen till? Hur påverkade Napoleonkriget ekonomin i Wuppertal?

Topptips för att fördjupa din kunskap: Att titta på filmerna och informationen i hotspots och AR-resurserna kan väcka ytterligare frågor: Hur tänkte människorna den tiden, hur såg deras dagliga liv ut? Hur sköttes de fattiga? Vad lär vi oss om sjukdom/hälsa, tro/religion? Vilka sociala kontakter hade Engels-familjen? Hur såg affärsresor ut? Vad kan du lära dig om kärlek och äktenskap?

För intensiva kurser för utbildningsorienterade målgrupper rekommenderas vuxenutbildare - utöver "Appetizer 360 graders videor" - att skicka kursdeltagarna till stadsarkivet med de frågor som nämns ovan som exempel och att utarbeta svaren på dem på grundval av Engels familjebrev (se även questen ”Hur man använder ett arkiv” och här särskilt exemplet på en övning på Friedrich Engels.

https://viralquests.eu/media/com_form2content/documents/c6/a248/f120/berlegungen.pdf.

Varje deltagare kan få en annan fråga. I slutet kan resultaten visas i en presentation. På detta sätt kan denna 360-graders resurs med den utökade forskningen i stadsarkivet skapa långtgående kunskap om Wuppertals industriella historia, sociala förhållanden och levnads- och arbetsvillkor för entreprenörer och arbetare.

Med hjälp av rollspel som entreprenör/arbetare kan eleverna sätta sig in i respektive livssituation. Alternativt kan du presentera resultat i form av en blogg/vlogg eller ett radio- eller TV-program eller ett e-nyhetsbrev.

360-GRADERS VIDEORUNDTUR I KONSUMENTKOOPERATIVET ”VORWÄRTS”, WUPPERTAL, TYSKLAND

Med hjälp av flera 360-graders videor ger resursen en översikt över de olika funktionerna och byggnaderna hos konsumentkooperativet “Vorwärts” (Framåt). Som en självhjälpsinstitution grundad 1899 för att förbättra utbudet av arbetare och hantverksfamiljer är det en del av Wuppertals industrihistoria.

360-gradersvideon på innergården visar runt om byggnaderna som en gång ingick i konsumentkooperativet. Den viktiga huvudbyggnaden är dock den stora lager- och kontorsbyggnaden från 1916, som inrymde en modern brödfabrik, en kafferostningsanläggning samt tappningsanläggningar för öl och lemonad. Godstrafiken hanterades via en separat järnvägssida i källaren.
Information om konsumentkooperativets historia ges via hotspots och du kan praktiskt taget komma in i byggnaden och besöka rum i det tidigare bageriet och lokalerna där supportföreningen "Konsumgenossenschaft Vorwärts Münzstraße e.V."

http://www.vorwaerts-muenzstrasse.de/ presenterar en utställning om kooperativets historia.

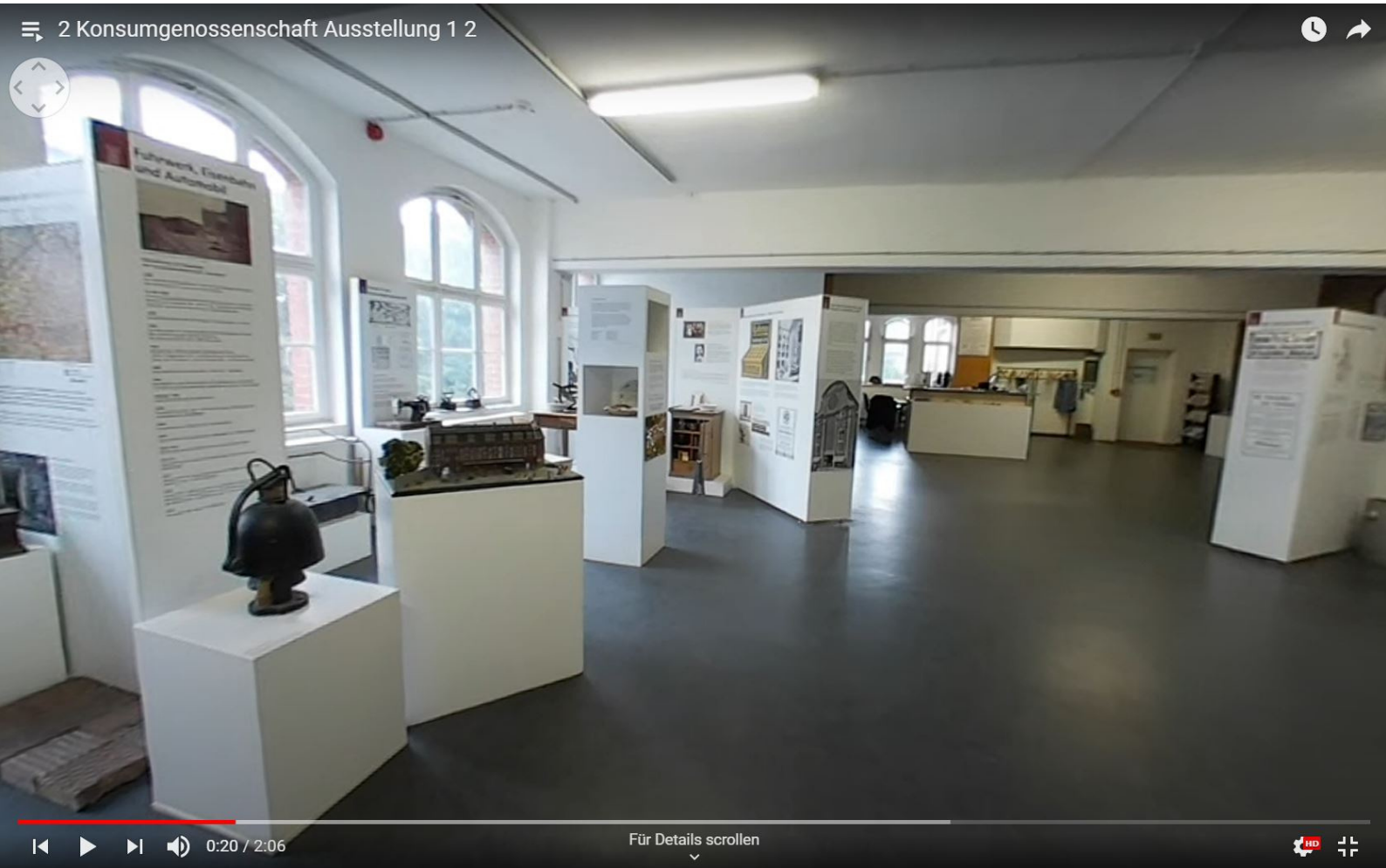
Tillgången till källaren sker från utsidan med tunneln genom vilken spåren ledde in i byggnaden. Du kan föreställa dig hur varor och förnödenheter lastades och lossades från tågvagnarna här, men också hur från 1933 och framåt politiska fångar hölls och torterades här i fuktiga, mörka källarvalv av nazisterna.

Denna 360-graders videoproduktionsresurs är nära kopplad till questar och lärarhandledningar och kan användas av alla besökare som är intresserade av konsumentkooperativets historia, både före ett besök och för uppföljning. Resursen är lämplig för vuxenutbildare som en del av inlärningsenheter om konsumentkooperativet, både som förberedelse för ett besök hos konsumentkooperativet och för att fördjupa utforskning på plats. Under den virtuella turen får man inte bara historisk information, utan hittar även dokument och foton genom att klicka på Image Hotspots.

Hotspots i 360-gradersvideor som kan klickas upp erbjuder endast delvis information; det handlar också om att ta en virtuell titt på rummen och föreställa sig och memorera deras funktioner. Mer information finns på hemsidan (se ovan).

Försök att identifiera lärandemål med hjälp av följande frågor: När grundades konsumentkooperativet? När byggdes de enskilda byggnaderna? Vem och vad tjänar konsumentkooperativet? Vilka funktioner hade det? Vad producerades? Hur transporterades varorna, hur fördelades de? Hur många människor försörjdes, hur utvecklades utbudet? Hur användes byggnaden efter 1933? Vad hände där? (Metodiska förslag finns också i questen "Vad är (post) industriellt arv?" Https://viralquests.eu/de/quests-all/50-personal-social-and-learning-eqf-level-5/440-was-ist-post-industrielles-erbe#my-alias).

Topptips för kunskapsfördjupning: Naturligtvis står det lärare fritt att utveckla uppgifter på andra sätt för att uppnå lärandemålen. Förslag: Be eleverna skriva fiktiva tidningsartiklar, sätt dem i rollen som bagare eller leverantör till konsumentkooperativet och skriv en berättelse ur hens synvinkel. Målet är att lära sig om historien och utvecklingen av detta arbetarnas initiativ för hjälp till självhjälp från olika perspektiv på ett hållbart sätt.



VIRTUELL RUNDTUR GENOM RÜSCH-WERKE, DORNBIRN, ÖSTERRIKE

Lärarhandledning

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

INTRODUKTION

VR-produktionen från Dornbirn presenterar en immersiv rundtur genom den historiska platsen för Rüsch-Werke, ett i tiden stort företag som specialiserat sig på produktion av turbiner och maskiner som används i kraftverk. Det är en berättelse om människorna som arbetade där. En berättelse om ambition och teknik, framgång och misslyckande, fattigdom och mörker. Vi skapade fyra karaktärer; ägare, ingenjör, kvinnlig tvångsarbetare och arbetare. De guidar dig runt på fabriksgolvet och berättar sin historia. Du är fri att utforska det virtuella utrymmet som idag är värd för INATURA:s naturhistoriska museum. När du utforskar kommer du att stöta på gamla fotografier, som visar hur platsen brukade se ut och få ytterligare information om företagets historia - vilket hjälper dig att förstå historierna om våra karaktärer ännu bättre.

HANDLEDNING FÖR LÄRARE / ERFARENHETER

När du arbetar med produktionen:

- *Var medveten om att historien inte är komplett, en berättelse kan förändras och skiljer sig från perspektiv till perspektiv.*

- *När du samlar in information, var medveten om bakgrunden till ditt material - överväg t.ex. fallet med arbetsolycka - en muntlig intervju med en före detta arbetstagare ger dig ett annat resultat än att konsultera en officiell skriftlig rapport från en förman till sin chef eller att läsa en tidningsartikel om det. Gör dina elever medvetna om detta.*

- *Även en produktion som Dornbirns VR som hade tid, arbetskraft och pengar för att producera sitt innehåll aldrig blir riktigt komplett, så kom ihåg att välja ditt material klokt. En storyboard och en karta över aktiviteter kan hjälpa dig att fylla 3D-världen och hjälpa dig att fokusera på de delar du vill berätta för publiken.*

- *Att producera denna VR var beroende av det faktum att allt innehåll, alla berättelser, fotografier etc. redan undersökts, digitaliserats och publicerats i en bok. Arbetet handlade om att välja ut, inte samla in material.*

- *För karaktärernas del var vi tvungna att improvisera deras berättelser enligt de historiska fakta vi hade att tillgå när vi försökte fånga karaktären hos en rik affärsman, en ingenjör med examen, en arbetare och en kvinnlig tvångsarbetare. Vi valde dessa karaktärer eftersom de berättar delar av företagets historia ur helt olika vinklar.*

EN DEL AV PRODUKTIONEN

Ägaren, Alfred Rüsch

Anslutna questar:

Genus och arbete på industrianläggningar (4)
Gamla fotografier - Hur man läser dem (3)
Teknik, maskiner och hur världen förändras (5)

Tema / Vad handlar produktionen om?

En berättelse om stolthet, produktivitet, pengar, kontroll och framsteg.

Jag heter Alfred Rüsch och jag föddes den 26 juli 1831 i Dornbirn ... Jag studerade maskinteknik vid polytekniska skolan i Karlsruhe från 1852 till 1854. Bilpionjären Carl Benz studerade också på den här skolan.

Företaget levererade cirka tusen turbiner till hela den österrikisk-ungerska monarkin och utomlands ... Min far Josef Ignaz Rüsch dog 1855. Vid 24 års ålder var jag tvungen att ta över ledningen av familjeföretaget med cirka 60 anställda ...

Lärarhandledning:

Att umgås med en person som levde på riktigt erbjuder många referenspunkter.

- Hur behandlas rika människor i sagor, legender, litteratur eller film samt teater: Gör en presentation, scenisk föreställning eller collage.
- Finns det jämförbara personer i din miljö - presentera dem och hitta deras namn offentligt (gator, torg, stiftelser etc.)
- Försök att analysera Bill Gates: Hur rik är han? Hur mycket donerar han? Finns det konspirationsteorier om honom?

Vad lär man sig?

- Lära sig att hantera sociala motsatser genom engagemang med de "rika".
- Att lära sig stadsorientering genom att hantera gatunamn och torg.
- Politisk utbildning genom att handskas med ämnet rikedom och konspirationsteorier.

Tvångsarbetare (Kvinna), 1940

Tema / Vad handlar produktionen om?

Nazistregimens politik, arbetsförhållanden, fattigdom, olyckor, politisk handling

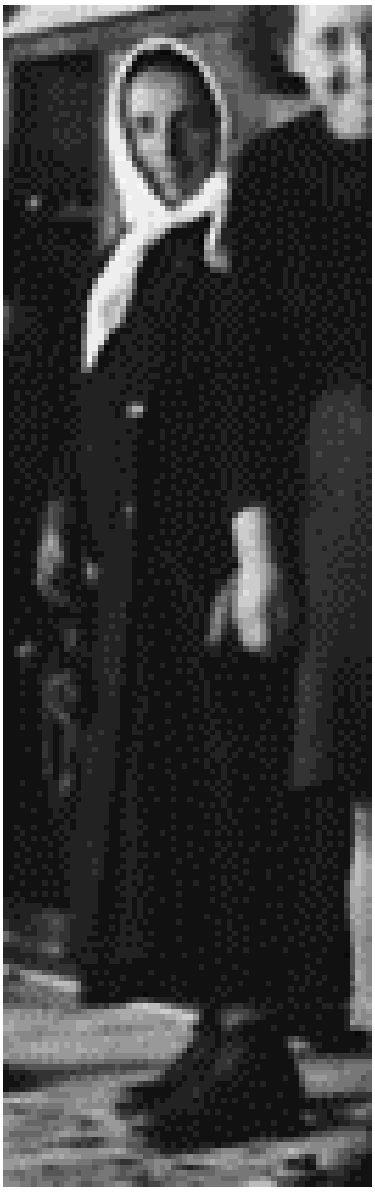
Hej, jag arbetar på Rüsch-Werke. Sedan kriget började 1939 har vi haft vansinnigt mycket arbete.
Vi tillverkar delar för granater, stridsvagnar, ubåtar och till och med för de mycket moderna flygplanen.
Eftersom det fanns så mycket arbete anställdes kvinnor nu också för vapenproduktion. Barnlösa kvinnor kallades till "krigshjälp" 1943 ...

Kriget fördubblade omsättningen, men många av våra män var soldater, så ledningen tog in franska krigsfångar och ryska tvångsarbetare. De var tvungna att arbeta 72 timmar i veckan, vi bara 60 timmar. De som inte ville eller inte kunde hotades med Gestapo (tyska hemliga polisen), fängelse, koncentrationsläger eller till och med avrättning.

Lärarhandledning:

Att umgås med en person som levde på riktigt erbjuder många referenspunkter.

- Hur behandlas rika människor i sagor, legender, litteratur eller film samt teater: Gör en presentation, scenisk föreställning eller collage.
- Finns det jämförbara personer i din miljö - presentera dem och hitta deras namn offentligt (gator, torg, stiftelser etc.)
- Försök att analysera Bill Gates: Hur rik är han? Hur mycket donerar han? Finns det konspirationsteorier om honom?



Vad lär man sig?

- Politisk utbildning genom att hantera ämnet nationalsocialism, förtryck genom rasism och tvångsarbete.
- Bemyndigande att uppleva samhället som en blandning av mycket olika grupper och att rolltilldelning ofta sker genom tryck utifrån mycket ofta i samband med könsroller.

Anslutna questar:

Genus och arbete på industrianläggningar (4)
Gamla fotografier – Hur man läser dem (3)
Utforska lokalsamhället – göra en virtuell rundtur (5)

Strejkande arbetare, 1910

Tema / Vad handlar produktionen om?

Stolthet, arbete & produkter, arbetsförhållanden, fattigdom, olyckor, politisk handling

Hej - Jag är arbetare vid Rüsch-Werke i Dornbirn och jag strejkar för närvarande ...

Vi fick en dagslön på 3 kronor och 40 heller. Våra fruar sa att "en familj inte kunde leva alls på 3,40 kronor om dagen" ...
Vi arbetar elva timmar om dagen på gjuteriet, sex dagar i veckan ...
En anledning till strejken var också de många arbetsolyckorna i gjuteriet. De hände på grund av föråldrade maskiner, dålig belysning, läckande ånguppvärmning och frekventa personalbyten ...

Lärarhandledning:

Att umgås med en person som levde på riktigt erbjuder många referenspunkter.

- Låt din grupp presentera en bild av levnadsförhållandena som visas som en presentation, sceniskt framförande eller collage.
- Forskning i din egen miljö - vad säger mor- och farföräldrarna?
- När förändrades arbetsförhållandena för arbetarna - rita en tidslinje och jämför olika länder

Vad lär man sig?

- Arbetsförhållanden inom industrin i början av 1900-talet
- Jämför dessa villkor med vår egen tid, vad har förändrats, vad har varit detsamma, vilken är situationen i andra länder?
- Hur erhåller eller förlorar människor rättigheter i ett politiskt system/samhälle.

Anslutna questar:

Genus och arbete på industrianläggningar (4)
Gamla fotografier – Hur man läser dem (3)
Utforska lokalsamhället – göra en virtuell rundtur (5)

Ingenjör och konstruktör, 1900

Tema / Vad handlar produktionen om?

Stolthet, fascination, framsteg, hastighet, precision, förutsägbarhet, utbildning

Jag är ingenjör och arbetar som konstruktör på Rüsch-Werke. Produkterna som vi säljer över hela Europa skapades på mitt ritbord. Vi lärde oss att utveckla idéer till färdiga produkter och därför var många karriärer öppna för oss...

Andra av mina kollegor kom från hela Europa. Till exempel Emil Flury från Basel i Schweiz. Där gjorde han ett fyraårigt lärlingskap som mekaniker vid Alioth & Cies silkespinnkvarn i Arlesheim och arbetade sedan som maskinist och teknisk ritare. ... Han arbetade sedan i 15 månader i Zürich och ytterligare fyra år på Marinoni Company i Paris. Efter ytterligare jobb i Zürich och i Rives/Isere gick han med i företaget 1911, blev biträdande verkstadschef och fick nästan dubbelt så mycket lön som en ingenjör...

Lärarhandledning:

- Es gibt eine sehr alte Faszination für Mechanik und Technik. Nennen Sie Beispiele wie Daedalus, der mit seinen künstlichen Flügeln zu nah an die Sonne flog.
- Vergleichen Sie alte Formen des Kampfes gegen Innovationen wie die Ludditen mit neuen Formen der Technophobie.
- Erstellen Sie eine Zeitleiste mit bedeutenden Erfindungen und deren Auswirkungen.

Vad lär man sig?

- Utbildning, träning och lärande av nya färdigheter ledde till innovation
- Globalisering och internationell handel är inget nytt
- Mobilitet av varor och människor är inget nytt

Anslutna questar:

Genus och arbete på industrianläggningar (4)
Gamla fotografier – Hur man läser dem (3)
Teknik, maskiner och hur världen förändras (5)
Hur tekniken har förändrats (4)

Utforska platsen – bildgalleri

Tema / Vad handlar produktionen om?

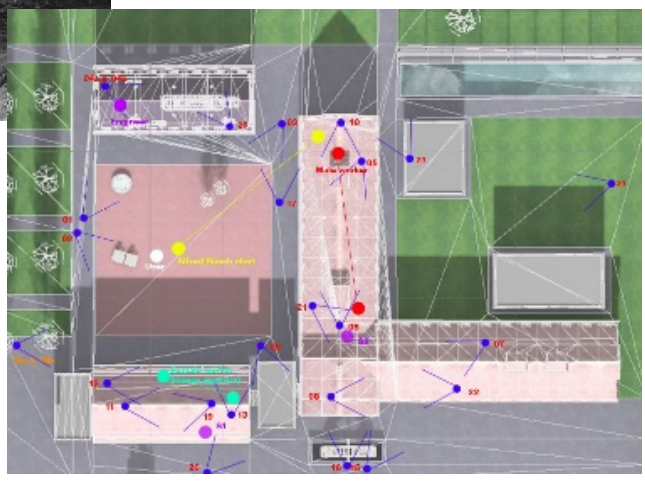
Industrialisering, globalisering, transport, el, barnarbete, arbetsolyckor, arbetsförhållanden, krig, återvinning, produktionsmetoder, lokalens historia.

Lärarhandledning:

De bilder som använts var redan digitaliserade och satta i sammanhang innan vi började med VR. Av de hundratals tillgängliga bilderna var det nödvändigt att välja de vi ville visa. Precis som med karaktärerna, var fabrikens historia redan dokumenterad i en bok. Vi försökte extrahera den centrala informationen och kombinera korta texter med bilder för att ge användarna en virtuell utställning. Vi ville ge användaren en chans att se hur lokalerna brukade se ut (det var därför vi försökte överlappa dem på ett korrekt sätt med hjälp av Google Earth) och belönas när de utforskar webbplatsen på egen hand. Eftersom användare förväntas uppleva VR på smarttelefoner måste innehållet vara begränsat i storlek.

Vad lär man sig?

- Hur man kan åstadkomma en sammanhängande utställning
- Hur man använder ett (virtuellt) utrymme för att ordna detta
- Lär dig att göra en arbetsplan/storyboard/karta så att designers/grafikteam kan implementera den
- Lär dig om förändringen av industriell teknik, arbetsförhållanden



Anslutna Questar:

Vad är (post)industriellt arv? (EQF nivå 5) Teknik, maskiner och hur världen förändras (5)
Tolka föremål på en utställning (3)
Skriva text och skyltar (3)
Tolkande av kulturarv (3)

Resursen innehåller en VR-produktion som presenterar en immersiv rundtur genom den historiska platsen för Rüsch-Werke i Dornbirn, Österrike, ett en gång i tiden stort företag som specialiserat sig på produktion av turbiner och maskiner, som användes i kraftverk. Det är också en berättelse om människorna som arbetade där.

VR-produktionen kan utforskas av en informell besökare eller förberedas av en vuxenutbildare i en formell inlärningssituation i förväg. Användningen av VR-produktionen i formella utbildningsinställningar är utformad för att fungera tillsammans med questar och lärarhandledningar.

Vi presenterar två turer/teman/uppgifter närmare, men naturligtvis är lärare fria att utforma och anpassa sina egna besök för eget bruk:

1. Teknik och produktion

2. Arbetsförhållanden

Besökaren möter fyra karaktärer; ägare (1831–1892), ingenjör (1900), manlig arbetare (1910) och kvinnlig arbetare (1940) som guidar besökaren genom att berätta sin historia, på strategiska platser runt anläggningen. När du utforskar stället kommer du också att upptäcka fotografier från Dornbirns stadsarkiv, som visar hur platsen såg ut och ger ytterligare information om företagets historia. Be dina elever/besökare att fokusera på följande fotografier/texter:

Tur/uppgift 1 Teknik och produktion, koncentrerar sig främst på karaktärerna ägare och ingenjör och skall samla information från bilderna: 1, 3, 4, 6, 9, 11, 13, 17, 20, 21, 22, 23 och 25.

Tur/uppgift 2 Arbetarnas förhållanden, fokuserar främst på karaktärerna manliga och kvinnliga arbetarna och skall samla in information från följande bilder: 5, 7, 8, 10, 12, 18a, 18b, 19, 22 och 25.

Frågor att överväga kan vara:

1. Vad producerades? Hur producerades det? Hur förändrades produktionen? Varför? Vilka var energikällorna? Transport? Finansiering? Etc.
2. Vem arbetade där? När? Arbetsvillkor och rättigheter? Kön, sociala frågor? Löner? Hurudan var atmosfären? Etc.

Be eleverna att, tillsammans med informationen från turen, jämföra och kontrastera berättelser från fabriker från sitt eget lokala industriarv och sammanställa detta till en slutprodukt - en blogg eller en vlogg. Virala questar (länkade) kommer att erbjuda mycket hjälp och stöd för att göra detta, t.ex. Använda digitala enheter (EQF nivå 3), Genus och arbete på industrianläggningar (4), Gamla fotografier - Hur man läser dem (3) och Teknik, maskiner och hur världen förändras (5).

Målet är att lära sig om förändringen av industriell teknik och hur arbetsförhållandena har förändrats genom tiderna.

Topptips: Be en grupp elever välja och slutföra tur/uppgift 1 och den andra gruppen att ta tur/uppgift 2. Låt dem sedan mötas och be dem att sätta sig in i ägarens position (tur/uppgift 1) och arbetarens position (tur/uppgift 2), kanske i form av rollspel/debatt. Detta kommer inte bara att få dem att se ett företag ur helt olika vinklar, utan också ge dem ett sätt att förbereda och förbättra sina bloggar/vloggar.

HUR KAN EN "UTBILDARE" ANVÄNDA 360, 3D-RESURSER I VUXENUTBILDNINGEN? SLAVONIENS MUSEUM, OSIJEK, KROATIEN

Lärarhandledning

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

INTRODUKTION

Hur främjar man museiutställningar under en pandemi eller naturkatastrof? Våren 2020 stängde museerna sina dörrar för kultur- och konstälskare över en natt. Nyöppnade utställningar blev oåtkomliga för ett stort antal besökare. Vad gör man då? Vi gjorde en 360-graders video och tillät alla att njuta av våra utställningar.

Vad är en 360-graders video? 360-graders videoinspelning låter oss skapa en virtuell promenad. För att spela in sådana inspelningar är det nödvändigt att ha en högupplöst kamera. Användaren behöver en stationär eller mobil enhet för att visa inspelningen. Innehållet i en video, som en information, kan hanteras av användaren med ett enkelt klick eller svep på skärmen. Videon kan berikas med ljud, liksom informativ text eller annat interaktivt innehåll.

Målet och fördelen med att skapa och använda 360-graders videor? Denna teknik gör det möjligt för digitala användare att komma åt kulturellt innehåll. Det öppnar många möjligheter och tillvägagångssätt inom digital reklam eller marknadsföring av författare och utställningar. Att besöka museet är inte alltid möjligt för alla, särskilt äldre eller människor från socialt utsatta grupper. Men med användningen av digital teknik blir kulturen tillgänglig för alla. Information byts lätt ut och tittarna känner en nära känsla när de faktiskt besöker museet. Det är temat för traditionella folkdanser som kommer att locka äldre generationer och uppmuntra dem att komma ihåg traditioner med hjälp av ny teknik.

Topptips! I denna process är samarbete mellan museipersonal, utställningsförfattare och IT-experter viktigt. Idéutbyte, exempel på god praxis och rik erfarenhet är nyckeln till förverkligandet av en kvalitetsprodukt avsedd för den digitala användaren.

Donationsutställningen är mycket betydelsefull eftersom den visar en mycket intim koppling mellan museer, museipersonal och lokalsamhället. Donationer berättar nämligen om donerade föremål och deras historia. Dessa berättelser är relaterade till familj, jobb, resor, fritid, tekniska innovationer och liknande.
Ta reda på mer: http://culex360.com/muzej-slavonije/

Vi gjorde en 360-graders video och tillät alla att njuta av bilderna på Lado/Reliefs/Traces-utställningen av Petra Slobodnjak. Temat för utställningen är årsdagen för den konstnärliga verksamheten för den enda nationella professionella folkloreensemblen i Kroatien. Folkloreuttryck är lika intressant för unga människor som för äldre generationer som är kopplade till tradition och seder.
Ta reda på mer: http://culex360.com/lado/

Fördelar för museer och digitala användare? Kuratorerna gör stora ansträngningar för att förverkliga tematiska utställningar. Öppnande och kontinuerlig närvaro av utställningar är den största belöningen för värdefulla vårdnadshavare av kulturarvet. Förutom utställningen trycks ofta kataloger, broschyrer och annat reklammaterial. Men vad finns kvar efter att utställningen har stängt? 360-graders videor kan fånga och för alltid bevara minnet av en utställning i digital form i den virtuella världen. Besökare som av någon anledning inte besökte utställningen på museet, kan göra det online.
Ett råd! Samarbetet mellan museipersonal och IT-experter är viktigt när man skapar kvalitetsinnehåll. Kuratorer har erfarenhet av hur man forskar inför en utställning i ett museum, medan IT-människorna är experter på den digitala upplevelsen. Tillsammans kan de skapa den bästa versionen av videon, med vilken nya digitala användare utan tidigare erfarenhet kommer att kunna njuta av den virtuella upplevelsen utan avbrott.

Tekniska innovationer! Fabriker som Osijek järngjuteri och maskinfabrik hörde till 1920- och 1930-talen. Osijekfabriken var inte bara den första metallurgiska fabriken i Jugoslavien utan också en viktig fabrik i hela sydöstra Europa. Produktsortimentet för gjuteriet vid den tiden var stort. Toppnivån, åtminstone när det gäller antalet arbetare, om än inte när det gäller inkomst, nåddes av Osijek-industrin i mitten av 1980-talet, då fabriken sysselsatte cirka 3 650 arbetare. Fabriken var så stor att vissa arbetare inte kände varandra. Idag talar tidigare arbetare om en period med framgångsrik fabriksdrift. De kommer ihåg en tid då fabrikerna var som små städer. Den inbördes beroende effekten mellan teknik och samhälle har resulterat i en rationalisering av hushållssysslorna. Hem, särskilt kök, fylldes med smarta mekaniska hushållsapparater som sparar tid och underlättade vardagens uppgifter för hushållen, särskilt för hemmafruarna. Köksapparater, ugnar och spisar på fasta bränslen, gasspisar, värmare och lampor dominerade den europeiska marknaden fram till 1920-talet då kommersialiseringen av elektriska hushållsapparater började. Kommersialiseringen av elektriska hushållsapparater intensifierades på 1930-talet. I dagstidningar och veckotidningar dök de upp i reklamen som marknadsförde de senaste enheterna på ett mycket intressant sätt, som en teknisk innovation som minimerar ansträngningar, gör arbetet lättare och ökar komforten. I den tekniska avdelningen på Slavoniens museum finns det många föremål som tillhör den delen av Osijeks industrihistoria. Detta framgår av illustrerade affischer som de från Osijek järngjuteri och maskinfabrik där 3D-modellering är processen att skapa en modell av ett visst objekt i alla tre dimensioner med viss programvara. Målet med 3D-modellering är en bättre presentation av objekten och större tillgänglighet på data eller information.

Genom ViRAL-projektet engagerade Slavoniens museum Osijeks IT-företag Culex i skapandet av en 3D-modell av Triumph-fotogenkokaren från 1938. Den ursprungliga spisen lagras nu i den tekniska avdelningen.
Ta reda på mer: https://mso.hr/?page_id=10769

Topptips! När du har skapat 3D-modellerna, dela dem med medförfattarna och digitala användare. Globala plattformar som SkatchFab är bra ställen att publicera, dela och upptäcka 3D-innehåll på webben, mobila enheter, AR och VR.

HUR EN "UTBILDARE" ANVÄNDA 360, 3D-RESURSER I VUXENUTBILDNINGEN?

Sammanfattning av målen

På grund av coronaviruspandemin 2020 började många museer och arkiv använda digital teknik för att föra kulturellt innehåll och arv närmare besökarna. Denna process var särskilt viktig när museer och arkiv stängdes under en viss tidsperiod. I det här exemplet kan du lära dig hur ett lokalt museum som Slavoniens museum, i Kroatien, med 360-graders inspelningsteknik och 3D-modeller, i samarbete med lokala IT-experter skapade virtuella turer och därmed gav alla, oavsett om man befann sig i fåtöljer, kontor eller klassrum tillgång till museiutställningar och -objekt

Målgrupp

Dessa exempel är lämpliga för undervisning av gymnasieelever, studenter, sysselsatta och arbetslösa, liksom utsatta grupper som migranter eller äldre.

LÄRANDEMÄL OCH HUVUDPUNKTER

Lärandemål

Deltagarna lär sig följande:

1. Hur man skapar samarbete mellan en kulturinstitution som ett museum eller arkiv och IT-experter.
2. Fördelar med att använda digital teknik för att främja kulturellt innehåll eller kulturarv.
3. Vilken digital teknik och applikationer som ska användas.
4. Processen med att skapa digitalt innehåll med 360-graders videor och 3D-modellering.
5. Hur en museipedagog eller -kurator förbereder innehåll.
6. Hur man uppmuntrar digitala användare att använda digitalt innehåll online eller i museer och arkiv.

Kunskapsmål

After a detailed introduction to museums, exhibitions, digital technologies and the benefits of using them, the participants will be able to design their own project in which they will be able to create 360-degree videos, augmented reality or 3D models using free applications.

Färdighetsmål

Deltagarna kommer att förvärva grundläggande färdigheter i databassökning i arkiv och museer. De kommer också att förvärva grundläggande färdigheter i att använda gratis applikationer för skapande av digitalt innehåll och grundläggande färdigheter i hantering av 360-graders videovisningsutrustning eller 3D-modeller som datormaskinvara och programvara.

Kompetensmål

Deltagarna får nätverkskompetenser med potentiella medarbetare som IT-proffs, konstnärer eller museifolk som de kommer att förbereda ett manus med och en möjlig kostnadsberäkning för skapandet av digitalt innehåll. De kommer också att utveckla en känsla av lagarbete och ta ansvar för en del av projektets aktiviteter.

Undervisningsstrategi

Vuxenlärare kan undervisa på plats, till exempel i ett museum eller online via videokonferens, då läraren delar sin skärm med deltagarna.

Vid detta tillfälle är det nödvändigt att:

1. Förbereda en kort introduktion om utbildningsämnet (t.ex. digitalisering av arv, tillämpning av digital teknik i museer, hur man skapar en virtuell utställning, etc.) Du kan ställa deltagarna öppna frågor som: Har du redan stött på VR eller AR och i vilka fall? Vad var din första upplevelse eller möte med VR, AR eller 360? Källor: https://viralquests.eu/quests-all/34-digital-competences-eqf-level-4/437-using-augmented-reality-for-heritage-and-culture
https://viralquests.eu/quests-all/32-languages-eqf-level-5/452-exploring-a-local-community-making-a-virtual-tour

2. Starta en virtuell promenad och visa hur du hanterar programvara och använder digitalt innehåll. Efter att ha granskat den virtuella vandringen, diskutera med deltagarna om vad de gillade mest och var ser de utrymme för förbättringar?

3. Nästa ämne du kan diskutera är innehåll som kan presenteras (till exempel en utställning, en övergiven fabrik, en del av staden eller ett personligt föremål). Förklara vilka historiska källor där original och autentisk information finns om ämnet vi undersöker. Lista andra källor som kan användas och institutioner som arkiv och museer där vi kan få nödvändig information. Intervju är också ett bra sätt att lära dig mer om ditt valda ämne. Be deltagarna tänka på och utforma ett ämne för digitalt innehåll. Under denna del deltagarna kan arbeta individuellt eller i team. Källor: https://viralquests.eu/quests-all/34-digital-competences-eqf-level-4/437-using-augmented-reality-for-heritage-and-culture ¨
https://viralquests.eu/quests-all/41-cultural-awareness-and-expression-eqf-level-5/423-how-to-use-an-archive

4. Introducera gratisappar som deltagarna kan använda när de skapar sitt innehåll.

VÄRDEFULLA KÄLLOR

För vuxenutbildare:

e-Tutorial: An Introduction to Virtual Reality for Cultural Heritage Education https://viral-tutorials.e-learningstudios.com/en/vr/#/

e-Tutorial: An Introduction to AR for Culture and Heritage Education https://viral-tutorials.e-learningstudios.com/en/ar/#/

För målgrupper:

Observera! Följande källor finns här noterade i sin engelska form, men de finns alla även på svenska. Du hittar dem på följande adress: https://viralquests.eu/sv/

Einsatz von Augmented Reality für Kulturerbe und Kulturvermittlung https://viralquests.eu/quests-all/34-digital-competences-eqf-level-4/437-using-augmented-reality-for-heritage-and-culture

Eine lokale Gemeinschaft erforschen - Kulturerbepfade mit 360-Videos erstellen https://viralquests.eu/quests-all/35-digital-competences-eqf-level-5/444-exploring-a-local-community-making-heritage-trails-with-360-video

Eine Ausstellung interpretieren https://viralquests.eu/quests-all/39-cultural-awareness-and-expression-eqf-level-3/445-interpreting-an-exhibition

Artefakte erforschen https://viralquests.eu/quests-all/39-cultural-awareness-and-expression-eqf-level-3/446-exploring-artefacts#s3

Dokumente verwenden https://viralquests.eu/quests-all/36-literacy-eqf-level-3/447-using-documents

Erkundung einer lokalen Gemeinde - Erstellen einer virtuellen Tour https://viralquests.eu/quests-all/32-languages-eqf-level-5/452-exploring-a-local-community-making-a-virtual-tour

Wie sich die Technologie verändert hat https://viralquests.eu/quests-all/28-stem-eqf-level-4/454-how-technology-has-changed

Werben über soziale Medien https://viralquests.eu/quests-all/43-entrepreneurship-eqf-level-4/609-promoting-via-social-media

Vad lär besökare och digitala användare sig när de använder våra resurser?

Fördelen med att använda vårt innehåll är tillgänglighet. Virtuella promenader och en 3D-modell kan bekvämt utforskas från fåtöljen där du sitter, men vi kan även presentera oss för intresserade digitala besökare från de avlägsnaste delarna av världen.

Med digitaliseringen blir museernas innehåll tillgängligt för alla användare som har tillgång till Internet. Att använda en virtuell promenad kan vara lärorikt och roligt. Lärande - för att vi får ny kunskap, lär känna olika kulturer och konstnärernas arbete och kul - eftersom vi självständigt utforskar innehållet som erbjuds på ett sätt som passar oss.

TACK TILL

Bidrag från:
.....

Layout:
....

Korrekturläst av:
Karl David Långbacka - Elderberry AB

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