



IO2 VIRAL MATRICA IZLAZNIH REZULTATA UČENJA V1.0

Ključne kompetencije koje odrasli moraju postići u kontekstu očuvanja sjećanja na svoju industrijsku baštinu bit će predstavljene u Matrici izlaznih rezultata učenja (LOM). Bit će izrađena u skladu s Europskim kvalifikacijskim okvirom (EQF) kao skupina izlaznih rezultata učenja (LO) – u obliku znanja, vještina i kompetencija.

LOM će biti izrađena na **temelju metodološkog okvira** i ilustrirati će ključne kompetencije i vještine koje se mogu dobiti kroz VIRAL u obrazovanju odraslih, neformalnom i formalnom učenju. Ključne kompetencije koje se moraju razviti bit će sastavljene i identificirane tijekom analize potreba za obukom koju mora provesti svaki od partnera sa svojim LWG-om i slijediti nove upute Komisije pod nazivom „Upute za ključne kompetencije u cjeloživotnom učenju“ (2018), točnije: - STEM; - jezici; - digitalne vještine; - pismenost; - svijest o kulturi i izražaju; - poduzetništvo; - civilno društvo; i - osobne vještine, društvo i učenje.

Matrica će također identificirati resurse za obuku u obliku virtualne stvarnosti (VR), proširene stvarnosti (AR) i video zapisa od 360° koji će podupirati razvoj LO-a. Bit će planirana u skladu s metodologijom u stupcima i postaviti će kriterije za procjenu napretka koji je vezan za složenost potrebnu za razne razine EQF-a kako bi se ostvarile predviđene nove ključne kompetencije.

Definicija razina 3, 4 i 5 EQF-a koje se koriste u VIRAL-u



Razina 3

Znanje: poznavanje činjenica, načela, procesa i općih koncepata na području poslovanja ili obrazovanja

Vještine: lepeza kognitivnih i praktičnih vještina koje su potrebne za ostvarivanje zadataka i rješavanje problema kroz odabir i primjenu osnovnih metoda, alata, materijala i podataka

Kompetencija-1: preuzimanje odgovornosti za ostvarivanje zadataka u poslu i obrazovanju

Kompetencija-2: prilagođavanje vlastitog ponašanja na okolnosti u sklopu rješavanja problema



Razina 4

Znanje: činjenično i teoretsko znanje u širokim kontekstima na području rada ili obrazovanja

Vještine: lepeza kognitivnih i praktičnih vještina koje su potrebne za pronalaženje rješenja za specifične probleme na području rada ili obrazovanja

Kompetencija -1: vježbanje samostalnog upravljanja u sklopu smjernica za radne ili obrazovne kontekste koji su obično predvidivi ali su podložni promjenama

Kompetencija -2: nadzor nad rutinskim radom koji obavljaju drugi, preuzimanje određene razine odgovornosti za ocjenu i poboljšanje radnih ili obrazovnih aktivnosti



Razina 5

Znanje: opsežno, specijalizirano, činjenično i teoretsko znanje na području rada ili obrazovanja i svjesnost o granicama tog znanja

Vještine: opsežna lepeza kognitivnih i praktičnih vještina koje su potrebne za razvoj kreativnih rješenja za apstraktne probleme

Kompetencija -1: vježbanje upravljanja i nadzora u kontekstu radnih i obrazovnih aktivnosti u okolnostima nepredvidivih promjena

Kompetencija -2: analiza i razvoj vlastite uspješnosti i uspješnosti drugih

Naziv, uvod	Povijest tehnologije i strojeva Strojevi, tehnologija i izumi bili su u srcu industrijske revolucije. Tjerali su društvo naprijed, konstantno ubrzavajući tempo života – proces koji i dalje traje u današnjem društvu. U ovom modulu sudionici će naučiti kako je ovaj proces pokrenut, kako su strojevi funkcionirali i kako su se stalno poboljšavali i prilagođavali.
Partner	StAD
EQF	5
Mediji	esej
Izlazni rezultati učenja	Nakon čitanja ovog modula sudionici će dobro razumjeti povijest tehnologije i strojeve i način na koji se stalno razvijaju. Ovo se postiže uključivanjem sudionika u razumijevanje osnovnih koncepata i razvijanjem vještina za razumijevanje različitih tehnologija i strojeva.
	Vještine Sudionici će razviti kognitivne vještine za razumijevanje načina na koji su se tehnologija i strojevi razvili i različitih tehnologija koje se upotrebljavaju.
	Kompetencija/Stavovi Sudionici će moći razmišljati o tome osjećaju li se ugodno prihvaćajući tehnologiju i vide li važnost tehnologije u modernom načinu života.
	Znanje Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o opisivanju povijesti tehnologije i strojeva.

Naziv, uvod	Kako se tehnologija promijenila Tehnologija se konstantno mijenja i ponekad se čini kako je potreban prevelik napor za sustizanje pokretne mete. Samo zapamtite – praćenje tehnologije dodaje vrijednost vašem poslovanju, obrazovanju i napredovanju u suvremenom društvu. Poznavanje najnovijih trendova omogućuje vam da ne propustite prilike, ne postanete nerelevantni ili ne posustanete iza vaših konkurenata. Sjećate li se Kodaka? Naučili su nas neprocjenjivu lekciju: ne smijemo se bojati prihvatiti promjene.
Partner	COV U
EQF	4
Mediji	zadatak
Izlazni rezultati učenja	Sudionici će razumjeti kako se tehnologija promijenila s vremenom i brzinu kojom se tehnologija razvija.
	Vještine Sudionici će razviti vještine koje će moći iskoristiti za logično zaključivanje o usponu tehnologije i načinu na koji se mijenja.
	Kompetencija/Stavovi Sudionici će moći razmišljati o brzini kojom se tehnologija promijenila.
	Znanje Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o povijesti promjena i evolucije u tehnologiji.

Naziv, uvod **Čitanje tehničkih crteža i karata** omogućit će sudionicima analiziranje karata i tehničkih crteža i tumačenje dokumenata koji nisu tekstualni na analitički i praktičan način. Tehnički crteži i karte su korisni za povlačenje podataka koji se odnose na mjesto ili predmet, npr. tvornicu, te se tada mogu koristiti za proučavanje aktivnosti koje su se ranije odvijale na takvom mjestu, podataka koji se mogu prezentirati na nekoliko načina.

Partner ADPTN

EQF 3

Mediji esej

Izlazni rezultati učenja Čitanje tehničkih crteža i karata omogućit će sudionicima „čitanje“ karata i tehničkih crteža. Ovo će im omogućiti da cijene dokumente koji nisu tekstualni.

Vještine

Sudionici će razviti analitičke/ praktične vještine za čitanje tehničkih crteža i karata.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o alternativnim načinima prezentiranja podataka, ne isključivo kroz riječi.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o opisivanju načina čitanja tehničkih crteža i karata.

Područje JEZICI

Vještine

Kognitivne - logika, kreativnost, intuicija, razmišljanje i praktične metode, materijali, alati i instrumenti

Kompetencija/Stavovi

Razina odgovornosti ili autonomije

Znanje

Teorijsko ili praktično

Naziv, uvod **Čitanje grada** Prema UNESCO-u, za 50 godina 90% svjetskog stanovništva živjet će u urbanim sredinama. U mnogim dijelovima Europe takve su okolnosti već danas. Pravo je vrijeme za istraživanje grada i pronalaženje načina za upotrebu grada kao resursa u poučavanju i učenju. Mjesto gdje smo se rodili, kao i prvi ljudi koje upoznamo, su temelj onoga kako gledamo na sebe i temelji našeg identiteta, što su ključni sastojci naše osobnosti. Ova interakcija okolnosti daje nam naš jezik ili regionalni dijalekt, naš građanski ponos, naš osjećaj pripadanja. Ljudi koji sudjeluju u urbanom načinu života razvijaju načine za čitanje svog grada. Oni „osjećaju“ puls grada, čitaju gradsku atmosferu. Čitanje grada daje obrazovnim djelatnicima resurse koji će im omogućiti istraživanje Europe preko europskih gradova i gradića. Istraživanje većeg broja aspekata kulturnog identiteta kroz usporedbu različitih identiteta koje izražavaju ostali Europljani. Obuka i nastavni materijali su svi usmjereni prema učiteljima koji provode formalno i neformalno obrazovanje u cijeloj Europi. Jedan dio obuke posvećen je upotrebi najnovijih mobilnih tehnologija za izvođenje nastave na otvorenom.

Partner ELD

EQF 3

Mediji E-učenje

Izlazni rezultati učenja Čitanje grada daje odraslima vještine pomoću kojih će moći „čitati“ gradove i gradiće. Naučit će ih gramatiku i vokabular potrebne za istraživanje većeg broja aspekata kulturnog identiteta usporedbom različitih identiteta koje izražavaju drugi.

Vještine

Sudionici će razviti pismene i usmene vještine kako bi mogli opisati gradove ili gradiće iz različitih perspektiva.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o svojim tekstovima i komunicirati s drugima o tim tekstovima s dobrom razinom usmene komunikacije.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o opisivanju različitih aspekata razvoja grada u najmanje dvije sljedeće kategorije: identitet, povijest i baština, stilovi, podjele, mjesta, oblici, boje, materijali

Naziv, uvod

Izrada video zapisa od 360° Video zapis od 360° bilježi se u svim smjerovima, dajući vam potpuni pogled od 360 stupnjeva. Prilikom gledanja ovih zapisa možete kontrolirati smjer gledanja i gledati video zapis iz one perspektive koju želite. Nakon uređivanja video zapisa u procesu post-produkcije, video zapisi od 360° mogu se gledati na računalima, pametnim telefonima, i putem opreme za prikaz virtualne stvarnosti (VR). Snimanje video zapisa od 360° ne obavlja se na isti način kao snimanje običnog video zapisa. Ovaj proces slijedi vlastita pravila i uvjete. Ako želite snimati video od 360° bit će vam potrebna posebna kamera koja je izrađena posebno za snimanje ovakvih zapisa. Većina kamera također dolaze s popratnom aplikacijom za mobilne telefone koju možete upotrebljavati za prikaz i uređivanje neobrađene verzije zapisa. Prilikom snimanja video zapisa od 360° morate uzeti u obzir da 360° znači da je SVE u dohvat objekta i bit će vidljivo na snimci. To uključuje vas, vaše kolege, bilo kakvu opremu poput rasvjete, mikrofona, itd. što znači da ćete morati biti kreativni u pronalasku mjesta za postavljanje kamere. Postavljanje kamere u sceni je ključno i to je vrlo važno u pričanju priča. Ali kamera bi trebala biti postavljena unutar ili oko središta aktivnosti. Na taj način gledatelj može istraživati scenu po želji i imati će nešto zanimljivo za gledati u svim smjerovima. Kamera će se morati pomicati kako bi se postigao dojam aktivnosti, međutim, važno je uzeti u obzir da će ono što kontrolira te pokrete također biti na snimci i bilo kakvi pokreti moraju biti isplanirani i izvedeni s namjerom, u suprotnom bi ovo moglo izazvati mučninu ili imati negativan utjecaj na doživljaj iskustva od strane gledatelja.

Partner

ELS

EQF

4

Mediji

video zapis

Izlazni rezultati
učenja

Kako izraditi interaktivni VR video zapis u 360 stupnjeva. Razumijevanje središnjih sastavnica koje su važne za stvaranje scene i primjena istih za izradu vlastite scene u 360 stupnjeva.

Vještine

Sudionici će dobiti praktične vještine vezane za način upotrebe opreme i softvera.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o ovom alternativnom načinu upotrebe tehnologije za izradu video zapisa.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o opisivanju procesa izrade video zapisa u 360 stupnjeva.

Naziv, uvod

Upotreba aplikacija za proširenu stvarnost Naučit ćete praktične vještine za izradu kratkih video zapisa s elementima proširene stvarnosti o temi po vlastitom izboru. Razumijevanje prilika i ograničenja upotrebe proširene stvarnosti je ključno za učenje iz ovog zadatka. Upotrebom besplatnog softvera izrađivat ćete i objavljivati aplikaciju s elementima proširene stvarnosti u sklopu koje ćete postavljati sloj s informacijama ili slikama preko letka ili plakata.

Partner

COV U

EQF

3

Mediji

video zapis

Izlazni rezultati
učenja

Sudionici bi razumjeli kako objaviti interaktivni projekt u 360° stupnjeva kao aplikaciju.

Vještine

Sudionici bi dobili praktične vještine vezane za upotrebu aplikacija za proširenu stvarnost.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o utjecaju ovoga na one koji uče na vizualan način i gotovo sve o pretvaranju teorijskih materijala u stvarne koncepte.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o tehnologiji proširene stvarnosti i cijiniti sposobnost iste za prikaz objekata koje je teško zamisliti i pretvaranje istih u 3D modele, na taj način olakšavajući shvaćanje apstraktnih i teških sadržaja.

Naziv, uvod

Upotreba proširene stvarnosti u učenju Proširena stvarnost može transformirati način na koji se predstavljaju nastavni sadržaji, funkcionira na temelju stvaranja virtualnog svijeta – pravog ili zamišljenog – te dozvoljava korisnicima interakciju s istim putem VR opreme. Pristupi mogu uključivati virtualne svjetove stvorene upotrebom računalno generirane grafike (CGI), video zapisa od 360° ili kombinacijom ovih tehnologija. VR se može upotrijebiti za slanje učenika natrag kroz vrijeme, za virtualne susrete s povijesnim ličnostima, iskustva sudjelovanja u potencijalno opasnim situacijama na siguran način, nemoguća iskustva, a ovo je i savršen medij za istraživanje dalekih ili novih mjesta bez potrebe napuštanja učionice. VR pruža osjećaj prisutnosti, što omogućuje učenicima učenje o nekoj temi kroz virtualno iskustvo življenja iste, te omogućuje iskustveni temelj za poučavanje. S VR-om učenici dobivaju inspiraciju za samostalno otkrivanje i imaju priliku učiti kroz iskustvo umjesto samo pasivnog učenja, što uvelike poboljšava prisjećanje. VR nije samo odličan medij za poboljšavanje prisjećanja, također može stvoriti empatiju, što pomaže učenicima u razumijevanju situacija, ljudi i događaja s kojima možda nikada ne bi došli u kontakt. Urganjanje u predmet proučavanja motivira ljude na potpuno razumijevanje i zahtjeva manje kognitivnog napora pri obradi podataka.

Partner

ELS

EQF

4

Mediji

esej

Izlazni rezultati učenja

Sudionici bi razumjeli način upotrebe VR-a u učenju.

Vještine

Sudionici bi dobili praktične i neke kreativne vještine za način upotrebe VR-a u učenju.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o utjecaju VR-a na učenike i gotovo sve o pretvaranju teorijskih materijala u stvarne koncepte.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o korisnim aspektima upotrebe VR-a u učenju.

Naziv, uvod

Istraživanje lokalne zajednice Izrada virtualne ture U ovom modulu sudionici će stvarati vremenski stroj za put u prošlost, što će svima omogućiti vizualno iskustvo života ljudi tijekom industrijskog doba. Sudionici će učiti o upotrebi digitalnih slika i video zapisa za stvaranje virtualne staze kroz svoj grad. Stvarat će ploču scenarija, upotrebljavati digitalne kamere i mikrofone za oživljavanje scena i pisati i snimati odgovarajuće glasovne snimke.

Partner

StADT

EQF

4

Mediji

zadatak

Izlazni rezultati učenja

Sudionici će dobiti priliku istražiti lokalnu zajednicu na praktičan način kroz izradu video zapisa s virtualnom turom.

Vještine

Sudionici će dobiti praktične vještine i naučiti kako upotrebljavati razne alate i slijediti upute.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o načinu na koji se stvari rade u praksi. Postojat će studija slučaja o izradi virtualne ture po lokalnoj zajednici iz koje će sudionici moći učiti i čega će se moći sjetiti.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o istraživanju lokalne zajednice. Izrada virtualne ture.

Naziv, uvod	Mobilno učenje je opći termin koji se upotrebljava za bilo kakvo poučavanje ili učenje koje se obavlja uz upotrebu mobilnih uređaja i platformi. Mobilno učenje prihvaća pristup životu koji uključuje razmišljanje unaprijed i davanje prednosti digitalnim tehnologijama, u sklopu kojega se učenju može pristupiti na bilo kojem mjestu gdje je to potrebno ili interesantno. Može se upotrebljavati za formalnu obuku ili kao neformalna pomagala u učenju „na vrijeme“ ili za informacije. Postoji bezbroj različitih načina na koje se mobilni uređaji mogu upotrebljavati za učenje... od pristupa platformama za mobilno učenje koje nude sadržaje (tečajevi s e-učenjem, VR iskustva, bilješke za predavanja, video zapisi, tekstovi, itd.) do upotrebe istih kao alata za prikupljanje i analizu podataka (intervjua, fotografija, znanstvenih podataka, itd.), dok ste na terenu. Neki primjeri strategija koje se upotrebljavaju u mobilnom učenju uključuju: Mikro-učenje ili učenje u malim zalogajima. Gamifikacija (učenje povezano s igrama). Učenje na temelju priča ili scenarija. Mobilne aplikacije za učenje. Društveno učenje. Scenariji za učenje na temelju video zapisa.			
Partner	ELD			
EQF	4			
Mediji	E-učenje			
Izlazni rezultati učenja	Sudionici će dobiti uvid u mobilno učenje kao alternativu učenju u učionici.	Vještine	Sudionici će naučiti vještine rada u različitim okolnostima.	Kompetencija/Stavovi
			Sudionici će moći razmišljati i moći razumjeti važnost mobilnog učenja.	Znanje
				Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o raznim načinima učenja u mobilnim uvjetima.

Područje PISMENOST

Vještine

Kognitivne - logika, kreativnost, intuicija, razmišljanje i praktične metode, materijali, alati i instrumenti

Kompetencija/Stavovi

Razina odgovornosti ili autonomije

Znanje

Teorijsko ili praktično

Naziv, uvod	Vizualna pismenost – čitanje povijesnih fotografija Fotografije su važan ključ za prošlost. Omogućuju nam uvid u stvari kakve su bile, kako su ljudi izgledali, u kakvim su uvjetima radili i živjeli. Pružaju nam mali pogled na način života u starim vremenima, zar ne? Slike nisu stvarnost, u najboljem slučaju su iskrivljena verzija stvarnosti, u najgorem izmišljeni snovi. Preko povijesnih fotografija sudionici će naučiti iščitavati, staviti u kontekst i kritički gledati na vizualnu povijest.			
Partner	StAD			
EQF	3			
Mediji	zadatak			
Izlazni rezultati učenja	Kako bi otkrio značenje povijesnih fotografija, „čitatelj“ (sudionik) upotrebljava kritičke vještine istraživanja, kritike, i razmišljanja o onome što se „vidi“ kroz njegov um.	Vještine	Sudionici bi trebali naučiti analizirati vizualne tekstove i kontekste u kojima su podaci. Kako bi otkrio značenje slika, „čitatelj“ upotrebljava kritičke vještine istraživanja, kritike, i razmišljanja kritičke vještine istraživanje kritičkog razmatranja i razmišljanja.	Kompetencija/Stavovi
			Sudionici će moći razmišljati i dobiti sposobnost dešifriranja, tumačenja, stvaranja, propitkivanja, izazivanja i ocjenjivanja tekstova koji komuniciraju putem vizualnih slika, u istoj mjeri ili umjesto riječi.	Znanje
				Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali moći čitati, protumačiti svrhu i namijenjeno značenje i procijeniti povijesne fotografije. Također mogu upotrebljavati fotografije i slike na kreativne i prikladne načine za izražavanje značenja.

Naziv, uvod

Upotreba dokumenata

1. Rad s primarnim izvorima (originalni dokumenti), te ako niste ranije radili s primarnim izvorima, slijedite ovaj proces za svaku od vrsta primarnih izvora: upoznajte dokument, promatrajte njegove dijelove, pokušajte ga shvatiti i upotrijebite ga kao povijesni dokaz.
2. Nakon što ste se upoznali s upotrebom dokumenata koji su primarni izvori možete početi analizirati dokumente prema klasama ili skupinama bez bilježenja ova četiri stupnja kako kroz njih prolazite.
3. S vremenom ćete početi primjenjivati ovaj postupak svaki puta kada dođete u kontakt s dokumentom koji je primarni izvor. Ali nemojte stati kod analize dokumenata. Analiza je samo temelj.

Partner

ELS

EQF

3

Mediji

zadatak

Izlazni rezultati učenja

Sudjelovanje na obuci o pismenosti će omogućiti sudionicima upotrebu relevantnih dokumenata za pronalaženje više podataka o predmetu koji istražuju.

Vještine

Sudionici će razviti vještine upotrebe dokumenata zajedno s povijesnim fotografijama. Obuka će omogućiti sudionicima filtriranje dokumenata iz različitih razdoblja i razvijanje kreativnog razmišljanja u razumijevanju koji dokumenti su važni, koji nisu, itd.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći dešifrirati koji dokumenti su relevantni, koji su zanimljivi, a koji nisu korisni.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja vezanog za identifikaciju različitih dokumenata i važnosti istog za rad/istraživanje koje oni obavljaju.

Naziv, uvod

Pisanje tekstova i oznaka Ovo je mali vodič za pisanje teksta za izložbu. Prvo trebamo neki oblik uvodnog panela koji objašnjava svrhu cijele izložbe i razlog zbog kojeg bi posjetitelji trebali ostati i pročitati ili pogledati ovu izložbu. Nakon toga nam trebaju selekcijski paneli, poput poglavlja u knjizi, koji će pružiti neke osnovne pozadinske podatke o temi ili dijelu izložbe koji gledamo. Kroz cijeli tekst trebali bi postavljati pitanja, a odgovori na pitanja bi se trebali moći naći među predmetima, slikama ili u vizualnim/audio podacima koje prezentiramo. Ako upotrebljavate veće predmete, možda bi bilo dobro staviti oznaku na njih. Pružiti detaljnije podatke o samim predmetima, objasniti što su i zašto su važni za izložbu.

Partner

ELD

EQF

3

Mediji

zadatak

Izlazni rezultati učenja

Sudionici bi trebali naučiti upotrebljavati dnevnik, (na papiru ili ekranu) i upotrebljavati ga na razne načine za bilježenje, istraživanje i proširivanje vlastitog pisanja.

Vještine

Sudionici će razviti vještine pisanja koje bi mogle biti kreativne i činjenične. Sudionici će razviti vještine koje će im omogućiti: jasno ispisivanje tekstova i sadržaja oznaka koje su točne i razumljive drugima.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o vlastitoj sposobnosti točnog i jasnog opisivanja pojava u pismenom obliku.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o tome kako točno i jasno pisati oznake.

Naziv, uvod

Razumijevanje jednostavnih arhivskih unosa/ upisivanja zbirke u registar. Način pronalaska materijala. (EQF 3/4) U sklopu ove aktivnosti sudionicima će biti predstavljen zadatak za koji će morati tražiti određene podatke u digitalnim arhivima i digitalnim platformama s otvorenim pristupom, kako bi mogli analizirati navedene podatke, u svrhu pripreme dokumenta sa zaključcima o podacima koje su prikupili. Drugi cilj ovog zadatka je osposobiti sudionike za organiziranje vlastitih podataka (upisivanje u registar) u bazama podataka, ili čak samostalno izrađivanje jednostavnih baza podataka.

Partner

ADPTN

EQF

3/4

Mediji

E-učenje / zadatak

Izlazni rezultati učenja

Sudionici bi naučili osnovna pravila arhiviranja upotrebom jednostavnog procesa registracije. Sudionici bi naučili različite oblike arhivskih zbirki.

Vještine

Sudionici bi razvili vještine za identificiranje načina za katalogizaciju arhivskih unosa/ zbirki upotrebom standardnih alata i instrumenata.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći steći sposobnost pronalaženja zbirki ili samostalnog registriranja vlastitih zbirki.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali usvojiti dobru razinu znanja o razumijevanju jednostavnih arhivskih unosa i načina pronalaženja materijala.

Područje

SVIJEŠT O KULTURI I IZRAŽAJU

Vještine

Kognitivne - logika, kreativnost, intuicija, razmišljanje i praktične metode, materijali, alati i instrumenti

Kompetencija/Stavovi

Razina odgovornosti ili autonomije

Znanje

Teorijsko ili praktično

Naziv, uvod

Kako upotrebljavati arhiv Arhiv grada je povijesno sjećanje grada. Arhiv preuzima dokumente koji pripadaju u arhiv iz gradske uprave, dokumente koji više nisu potrebni i dopunjuje arhivske materijale povijesno relevantnim privatnim dokumentima kao što su imanja i zbirke. Suraduje sa školama, sveučilištima, kulturnim institucijama i udrugama u svrhu istraživanja i komuniciranja povijesti grada.

Svaki građanin ima pravo upotrebljavati arhiv grada. Ali mnogi ni ne znaju za osnivanje arhiva. Svrha ovog eseja je približiti funkciju arhiva zainteresiranim građanima, studentima, učiteljima, itd. te im olakšati upotrebu arhiva. Trebali bi naučiti kako se pripremiti za svoj posjet arhivu, kako i gdje mogu pronaći pomoć u istraživanju, kako mogu, između ostalog, čitati i procijeniti primarne izvore i u kojim institucijama mogu nastaviti svoje istraživanje.

Partner

StAW

EQF

3/4

Mediji

esej / upute

Izlazni rezultati učenja

U proučavanju povijesnih fotografija, "čitatelj" (sudionici) koristiti će kritičke sposobnosti - kritiku i promišljanje o onome što se vidi očima i što se "vidi" umom.

Vještine

Polaznici će naučiti analizirati vizualne tekstove i odnose oko informacija. Da bi stekao smisao slike, „čitatelj“ koristi kritičke sposobnosti istraživanja, kritiziranja i razmišljanja o motivu / kontekstu.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će se moći reflektirati i moći dekodirati, tumačiti, ispitivati, izazivati i vrednovati tekstove koji komuniciraju sa ili bez slika.

Znanje

Nakon obrade materijala za obuku i vježbi, polaznici polaznici bi trebali moći čitati, tumačiti i procijeniti svrhu i predviđeno značenje povijesnih slika. Oni mogu koristiti slike na kreativan i primjeren način za izražavanje značenja.

Naziv, uvod

Organizacija pop-up izložbi

Pop-up izložba je novi i učinkovit način iskorištavanja nekorištenih/praznih trgovina, zgrada, parkova, dvorana i drugih prostora u ograničenom vremenu, od jednog sata do nekoliko tjedana. Ima mnoge prednosti osim toga što predstavlja praktičan način održavanja izložbi s ograničenim budžetom. Pop-up izložba može oživjeti zanemarene prostore u susjedstvu. Također je vrlo učinkovita u povezivanju ljudi koji žive na istom području te, zahvaljujući pop-up izložbi, pružanju brojnih ideja za razgovor.

Partner

ELD

EQF

3/4

Mediji

esej

Izlazni rezultati učenja

Pop-up izložbe su izvrstan način za osiguravanje vještina odraslima koje im omogućuju prijenos s niskim/srednjim pragom, koje daju širokoj populaciji priliku za promatranje i dobivanje detaljnih podataka o digitaliziranoj umjetnosti i drugim materijalima. Osim dobivanja brzog pregleda, također se javlja prilika za pregledavanje slika u visokoj rezoluciji koje mogu biti vrlo zanimljive ako netko na primjer želi proučavati najmanje detalje umjetničkih slika/slika.

Vještine

Sudionici će razviti vještine za organiziranje vlastite pop-up izložbe u raznim prostorima za različite publike.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći usvojiti kulturne i kreativne kompetencije kroz obrazovanje i obuku. Moći će pružiti kvalitetan pristup kreativnim okruženjima.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali razviti i biti u mogućnosti opisati proces stvaranja pop-up izložbi i moći razvijati i provoditi originalne ideje i rješenja. Sudionici bi trebali moći iskusiti ljepotu i stvoriti ljepotu.

Naziv, uvod

Istraživanje artefakata – upotreba svih osjetila Različite točke interesa potiču posjetitelje na istraživanje muzejskih predmeta. Ponekad istražujemo jer se želimo obrazovati, ponekad jer je muzej mjesto okupljanja – mjesto društvenog života, a ponekad iz znatiželje. Muzejske predmete mogu istraživati povjesničari, arheolozi, studenti, djeca i roditelji. Možemo promatrati predmet, pročitati što je napisano na muzejskoj legendi ili u katalogu izložbe. Koji još načini postoje za istraživanje muzejskih predmeta? Može li proučavanje muzejskih predmeta utjecati na naše osjećaje, naš pogled na život ili naše raspoloženje? Možemo li uključiti sva ostala osjetila osim vida? <https://www.nytimes.com/2017/11/23/arts/design/our-senses-exhibition-american-museum-of-natural-history.html>

Vidom primjećujemo boje i svjetlo (vidljivi spektar, optičke iluzije, itd.). Sluhom primjećujemo zvukove. Dodirom primjećujemo toplinu, hladnoću, pritisak i bol, ali isto tako i teksturu. Njuhom primjećujemo mirise i kemijske spojeve u zraku. Koje mirise možemo povezati s uspjehom, ljubavi, poslom, srećom? Okusom primjećujemo kemijske spojeve u hrani, minerale, čak i toksične spojeve. Osjetilno uranjanje u sklopu muzeja „okružuje posjetitelja zvukovima, mirisima, scenama, teksturama, čak i okusima mjesta ili događaja” na način koji je ponekad nemoguće postići samo tekstualnim prezentacijama.

Partner

ELD

EQF

3/4

Mediji

esej

Izlazni rezultati učenja

Upotreba artefakata kako bismo pomogli sudionicima u postavljanju pitanja o onome što vide/osjete. Razvijanje scenarija u kojima će sudionici biti u mogućnosti istražiti vlastitu povijest/ identitete.

Vještine

Sudionici će usvojiti praktične metode, alate i instrumente pomoću kojih mogu upotrebljavati artefakte sa svim osjetilima.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o tome kako se priča može ispričati putem stvari/ predmeta.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali razviti i biti u mogućnosti opisati proces upotrebe artefakata sa svim osjetilima.

Naziv, uvod

Istraživanje lokalne zajednice Izrada staza baštine upotrebom video zapisa od 360° Staza industrijske baštine sačuvati će sjećanje lokalne zajednice i biti korisna za promicanje i ocjenu materijalne baštine u lokalnoj zajednici. Industrijske tvornice nekada su zapošljavale tisuće radnika. Prostori tvornica izgledali su kao mali, lijepo ukrašeni gradovi i osiguravali su svojim zaposlenicima najpotrebnije usluge – obiteljske liječnike, organizirano provođenje slobodnog vremena i što je najvažnije, osjećaj pripadnosti. Mnogi radnici su pronašli svoje buduće bračne drugove u radnim okruženjima. Postoje mnoge romantične ljubavne priče koje govore o nekoliko generacija radnika u istoj tvornici. Iz tog razloga staze baštine su važne. Preko putova baštine učimo o povijesti našeg grada, razumijemo kako se svijet oko nas mijenja i cijenimo vrijednosti baštine raznih lokacija, zgrada i strojeva, kao i razvoj gradova i zajednica zahvaljujući ekonomiji napretka. Kako možemo izraditi stazu baštine? Gotovo svi, od pojedinaca do kulturnih muzejskih ustanova, sveučilišta ili dionika u turizmu mogu sudjelovati u procesu izrade staze baštine. Kako se pokreće proces izrade jedne staze? Ponekad ideja ili misija spoji jednake. Projekt VIRAL je spojio projektne partnere koji žele upotrijebiti materijalnu i nematerijalnu industrijsku baštinu za obrazovanje ljudi upotrebom virtualne i proširene stvarnosti i snimanjem video zapisa od 360°. Staza industrijske baštine ili industrijski put Osijeka skupio je nekoliko suradnika koji su svi imali za cilj zabilježiti industrijsku baštinu, stvoriti otisnutu interaktivnu kartu koja će oživjeti neke od tvornica putem tehnologije proširene stvarnosti.

Što moramo odrediti prvo?

1. Tema staze baštine – industrijska baština grada. Želja za izradom staze baštine svakako može biti tema. Industrijska baština može biti neprocjenjiv izvor podataka o ekonomskim, urbanim i demografskim promjenama u gradu ili u okolišu. Stvaranjem partnerstava i formiranjem baštine kulturni identitet povezanih lokacija jača. Tema staze može početi s određivanjem lokacije, povezanosti i načina promocije staze tek nakon što sama bude jasno definirana i pripremljena na znanstvenim temeljima.

2. Stvoriti partnerstva. Premisa uspješne realizacije staze je identifikacija potencijalnih partnera i suradnika koji imaju zajednički interes za temu industrijske baštine. Uvjet za uspješno upravljanje tijekom procesa je definicija zajedničkih ciljeva i pojedinačnih uloga svakog od partnera, kao i razvoj organizacijskog plana.

3. Organizirati posjetitelje. Učestalost posjeta i zadovoljstvo sadržajem staza baštine bit će glavno mjerilo uspješnosti organizacije posjetitelja na stazi baštine. Postoje dva pitanja na koja moramo odgovoriti ako želimo biti uspješni, prvo je „Zašto bi itko želio posjetiti stazu baštine?“, a drugo pitanje je „Kako možemo ispuniti očekivanja posjetitelja?“. Studenti arhitekture i urbani društveni geografi će svakako imati različite interese vezane za polje industrijske baštine.

Partner

MSO

EQF

5

Mediji

upute

Izlazni rezultati učenja

Sudionici će saznati o razvoju staza baštine u lokalnim zajednicama. Sudionici će proći proces u nekoliko koraka kroz koji se stvara staza baštine u zajednici.

Vještine

Sudionici će usvojiti praktične metode, alate i instrumente potrebne za izradu vlastitih staza baštine u zajednicama.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o načinu na koji žele prezentirati staze baštine u svojoj zajednici.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali razviti i biti u mogućnosti opisati proces izrade staza baštine u zajednici.

Naziv, uvod

Započinjanje vlastite zbirke Muzeji sadrže muzejske predmete koji se često klasificiraju od strane muzejskih odjela i muzejskih zbirki. O predmetima se brine osoblje muzeja, kustosi i restauratori. Ali kako nastaju muzeji? Na primjer, na istoku Hrvatske, u gradu Osijeku, nalazi se Muzej Slavonije koji postoji od 1877. godine. Muzej Slavonije osnovan je 17. veljače 1877. godine kao Muzej slobodnog i kraljevskog grada Osijeka na temelju donacije numizmatike osječkog trgovca Franje Sedlakovića. Gospodin Franjo bio je revan kolekcionar i ljubitelj novca, numizmatičke literature, medalja, arheoloških predmeta, ptica i leptira, porculana i oružja. Kako započeti s prikupljanjem predmeta/artefakta i kreiranjem privatne zbirke? Svakoga od nas interesira određena vrsta vrijednosti. Neki od nas su zainteresirani za skupljanje razglednica ili umjetničkih slika, a druge zanimaju skupi automobili. Možemo skupljati predmete prema kategorijama kao što su umjetnost i obrti. U kategoriji umjetnosti i obrta mogu postojati razne zbirke, kao što je zbirka pokućstva, zbirka keramike, zbirka odjeće ili modnih dodataka, zbirka omota i reklamnih ili ukrasnih predmeta, zbirka igračaka, satova, slika i okvira, glazbenih instrumenata, nakita, dok tehnički materijali mogu uključivati pisače strojeve i kalkulatore, uređaje za fotografiranje, telefone, radio i televizijske prijemnike, gramofone, strojeve za šivanje, male i velike kućanske aparate, itd. O artefaktima se potrebno brinuti kako bi se sačuvali i naravno ponekad predstavili našoj obitelji, prijateljima ili posjetiteljima muzeja kroz mnoge godine.

Partner

MSO

EQF

4

Mediji

esej

Izlazni rezultati učenja

Sudionici će moći: identificirati kategorije i zbirke artefakata; artefakti izumitelja; brinuti se o očuvanju artefakata; promicati i dijeliti podatke, surađivati s drugim kolekcionarima i muzejima.

Vještine

Sudionici/ vježbenici će razviti vještine navigacije kroz upotrebu različitih muzeja, nacionalnih, lokalnih, specijaliziranih. Dobit će praktične vještine za načine upotrebe muzeja.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će biti u mogućnosti identificirati područja interesa i tražiti istraživanja stručnjaka o radu s predmetima i određenim tematskim područjima.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici bi trebali moći upotrebljavati muzeje bez teškoća, to bi im trebalo biti zabavno.

Naziv, uvod	Interpretiranje izložbe Djelatnici muzeja pokušavaju transformirati muzeje iz statičnih prostora u interaktivne prostore koji su prikladni za posjetitelje koji žele nova iskustva i iskustva u muzejima. Izložba ili muzejski predmet može potaknuti znatiželju, pozornost i interes posjetitelja. Jedan od načina je dopustiti posjetiteljima da protumače muzejsku izložbu. Osnovna načela tumačenja su: izazvati, identificirati, otkriti i naglasiti cijeli fenomen, kako bi se istakla glavna poruka.			
Partner	MSO			
EQF	3			
Mediji	zadatak			
Izlazni rezultati učenja	Sudionici će biti poticani da razmisle o tome kako tumače ono što vide na kroz prizmu svojih stavova. Važnost izložbi je što su one kreativan medij i ne postoji samo jedno tumačenje, ljudi mogu imati različite poglede.	Vještine Sudionici će usvojiti praktične kognitivne i kreativne intuitivne vještine za tumačenje izložbe na način koji je oni vide.	Kompetencija/Stavovi Sudionici će moći razmišljati o načinu na koji se priča može ispričati putem izložbi i putem vizualnog medija.	Znanje Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali razviti i biti u mogućnosti opisati proces načina tumačenja izložbi i kako je kreativni medij vrlo subjektivan.

Naziv, uvod	Rod i rad na industrijskim lokacijama Sudionicima će biti prezentirani opći demografski podaci o određenoj lokaciji s naglaskom na varijablu „rod“. Bit će obaviješteni o različitim rodnim ulogama i evoluciji istih kroz razdoblja, sve do modernih vremena. Cilj je potaknuti razmišljanje o rodnoj nejednakosti, ne samo po pitanju općih radnih prava nego i specifično u sektoru industrije. Sudionici bi trebali moći razumjeti i prepoznati nejednakost na radnom mjestu i reagirati na to, te predlagati načine kako taj sektor može biti demografski različitiji i inkluzivniji.			
Partner	ADPTN			
EQF	4			
Mediji	zadatak			
Izlazni rezultati učenja	Prikupiti dodatna saznanja o sektoru i tipovima ljudi koji sačinjavaju radno stanovništvo.	Vještine Dobiti će vještine za razumijevanje sastava vrsta ljudi koji su zaposleni u sektoru i osigurava li sektor jednakost.	Kompetencija/Stavovi Sudionici će moći razmišljati o tome je li sektor raznolik i inkluzivan.	Znanje Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali razviti i biti u mogućnosti objasniti sastav radnog stanovništva.

Područje **PODUZETNIŠTVO**

Vještine

Kognitivne - logika, kreativnost, intuicija, razmišljanje i praktične metode, materijali, alati i instrumenti

Kompetencija/Stavovi

Razina odgovornosti ili autonomije

Znanje

Teorijsko ili praktično

Naziv, uvod

Promicanje putem društvenih medija Ovo će sudionicima/vježbenicima pružiti saznanja o tome kako društveni mediji imaju ključnu ulogu u profiliranju poduzetnika i njihovog posla/usluga/proizvoda. To će omogućiti sudionicima razumijevanje modernog načina komunikacije. Sudionici će dobiti praktične vještine za razumijevanje različitih načina upotrebe društvenih medija za promociju. Sudionici će moći razmišljati o modernim načinima promocije. Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali biti u mogućnosti objasniti različite platforme za društvene medije.

Partner COV U

EQF 3/4

Mediji video

Izlazni rezultati učenja Ovo će sudionicima/ vježbenicima pružiti saznanja o tome kako društveni mediji imaju ključnu ulogu u profiliranju poduzetnika i njihovog posla/usluga/proizvoda. To će omogućiti sudionicima razumijevanje modernog načina komunikacije.

Vještine

Sudionici će dobiti praktične vještine za razumijevanje različitih načina upotrebe društvenih medija za promociju.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o modernim načinima promocije.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali biti u mogućnosti objasniti različite platforme za društvene medije.

Područje **CIVILNO DRUŠTVO**

Vještine

Kognitivne - logika, kreativnost, intuicija, razmišljanje i praktične metode, materijali, alati i instrumenti

Kompetencija/Stavovi

Razina odgovornosti ili autonomije

Znanje

Teorijsko ili praktično

Naziv, uvod

Demokratska pitanja pristupa arhivima i muzejima U nekim institucijama samo pojedinci koji su prošli opsežnu obuku mogu dobiti pristup i smiju dodirivati arhivske i muzejske artefakte, pristup nije dopušten javnosti. Razmatrat ćete kratki esej o demokratskom pristupu muzejima i baštini, nakon čega ćete sudjelovati u skupnoj raspravi o značenju pristupa, demokracije i baštine. Tada ćete kao skupina izraditi nacrt i napisati vlastitu povelju koja će sadržavati uvjete koje vi kao skupina zahtijevate za demokratski pristup baštini.

Partner COV U

EQF 4

Mediji zadatak

Izlazni rezultati učenja Sudionici će dobiti saznanja o različitim protokolima za pristup arhivima i muzejima. U nekim slučajevima samo visoko obrazovani pojedinci imaju pristup arhivima/ muzejima zbog velike vrijednosti predmeta/ dokumenata te njihove važnosti i starosti.

Vještine

Sudionici će razviti vještine za identifikaciju različitih razina pristupa arhivima i muzejima.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o različitim tipovima muzeja/ arhiva kao što su nacionalni, lokalni, specijalizirani i razumjeti kako pristupiti svakom od tih tipova.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer, sudionici/ vježbenici bi trebali biti u mogućnosti objasniti probleme u pristupu različitim arhivima i muzejima.

Naziv, uvod

Organizirajte kafić sjećanja

Sudionicima će biti predstavljena ideja kafića sjećanja i njegove posebnosti, posebice vrijednost organiziranja takvog projekta i društvene koristi koje donosi. Znat će isplanirati takav događaj, te ga organizirati i provesti.

Partner

ADPTN

EQF

3

Mediji

esej

Izlazni rezultati učenja

Predstaviti koncept kafića sjećanja sudionicima. Objasniti politike i procedure i jasno postaviti zadatke koji se očekuju od volontera. U uvodu bi se također trebalo navesti kakvu potporu bi volonteri trebali očekivati od organizacije kafića sjećanja.

Vještine

Sudionici će razviti praktične metode i vještine za organizaciju kafića sjećanja.

Kompetencija/Stavovi

Sudionici će moći razmišljati o načinu organizacije kafića sjećanja ili o tome žele li postati volonteri u organizaciji koja organizira kafić sjećanja.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali biti u mogućnosti opisati sve korake organizacije kafića sjećanja.

Područje

OSOBNOST I DRUŠTVENO UČENJE

Vještine

Kognitivne - logika, kreativnost, intuicija, razmišljanje i praktične metode, materijali, alati i instrumenti

Kompetencija/Stavovi

Razina odgovornosti ili autonomije

Znanje

Teorijsko ili praktično

Naziv, uvod

Osnovne vještine istraživanja Naučit ćete upotrebljavati knjižnicu kao repozitorij istraživanja za povijest i pričanje priča. Razvit ćete osnovne istraživačke vještine, na primjer kako i gdje početi tražiti materijale o temi. Dobit ćete razumijevanje etike i autorskih prava i pokazat ćemo vam kako dodati podatke i reference kao fusnote. U sklopu ovog zabavnog zadatka istražiti ćete arhive i resurse knjižnice, a na kraju zadatka sastavit ćete vlastitu priču.

Partner

COV U

EQF

3/4

Mediji

esej

Izlazni rezultati učenja

Sudionici uče kako upotrebljavati knjižnicu i ostale alate za pretragu postojećeg istraživanja koje je relevantno za njihovu temu: identificirati i demonstrirati odgovarajuće metodologije istraživanja i način njihove upotrebe; identificirati etiku u istraživanju i odgovorno ponašanje tijekom istraživanja.

Vještine

Sudionici razvijaju osnovne vještine za razumijevanje različitih tipova istraživanja te razumijevanje etičkih aspekata istraživanja.

Kompetencija/Stavovi

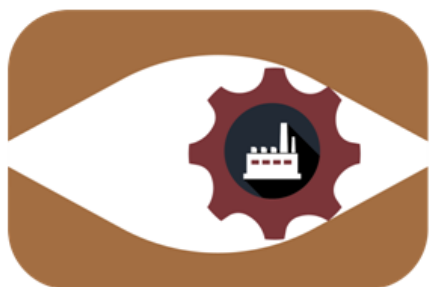
Sudionici će moći razmišljati o različitim vrstama metoda koje se mogu upotrebljavati u istraživanju te dostupnim alatima koji se mogu upotrijebiti kao pomagala.

Znanje

Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer, sudionici/ vježbenici bi trebali biti u mogućnosti opisati osnovni način provođenja istraživanja.

Naziv, uvod	Tumačenje mjesta baštine Svrha ovog zadatka je poboljšati vještine tumačenja izložbi na mjestima industrijske baštine. Interpretativne izložbe ne sastoje se samo od izloženih predmeta, u njima se predmeti upotrebljavaju za poučavanje o povijesti. Njihova funkcija je šira od samo imenovanja predmeta ili svrstavanja istih u skupine, ili čak prikazivanja njihovih funkcija. Interpretativne izložbe sadrže predmete kojima nam pomažu u razumijevanju i objašnjavanju povijesti zajednice. Dobre interpretativne izložbe predstavljaju sekvence, proučavaju učinke, objašnjavaju povezanosti, rade usporedbe i postavljaju i odgovaraju na pitanja.			
Partner	ELD			
EQF	3			
Mediji	zadatak			
Izlazni rezultati učenja	Razumjeti razne načine prikupljanja podataka postavljajući pitanja osobama. Razumjeti kako odlučiti između različitih tipova intervjua. Razviti vještine potrebne za pristup raznim tipovima intervjua.	Vještine Sudionici će razviti jasan stil intuitivnog razmišljanja i moći čitati osobu koju intervjuiraju. Važno je da sudionici shvate kako ne mogu upotrijebiti isti stil intervjua za sve, moraju se prilagoditi/bititi fleksibilni i upotrebljavati praktične metode.	Kompetencija/Stavovi Sudionici će razmišljati o važnosti pripreme za intervjue, pripreme pitanja unaprijed i očekivanja teških situacija. Sudionici će imati visok stupanj autonomije kada budu u okolnostima obavljanja intervjua.	Znanje Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali usvojiti široku lepezu tehnika za obavljanje intervjua s ljudima iz različitih sredina i sposobnosti učenja.

Naziv, uvod	Što je postindustrijska baština? Industrijska kultura i industrijska baština su važne sastavnice strukturalnih promjena. Bivša industrijska postrojenja i zgrade su danas industrijski spomenici ili muzeji. To su mjesta učenja na kojima se posreduje i cijeni industrijska baština. Komplementarni mediji, dokumenti ili priče pomažu u očuvanju starih tradicija, povijesti i života industrijskog društva i približavaju iste ljudima. Svijest o industrijskoj baštini stvara regionalni identitet u današnjem društvu. Komunikacija industrijske povijesti u kontekstu strukturalnih promjena usmjerena je na zainteresirane pojedince svih dobnih skupina, ali posebice na učitelje i one koji obrazuju odrasle.			
Partner	StAW			
EQF	5			
Mediji	esej			
Izlazni rezultati učenja	Dobiti saznanja o tome što je postindustrijska baština i također kratko istražiti predindustrijsku baštinu.	Vještine Sudionici razvijaju vještine za identifikaciju postindustrijske baštine upotrebom intuitivnog i kreativnog razmišljanja.	Kompetencija/Stavovi Sudionici će moći razmišljati o svom razumijevanju sastavnica postindustrijske baštine.	Znanje Nakon prolaska kroz literaturu za obuku i vježbe koje su dane kao primjer sudionici/ vježbenici bi trebali biti u mogućnosti opisati što je postindustrijska baština.



VIRAL

