



VIRAL

KONTINUIRANO  
PROFESIONALNO  
USAVRŠAVANJE (CPD)

KURIKULUM TEČAJA

# VIRAL KONTINUIRANO PROFESIONALNO USAVRŠAVANJE (CPD)

## KURIKULUM TEČAJA

## UVOD

S polazištem u arhivima i kulturnoj baštini širom europskih postindustrijskih zajednica, posebno koristeći pet arhiva iz Dornbirna (Austrija), Wuppertala (Njemačka), Osijeka (Hrvatska), Torres Novasa (Portugal) i Coventryja (Velika Britanija), te obrazovne vještine za odrasle svih partnera projekt VIRAL želi obogatiti ključne kompetencije odraslih osoba s manje mogućnosti kroz novi program obrazovanja odraslih za korištenje virtualnih stvarnosti (VR), proširene stvarnosti (AR) i filmova od 360 stupnjeva (360) tehnoloških alata i dokumentarne metode. ELearning Studios (UK) predvodi u proizvodnji setova virtualne stvarnosti (VR), filmova od 360 stupnjeva (360) i izvora za proširenu stvarnost (AR) za obrazovanje odraslih u kontekstu zaštite uspomena lokalne industrijske baštine.

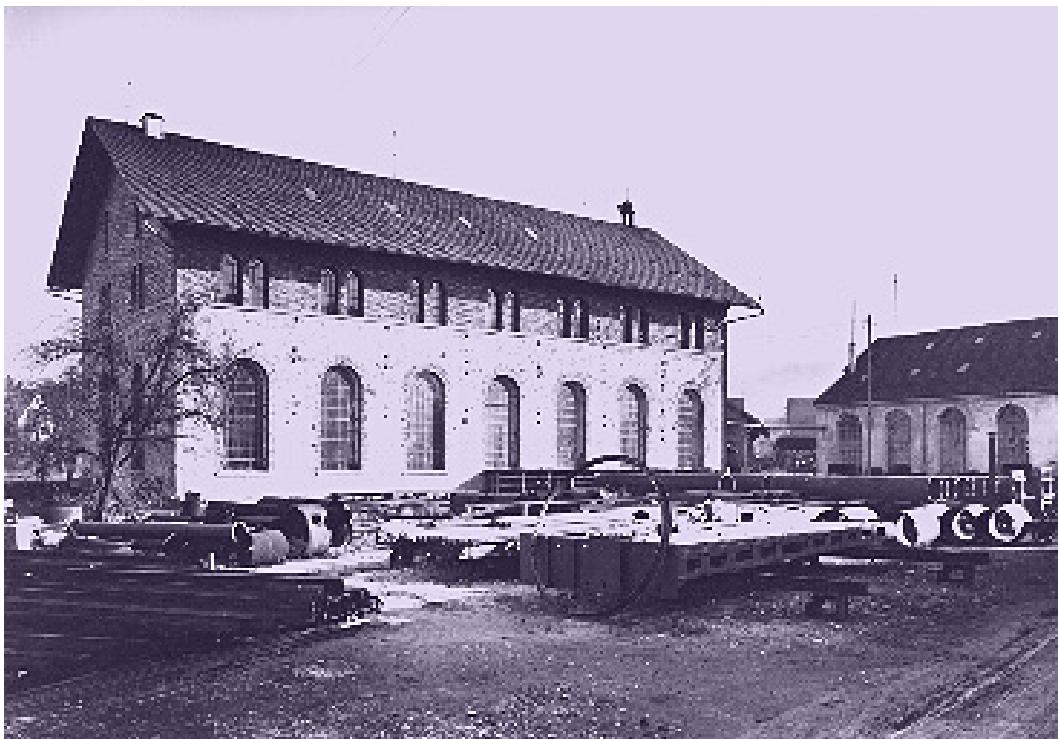
Kurikulum ovog tečaja osmišljen je za „ViRAL - Učenje iz arhiva virtualne stvarnosti“ u okviru ključne akcije „Suradnja za inovacije i razmjena dobrih praksi - strateška partnerstva“ programa Europske unije ERASMUS + za obrazovanje, osposobljavanje, mlade i sport.

Elderberry AB, uz podršku projektnog konzorcija, bio je odgovoran za koordinaciju i razvoj ovog kurikuluma, kao voditelj Intellectual Output 4-a „ViRAL kurikulum tečaja“.

Svrha kurikuluma ViRAL tečaja je stvoriti okvir za edukatore odraslih u isporuci i korištenju AR/VR/360 te podupirući obrazovni materijal razvijen u kontekstu projekta i pokazati kako se on može koristiti u scenarijima treninga u kombinaciji sa "zadacima" za e-učenje.

U prvom poglavlju "ViRAL kurikuluma tečaja" autori predstavljaju cilj i zadatke, ciljne skupine i rezultate iz analize potreba koji podupiru i pomažu u opravdanju potreba za razvojem i provedbom VIRAL programa, nakon čega slijedi konceptualni okvir.

Dokument također predstavlja prošireno objašnjenje o rezultatima ovog projekta; matrica kompetencija ViRAL-a i bilješke za edukaciju, ViRAL-ove web zadatke (materijal za e-učenje); i ViRAL metodološki priručnik. Svako od ovih poglavlja uvodi cilj i zadatke obrazovnog materijala nakon čega slijedi detaljno objašnjenje kako ih koristiti s praktičnim primjerima. S obzirom na važnost edukatora za odrasle, kao specifične ciljne skupine ovog projekta, za prepoznavanje postindustrijskih krajolika kao važnih obrazovnih izvora, ovaj dokument također uključuje poglavlja s putovima i prijedloge o temama „Postindustrijski krajolici i obrazovanje odraslih“ za obrazovanje.



# SADRŽAJ

Ciljevi.....	6
Prepozнате потребе/poteškoće Ključni izazovi/Mogućnosti.....	7
Ciljne skupine.....	8
Analiza potreba.....	9
Viral konceptualni okvir.....	11
Viral metodoloшки priručnik.....	12
Ishodi učenja i matrica kompetencija.....	13
Opći koncepti kurikuluma za rad s postindustrijskim lokalitetima uz bilješke za edukaciju.....	14
Bilješke za edukaciju i kako ih koristiti u postavljanju kurikuluma.....	17

## CILJEVI

Projekt VIRAL temelji se na lekcijama iz prethodnih inovativnih inicijativa, na praktičnim i iskustvenim projektima istražujući pedagoški potencijal korištenja kulturne baštine za obrazovanje odraslih. Danas je poznato da kulturne institucije poput lokaliteta baštine, muzeja, arhiva, knjižnica ili drugih kulturnih centara nude razne programe obrazovanja i učenja. Doseg i opseg tih programa uključuju različite ciljne skupine u kontinuirana iskustva učenja, a aktivnosti često uzimaju u obzir neformalne metode. Program Europske unije za obrazovanje, osposobljavanje, mlađe i sport (Erasmus +) naglašava novi pristup zasnovan na sinergiji i interakciji između formalnog i neformalnog učenja. Projekt VIRAL razvio je kurikulum koji može ispuniti taj cilj jačanjem određenog područja kulturne baštine - postindustrijske baštine i uporabom metoda koje su poznate mladim, poput AR/VR i 360 videozapisa.

Ponovna upotreba starih industrijskih lokaliteta i muzeja, kulturnih prostora i inovacijskih centara, prepoznata je kao prilika za obnovu socijalno ugroženih područja. Nacionalne i europske politike za zaštitu baštine jačaju ideju da je potrebno intervenirati na tim mjestima. VIRAL proširuje ovaj koncept obnavljanjem obrazovnih putova i ažuriranjem vještina u AR/VR i 360 videozapisima.

Ovaj koncept ugrađen je u proces regeneracije koji prati trendove oporavka industrijskih lokaliteta raširenih u Europi proteklih desetljećima, istodobno dinamički vrednujući njihov obrazovni i turistički potencijal. Korištenje najnovije tehnologije omogućuje prepoznavanje niza dokumentiranih potreba i poteškoća povezujući ih također kao ključne izazove za razvoj projekta VIRAL.

1 Neformalno učenje prema definiciji CEDEFOP-a je „Učenje koje je ugrađeno u planirane aktivnosti koje nisu izričito označene kao učenje (u smislu ciljeva učenja, vremena učenja ili podrške učenju), ali koje sadrže važan element učenja. Neformalno učenje je postavljeno s gledišta učenika. Obično ne dovodi do certifikata.“

## PREPOZNATE POTREBE/POTEŠKOĆE

Visoke stope nezaposlenosti mladih/odraslih; pad broja stanovnika; rast broj starog stanovništva; nesposobnost demografske obnove i poduzetničke dinamike; kulturna baština uglavnom se vidi kao podcijenjeni doprinos gospodarskom rastu i socijalnoj koheziji.

Zatvaranje važnih industrijskih pogona; ekonomski i socijalni problemi s kojima se zajednice suočavaju kad se industrije zatvore; postojanje industrijskih dobara koja su u nekim situacijama nepoznata, neistražena ili u stanju nemara ili zapuštenosti.

Unatoč usklađivanju međunarodne povelje o industrijskoj baštini u obrazovanju i osposobljavanju, ti dokumenti su usredotočeni samo na skupine uključene u tradicionalne razine obrazovanja (osnovno, srednje i visoko obrazovanje); nedostatak specijaliziranih programa obrazovanja i osposobljavanja odraslih usmjerenih na odrasu ciljnu skupinu u vezi s postindustrijskom baštinom i projektima pejzažne kulture; sve je veća potražnja za radnim alatima u ovom specifičnom području od strane pojedinaca u utvrđenim ciljnim skupinama.

Prepoznat nedostatak „novih tehnoloških vještina“ kod odraslih (i edukatora za odrasle).

VIRAL prioritet je postaviti osnove za obrazovanje i osposobljavanje koristeći AR/VR/360 u postavljanju postindustrijske baštine i krajolika podizanjem svijesti o neophodnosti metodologija i obrazovnih materijala u ovom specifičnom području. Na temelju partnerstva razvio se projekt zasnovan na pretpostavci da će rad na tako specifičnoj temi pomoći stvoriti bolje razumijevanje između formalnog, neformalnog obrazovanja, zvanja i osposobljavanja i drugih oblika učenja na tržištu rada, a to se lako može predstaviti definicijom ciljnih skupina ovog projekta.

## KLJUČNI IZAZOVI/PRILIKE

Razvoj strukturiranih projekata o kulturi i baštini povezanih s različitim područjima stručnosti u obrazovanju odraslih, poput znanosti i tehnologije, umjetnosti i kulture, kao mogućnosti za inovacije i veću socijalnu i kulturnu svijest.

Interes za AR/VR i 360 video kod mlađe generacije.

Postindustrijski lokaliteti kao muzeji i kulturni centri postaju sve više orijentirani ka zajednici, moraju ih voditi edukatori za odrasle svojim znanjem, stoga za to specijalizirani programi obrazovanja i osposobljavanja koji su hibridi metodologije o kulturnoj baštini i korištenja AR/VR/360 mogu biti izvor socijalnih inovacija za pametan, održiv i inkluzivan rast; kultura i znanje kao izvrstan način dijeljenja, učenja, promocije i razvoja.

# CILJNE SKUPINE

## 1. CILJNA SKUPINA

**Nezaposlene osobe, bivši radnici koji se trebaju prekvalificirati, a također i mlade osobe. Odrasli koji se suočavaju s manje mogućnosti**

Cilj projekta je stvoriti metodologije i materijale koji će pomoći u podizanju svijesti o novim radnim mjestima u sektoru kulture i baštine. U konkretnom slučaju bivših radnika što je od vitalne važnosti da se shvati da su oni važni za očuvanje industrijske baštine. Stoga je njihovo uključivanje u projekte postindustrijske baštine prilika za ponovno osposobljavanje na temelju njihovog radnog iskustva.

## 2. CILJNA SKUPINA

**Stručnjaci institucija koje rade s postindustrijskom baštinom i krajolicima,** a kojima nedostaju metodologije obrazovanja odraslih kako bi iskoristili potencijal. Iz prethodnih istraživanja, a na temelju radnog iskustva nekih članova trenutnog sklopljenog partnerstva, nedostaje 'praktičnog' obrazovanja u ovom području. Sveukupni namjeravani učinak je povećati broj edukatora odraslih koji samopouzdano koriste materijal i stvoriti kaskadni učinak pri kojem jedan edukator odraslih postaje siguran u upotrebu materijala i razvija uspešne načine njegove primjene, a zatim ga proslijeđuje kolegama i dijeli ideje za poticanje samopouzdanja i rasta na ovom području.

**Edukatori za odrasle** kojima nedostaju vještine za obrazovanje drugih o baštini. Ova skupina uključuje učitelje svih razina obrazovanja (predškolskog; osnovnog; srednjeg; strukovnog obrazovanja; obrazovanja odraslih; visokog obrazovanja).

**Edukatori za odrasle** kojima nedostaju AR/VR/360 video vještine.

Jedna od najvažnijih zabrinjavajućih tema bila je pokriti čitav niz radnih iskustava s različitim ciljnim skupinama partnera uključenih u ovaj projekt. VIRAL partnerstvo čine specijalističke organizacije za obrazovanje odraslih, tri javne organizacije koje se bave kulturom i baštinom, jedan gradski arhiv.

Glavni je cilj uključiti sve te skupine u aktivne i kontinuirane aktivnosti učenja korištenjem postindustrijske baštine i krajolika kao obrazovnog izvora. Kako bi se uskladilo s ovom svrhom, to partnerstvo je razvilo niz aktivnosti koje pomažu poboljšati obrazovne kompetencije kako stručnjaka koji rade s postindustrijskom baštinom, tako i novom tehnologijom i grupa koje mogu koristiti takva mjesta za obrazovanje i osposobljavanje, pomažući u stjecanju novih vještina.

## ANALIZA POTREBA

Polazna točka za izradu kurikuluma tečaja bila je provođenje analize potreba među partnerima i pridruženim partnerima kako bi se provjerile istinske potrebe za obukom u određenom području postindustrijskog nasljeđa i AR/VR/360 videozapisa u odnosu na identificirane ciljne skupine. Većina ispitanika bili su stručnjaci koji rade na baštini u arhivima i muzejima ili na obrazovanju odraslih.

Kada su ih ispitivali o potrebama za obukom, većina institucija, posebno arhivi i muzeji, ukazali su na potrebu za ažuriranjem vještina u AR/VR-u i korištenju 360 kamera za izradu videozapisa. Obrazovni programi u arhivima i muzejima razlikuju se od zemlje do zemlje. Većina institucija bila je zainteresirana za razvoj praksi neformalnog učenja. Opisi potreba za osposobljavanjem i profesionalnim razvojem poslužili su kao važno mjerilo za razvoj indeksa kompetencija koji se razvio u matricu kompetencija definirajući ishode učenja, vještine, kompetencije i znanje koji su činili osnovu našeg materijala za obuku e-učenja "Zadatak". Područja su definirana kao:

- *Izložba (čineći izložbe pristupačnjima i zanimljivijima);*
- *Obrazovanje i angažman učitelja, edukatora i ostalih stručnjaka za osposobljavanje;*
- *Arhivski angažman (omogućavanje pristupačnosti arhiva);*
- *Digitalizacija (digitalizacija zbirki i omogućavanje njihove internetske dostupnosti);*
- *Komunikacija i diseminacija široj javnosti.*
- *Razvijanje vještina korištenja AR/VR/360 za neformalno obrazovanje na području baštine, arhivima i muzejima;*
- *Upravljanje inventarima i zbirkama;*
- *Kako stvoriti nove audio-vizualne dokumente za bilježenje nematerijalne baštine;*
- *Kulturna baština kao pokretač razvoja.*

Većina ispitanika radi u kontekstu postindustrije, a također su pružili informacije o industrijskoj tipologiji, ostavljajući nam više materijala za korištenje u obrazovnim vježbama. Ovaj je popis proširen odgovorima edukatora odraslih. Bilo je važno usmjeriti nastavnike za odrasle na upotrebu lokaliteta postindustrijske baštine, kao proširenje uobičajenim studijskim putovanjima, kako bi se doprinijelo diverzifikaciji obrazovnih praksi. To će biti istraženo u poglavljiju ovog kurikuluma posvećenog materijalima za e-učenje.



## VIRAL KONCEPTUALNI OKVIR

Ovdje predstavljeni konceptualni okvir rezultat je prikupljanja informacija o najboljoj praksi/studijama slučajeva i metodologijama podučavanja u postindustrijskoj tematiki koja se provodi u prvim fazama ishoda ViRAL metodološki priručnik, ViRAL web zadaci - materijali za e-učenje i nastavni program tečaja za ViRAL CPD.

Istraživane studije slučaja morale su obuhvatiti četiri područja izučavanja koja odražavaju radnu prirodu baština, zbirk i funkcija, ističući ulogu koju imaju u obuci i angažiranju ciljnih skupina, kao i šire sudjelovanje:

1. *Zbirke - tečaj se koristi za osposobljavanje ciljnih skupina u radu sa zbirkama (javnim i privatnim), dokumentima, artefaktima, predmetima itd.*
2. *AR/VR/360 vještine osposobljene za arhivsko i muzejsko osoblje.*
3. *AR/VR/360 vještine osposobljene za edukatore odraslih*
4. *Obrazovanje - gdje se stručnost bivših radnika koristila za tumačenje, objašnjavanje i pružanje konteksta zbirkama, izložbama i postindustrijskim lokalitetima.*

Uz to, studije slučaja morale su proučiti najbolju praksu u obuci bivših radnika, nezaposlenih i mladih osoba kako bi:

5. *Postali dobri vodiči, objašnjavajući i tumačeći postindustrijske zbirke u muzejima/arhivima/baštinama.*
6. *Radili s industrijskim artefaktima/industrijskim lokalitetima/pogonima kako bi angažirali publiku, pružili podršku sektoru i surađivali sa stručnjacima u tumačenju kolekcija i izložaka-pružajući zastupljenost iz različitih zajednica.*
7. *Radili s postindustrijskim zbirkama, uključujući stare fotografije, arhivske dokumente, artefakte i predmete u kontekstu zajedničkog stvaranja, sudjelovanja i zajedničkog znanja.*
8. *Radili s digitalnim medijima i opremom kako bi interpretirali, omogućili pristup i prenijeli postindustrijske kolekcije, izložbe i lokalitete.*

# VIRAL PRIRUČNIK

Ovaj ViRAL priručnik stvoren je za pomoć edukatorima koji žele razviti program, tečaj ili kurikulum izveden iz ViRAL materijala. Vodič je osmišljen kako bi edukatorima i onima ovlaštenim za donošenje odluka pružio općenit uvid u to kako koristiti i primijeniti ViRAL metodologije u obrazovanju odraslih. Kontekst VIRAL projekta je istraživanje i dokumentiranje industrijske baštine njihovih lokalnih zajednica. Cilj VIRAL-a je ponuditi vještine i/ili osposobljavanje za odrasle u novim ključnim kompetencijama, a istovremeno opremiti edukatore odraslih i stručnjake za kulturnu baštinu u prikupljanju i arhiviranju baštinske građe. Izvori u ovom priručniku mogu se koristiti za dodatak teoriji u praksi i inspiraciju u sljedećim područjima: Obrazovni eseji, studije slučaja, ključni zadaci. Svaki je partner istraživao nekoliko studija slučaja slijedeći smjernice navedene u gornjim stavkama, a materijal2 je rezultirao u „ViRAL metodološki priručnik“. Struktura ovog okvira sadržaja čisto je indikativna, ali može poslužiti kao parametar edukatorima za odrasle da razviju vlastite aktivnosti učenja promičući druge tematske interakcije. Istraživanje je također dovelo do razvoja ViRAL matrice kompetencija koja definira ishode učenja, vještine, kompetencije i znanje koji će se razviti za krajnje korisnike ciljnih skupina.

## ISHODI UČENJA I MATRICA KOMPETENCIJA

Matrica ishoda učenja (MIU) predstavlja ključne kompetencije koje trebaju postići odrasli učenici u kontekstu zaštite uspomena njihove lokalne industrijske baštine. MIU je sastavljen u skladu s Europskim kvalifikacijskim okvirom (EKO) kao skup ishoda učenja (IU) - u smislu znanja, vještina i kompetencija. MIU predstavlja ishode učenja na razini 3,4 i 5 EKO-a - u smislu znanja, vještina i kompetencija. MIU je izvučen iz metodološkog okvira i nadopunjuje ga te ilustrira ključne kompetencije i vještine koje se mogu steći ViRAL-om u obrazovanju odraslih i neformalnom učenju. Razvijene ključne kompetencije razvijene su tijekom analize potreba za obukom koju je provodio svaki partner sa svojom lokalnom radnom skupinom koja se sastojala od stručnjaka iz odgovarajućih područja projekta. Slijedeći novu „Preporuku o ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje“ Komisije (2018.), naime: - Znanost, tehnologija, inženjerstvo i matematika, jezici, digitalna pismenost, kulturna svijest i izražavanje, poduzetništvo, građansko i osobno, društvo i učenje. Matrica također identificira koji će izvori za osposobljavanje za VR, AR i 360 podržati razvoj IU-a. Dizajnirana je slijedeća rubrička metodologija i uspostavljanje kriterija za procjenu napretka povezanog sa složenošću koju zahtijevaju različite razine EKO-a za stjecanje predviđenih novih ključnih kompetencija.

# OPĆI KONCEPTI KURIKULUMA ZA RAD U POSTINDUSTRIJI MUZEJ/ARHIV/LOKALITET BAŠTINE

## Što se može raditi?

Rad s industrijskim artefaktima/lokalitetima/pogonima  
Rad sa zbirkama: dokumenti, artefakti  
Rad na dizajnu izložbe; postupak postavljanja izložbe Raditi kao edukator ili vodič

## KROSKURIKULUM

Inventar.  
Istraga.  
Izložbe.  
Obrazovanje.

## Posjet postindustrijskom muzeju/arhivu/lokalitetu baštine

### Što se može raditi?

Angažirati oko obrazovanja Angažiranje zajednicu  
Organiziranje i osposobljavanje ljudi (nprimjer, volontera, bivših radnika itd.)

## Kroskurikulum

Škole.  
Škole za stručno obrazovanje: tehničke, umjetničke itd.  
Posebne potrebe.

## Različite vrste lokaliteta postindustrijske baštine i njihova uporaba u stručnom osposobljavanju (umjetničkom)

### Što se može raditi?

Korištenje postindustrijskih lokaliteta za izložbe.  
Korištenje industrijskih artefakata u umjetnosti.

## Kroskurikulum

## INDUSTRIJSKA BAŠTINA I UMJETNOST

Ponovna uporaba starih postrojenja za postavljanje kreativne industrije nasuprot uporabe postindustrijske baštine (zgrade, strojevi, svjedočenja, dokumenti itd.) kao umjetničkog sredstva?

Otključavanje zbirk  
Sustvaranje i sudjelovanje  
Zastupanje različitih skupina i zajednica  
Etika

Kako izgledaju društveno korisni muzej i arhiv?  
Koje su karakteristike?  
Kojim se poslom bavi?  
Vrijednosti i principi.  
Organizacijske promjene, organizacijska pitanja. Angažman publike.  
Korištenje tehnologija

Specifično za lokalitet  
Urbano skiciranje

**Različite vrste lokaliteta postindustrijske baštine i njihova uporaba u stručnom osposobljavanju (socijalnom)**

**Što se može raditi?**

**Koja su pitanja od značaja za društvo?**

Kroskurikulum

Globalizacija i migracije.

Identitet.

Starija populacija.

Nezaposlenost.

Zagađenje okoliša.

Održivost.

**Lokaliteti postindustrijske baštine  
i njihova uporaba u obrazovanju odraslih  
(Povijest tehnologije)**

**Što se može raditi?**

Proučavati tehnološke procese.

Usporedite nekad i sada, kako su se napajali?

Koristite postindustrijske lokalitete i njihovu tehnologiju

kako biste pogledali starije industrijske tehnike i materijale.

Industrijska sela i gradovi.

**Kroskurikulum**

Proizvodnja metala.

Preša za maslinovo ulje.

Rudarstvo.

Pristaništa, luke, kanali, brodogradnja.

Proizvodnja tekstila.

Strojne industrije malih razmjera.

Strojne industrije velikih razmjera (čelik).

Proizvodnja automobila.

Konzerviranje, prehrambena industrija.

Parna snaga.

Mehanička pretvorba snage kroz mehanizme.

Snaga vode.

Pumpanje.

Moderne TIG, MIG tehnike zavarivanja nasuprot edukacije riadltom, plombiranja, oksiacetilenskog i elektrolučnog zavarivanja.

Kovano i lijevano željezo.

Koloturnik.

**Kako su ljudi živjeli?**



# BILJEŠKE ZA EDUKACIJU I KAKO IH KORISTITI U POSTAVLJANJU KURIKULUMA

Bilješke za ViRAL edukaciju namijenjene su edukatorima za odrasle, uključujući učitelje svih razina obrazovanja, koji žele stvoriti vlastiti plan tečaja po mjeri kao dio šireg okvira kurikuluma. Edukator bilježi prisutne savjete i ideje o tome kako koristiti odabir zadataka i produkcija te produkcije za prilagodbu tečaja usmјerenog na potrebe njihovih učenika. Sadrži bilješke o korištenju i isporuci AR/VR/360 i ostalog pratećeg obrazovnog materijala, poput videozapisa s nastavom razvijenih u kontekstu projekta. Oni pokazuju kako se materijal može koristiti u scenarijima/modulima/tečajevima u kombinaciji s ViRAL zadacima (više pročitajte u nastavku).

Arhivi i muzeji imaju važno značenje za obrazovne institucije kao izvannastavna mjesta učenja. Kombinacija posjećivanja lokaliteta industrijske baštine i istraživanja njihove povijesne situacije putem videozapisa VR/AR/360 i proučavanja povijesnih dokumenata o ovom lokalitetu nudi izvrsne mogućnosti učenja u obrazovanju odraslih.

Materijal pruža učenicima pregled učinaka korištenja strojeva u svijetu poslova, kako su se promijenili uvjeti rada itd. kroz razne primjere te donosi određenu inspiraciju za pitanja o lokalnoj povijesti industrijske baštine. Također pruža savjete i ideje o tome kako koristiti AR/VR i videozapise od 360 stupnjeva kako bi podržali ovaj cilj.

Edukatori će zatražiti učenike da, zajedno s informacijama dobivenim virtualnom turom, usporede priče iz tvornica iz vlastite lokalne industrijske baštine i da to okupe u krajnji proizvod - na primjer blog ili vlog. ViRAL zadaci također nude puno pomoći i podrške u ovom procesu (ispod).

Edukatori za odrasle mogu razviti materijal za potporu poučavanju na licu mjesta, na primjer u muzeju ili online putem video konferencije, na način da edukator podijeli svoj zaslon s učenicima. Predstavljene su teme o kojima nastavnici mogu razgovarati s učenicima, poput izrade vlastite izložbe, napuštene tvornice, dijela grada ili osobnog predmeta. Bilješke objašnjavaju što su to i gdje pronaći povijesne izvore u kojima se nalaze izvorni i autentični podaci o temi koju istražuju. Bilješke također pomažu učenicima da pronađu druge izvore koji se mogu koristiti i pokazuju gdje mogu dobiti potrebne informacije, poput arhiva i muzeja. Obrazovne bilješke raspravljaju o tome kako razviti vještine intervjuiranja kao dobar način da se sazna više o odabranoj temi i potiču učenike da razmisle i osmislit teme za digitalnu dokumentaciju. Bilješke pokazuju gdje učenici mogu raditi samostalno ili u timovima. Učenike upoznaju s besplatnim aplikacijama koje mogu koristiti prilikom stvaranja svog sadržaja.

Digitaliziranim produkcijom i dokumentacijom muzejski i arhivski sadržaj postaje dostupan svim korisnicima koji imaju pristup internetu. Uvođenje virtualne ture u nastavni plan i program može biti poučno i zabavno. Obrazovno je jer stječemo nova znanja, upoznajemo različite kulture i različite perspektive i koristimo nove tehnologije za učenje, a zabavno jer samostalno istražujemo ponuđeni sadržaj na način i u vremenu koje nama odgovara.

Naš interaktivni sustav zadataka jednostavan je za upotrebu i intuitivan te je osmišljen kako bi učenicima pružio mogućnost izbora da sami prolaze kroz izbornik zadataka. Učenje temeljeno na potrazi i njihova jedinstvena pedagogija podrazumijevaju praksu negdje između ozbiljnog obrazovnog rada i zabavnih igara.

Naši zadaci organizirani su prema izboru učenika, a sudionici biraju između pojedinačnih zadataka (uvod, zadatak, postupak, zaključak i videozapisi i poveznice) kojima skupljaju bodove iskustva kako bi zadovoljili potrebe standarda i kurikuluma. Ovaj visoko personalizirani i prilagođeni pristup podučavanju u kombinaciji sa zanimljivim sadržajima (kulturna baština) obećava kao uvjerljiv i moćan alat za učenje i angažman.

U osnovi su dvadeset i dva zadatka podijeljena u osam ključnih kategorija koje su bile: Znanost, tehnologija, inženjerstvo i matematika, jezici, digitalne kompetencije i pismenost, kulturna svijest i izričaj, poduzetništvo, građanski, osobni i socijalni odgoj.

Osigurali smo da su zadaci podijeljeni u tri razine i slijedili smo EKO razinu 3 do 5. To će omogućiti učenicima različitih sposobnosti da se bave sadržajem i razviju svoje vještine i kompetencije. Također se učenike potiče da koriste multimediju i druga vizualna pomagala.

Otkrili smo da je podučavanje odraslih o kulturnoj baštini putem sustava zadataka daleko zanimljivije od tradicionalnih metoda učenja. Zadaci su osmišljeni tako da dobro rasporede vrijeme učenika, da im pomognu da se usredotoče na korištenje, a ne na traženje informacija te da podrže razmišljanje učenika na razini analize, sinteze i evaluacije. Model zadataka koji smo koristili stvara smislenije internetsko okruženje za učenje.





ViRAL projekt 2018-1-AT01-KA204-039209 financiran je uz potporu Europske komisije. Ovaj dokument odražava samo stavove autora te se Komisija ne može smatrati odgovornom za upotrebu ovdje sadržanih podataka na bilo koji način.

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

