

VREMENA POPUT OVIH

Posljednjih nekoliko mjeseci projektni tim **ViRAL – Virtual Reality Archive Learning** realizirao je **dva projektna ishoda** te počeo razvijati **AR i VR aplikacije** kako bi ih se koristilo prilikom neformalnog obrazovanja odraslih, a ujedno se započelo s **planiranjem edukacije** u gradu Coventry, u Velikoj Britaniji.

Ipak, kao u svakom projektu, i nas je iznenadila i zahvatila epidemija koronavirusa. Dakle, **sastanak međunarodnih partnera** koji se trebao održati u Osijeku, u Hrvatskoj, čiji je domaćin Muzej Slavonije, kao i mnogi drugi, oslonio se na digitalnu komunikacijsku platformu.

Ovaj ViRAL-ov bilten poseban je po tome što je objavljen u okolnostima koje nitko nije mogao predvidjeti. S obzirom da se ViRAL odnosi na digitalne tehnologije i njihovu primjenu u neformalnim obrazovnim metodama, **razmišljali smo o ulozi koju ovi tehnološki alati igraju u našem životu**. U muzejima se nude virtualni alati koji koriste video zapise od 360 °, tehnologiju proširene stvarnosti u razgovoru s našim prijateljima ili obitelji ili čak tehnologiju proširene stvarnosti u *gamingu*. To nisu nedavno razvijene tehnologije, ali smo njihovu važnost tek shvatili.

Nadalje, tu je i rasprava o **ulozi kulture** u globalnoj zdravstvenoj krizi. Umjetnici i kulturni agenti bili su ključni inovatori u načinu kako provoditi vrijeme u domovima tijekom karantene. Internetske izložbe, nastupi, koncerti, bilo da se emitira uživo ili ne, cvjetaju. Bez obzira na to, postoje i druge društvene razlike; što je s onim

ŠTO JE NOVO?

✓ Priručnik **ViRAL** je završen;

✓ **ViRAL** matrica izlaznih rezultata učenja je završena;

✓ Elementi za **AR (proširenu stvarnost)** i **VR (virtualnu stvarnost)** su u pripremi kao i platforma **ViRAL**;

✓ Sljedeći sastanak: **edukacija partnera @ Coventry Sveučilište** planirana je od 21. do 25. rujna

obiteljima koje nemaju pristup računalu? Što je s onima koji nemaju bežičnu vezu u njihovim domovima?

Svi su ovi izazovi duboko povezani s misijom i glavnim ciljem projekta **ViRAL**: obdariti niskokvalificirane odrasle osobe digitalnim vještinama i kompetencijama u scenarijima kulturne baštine. Sada, više nego ikad, naš tim se zalaže za pružanje obrazovnog iskustva visoke kvalitete.

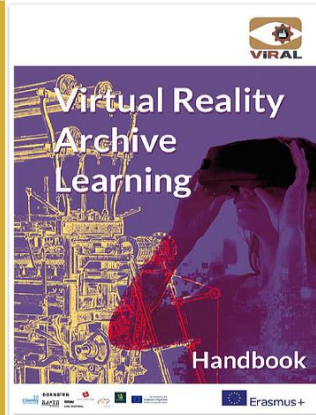
Projekt **ViRAL** 2018-1-AT01-KA204-039209 financiran je uz potporu Europske komisije. Ovaj dokument odražava samo mišljenja autora te se Komisija ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu moguću uporabu ovdje sadržanih informacija.



VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING VIJESTI

BROJ 3, TRAVANJ 2020

Priručnik ViRAL i ViRAL matrica izlaznih rezultata učenja nalaze se na raspolaganju na našoj mrežnoj stranici, na jezicima svih međunarodnih partnera. Klikni [ovdje](#) za pregled!



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 that 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.

Projektni tim je razvio Sustav upravljanja učenjem za objavljivanje putem mrežnih stranica (možete mu pristupiti putem [poveznice](#)). Sustav je postavljen tako da uključuje materijale za razvijanje ključnih vještina STEM-a, jezika, digitalne kompetencije, pismenosti, kulturne svijesti i izražavanja, poduzetništva, građanske kompetencije te osobnog i društvenog i učenja. Unutar sustava se nalaze vježbe koje se mogu održavati pomoću lokalnih arhiva i muzeja, u kontekstu postindustrijske baštine. Vježbe su nadopunjene videozapisima, dokumentima, vezama za europski kvalifikacijski okvir od 3 do 5 razine, kao i opsežnim bilješkama za trenere. Ovaj materijal predstavlja osnovu kontinuiranog stručnog usavršavanja edukatora za odrasle.



QUEST MODULES ▾ PROJEKT LOGIN REGISTER



STEM



JEZICI



DIGITALNI



PISMENOST



KULTURNA
SVIJEST I
IZRAŽAVANJE



PODUZETNIŠTVO



GRAĐANSKI



OSOBNO,
DRUŠTVENO I
UČENJE

Nalazimo se na Facebook-u!

[Prati nas](#)

Projekt VIRAL 2018-1-AT01-KA204-039209 financiran je uz potporu Europske komisije. Ovaj dokument odražava samo mišljenja autora te se Komisija ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu moguću uporabu ovdje sadržanih informacija.

