



VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NEWSLETTER

AUSGABE 3, APRIL 2020

IN ZEITEN WIE DIESEN

In den letzten Monaten hat das **VIRAL - Virtual Reality Archive Learning**-Team zwei **Projektziele** abgeschlossen und mit der Entwicklung von **AR- und VR-Produkten** begonnen, welche in der Erwachsenenbildung verwendet werden. Zudem wurde mit der Planung der **Trainingswoche** in Coventry, Großbritannien begonnen.

Wie so viele andere Projekte, sind auch wir von der Pandemiesituation betroffen, die uns alle überrascht hat. So konnte das **Transnationale Partnertreffen**, das in Osijek, Kroatien stattfinden und vom Museum von Slawonien ausgerichtet werden sollte, nur in digitaler Form stattfinden.

Diese Ausgabe des ViRAL e-Newsletters ist etwas Besonderes, denn sie entstand unter Umständen, die niemand vorhersehen konnte. Da sich bei ViRAL alles um digitale Technologien und ihre Verwendung im Bereich der nicht-formalen Bildung dreht, haben auch wir über die Rolle nachgedacht, die diese technologischen Werkzeuge in unserem Leben spielen. Uns werden virtuelle Werkzeuge für Museen angeboten, die 360°-Videos verwenden, beim Chatten mit unseren Freunden oder Familien AR einsetzen, oder beim Spielen VR nutzen. Diese sind keine neuen Entwicklungen; aber ihre Bedeutung ist neu.

Darüber hinaus gibt es auch die Diskussion um **die Rolle der Kultur** in dieser globalen Gesundheitskrise. Kulturschaffende haben entscheidend dazu beigetragen, wie man die Zeit während der Quarantäne bei sich zu Hause verbringt. Online-Ausstellungen,

AKTUELLES

✓ ViRAL Handbuch ist fertig

✓ ViRAL
Lernkompetenzmatrix (LKM)
ist fertig

✓ AR und VR Produktionen
sind in Vorbereitung, ebenso
die ViRAL Webseite

✓ Nächstes Meeting:
Mitarbeitertraining @
Coventry University vom 21/9
bis zum 25/9

Aufführungen und Konzerte boomen. Nichtsdestotrotz nimmt die Spannung im sozialen Gewebe zu; was ist mit den Familien, die keinen Zugang zu einem Computer haben? Die kein Internet zu Hause haben?

All diese Herausforderungen sind eng mit der Mission und dem Hauptziel von ViRAL verbunden: gering qualifizierte Erwachsene mit digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen im Bereich Kulturerbe auszustatten. Heute ist unser Team mehr denn je bestrebt, qualitativ hochwertige Bildungserlebnisse zu erstellen.

Das ViRAL-Projekt 2018-1-AT01-KA204-039209 wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Dieses Dokument spiegelt nur die Ansichten des Autors wieder und die Kommission kann nicht für die Verwendung der hierin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

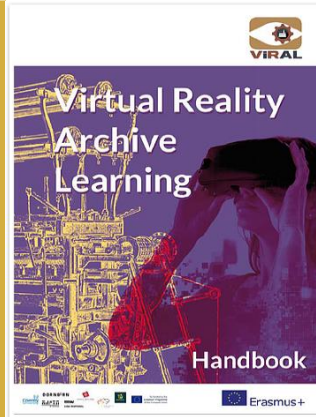




ViRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NEWSLETTER

AUSGABE 3, APRIL 2020

Das ViRAL Handbuch und die ViRAL Lernkompetenzmatrix sind auf unserer Webseite in allen Partnersprachen verfügbar. Hier [klicken](#) und anschauen!



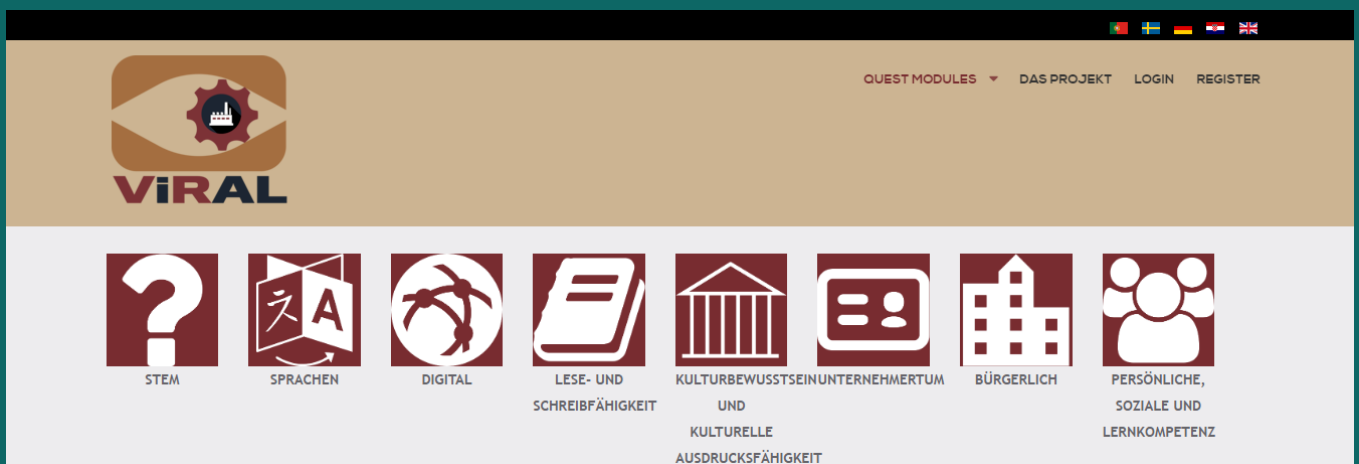
IO2 ViRAL Learning Outcomes Matrix

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

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

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

Das Team hat jetzt das Lernmanagement-System für die Online-Veröffentlichung von Schulungsmaterialien entwickelt ([hier](#)). Das System ist so eingerichtet, dass es Material zur Entwicklung von Schlüsselkompetenzen in den Bereichen MINT, Sprachen, digitaler Kompetenz, Alphabetisierung, persönlicher, sozialer und Lernkompetenz, Bürgerkompetenz, Unternehmertum, sowie kulturellem Bewusstsein und kultureller Ausdrucksfähigkeit enthält. Später werden auch Übungen mit lokalen Archiven und Museen im Kontext des postindustriellen Erbes hinzukommen. Diese werden durch Videos, Dokumente, Links, für die EQR-Niveaus 3 bis 5, sowie ausführlichen Anleitungen und Hinweisen für die Lehrenden ergänzt. Das Material bildet die Grundlage für einen kontinuierlichen Weiterbildungskurs für Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung.



Wir sind auf Facebook!

[Folgen sie uns](#)

Das ViRAL-Projekt 2018-1-AT01-KA204-039209 wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Dieses Dokument spiegelt nur die Ansichten des Autors wieder und die Kommission kann nicht für die Verwendung der hierin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

