



VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NEWSLETTER

EDIÇÃO 3, ABRIL 2020

TEMPOS COMO ESTES

Nos últimos meses, a equipa **VIRAL – Virtual Reality Archive Learning** concluiu dois trabalhos, começou a desenvolver produtos de **realidade aumentada (AR)** e **realidade virtual (VR)** para serem utilizados em contextos de educação não formal de adultos e planeou a sua semana de formação em Coventry, no Reino Unido.

No entanto, como todos os projetos, nós também fomos afetados pela situação pandémica que apanhou todos de surpresa. Assim, o **Encontro Transnacional de Parceiros** que deveria ter lugar em Osijek, Croácia, organizado pelo Muzej Slavonije, como muitas outras reuniões, ocorreu numa plataforma de comunicação digital.

Esta edição da e-Newsletter ViRAL é especial porque foi lançada em circunstâncias que ninguém podia prever. Considerando que o ViRAL tem tudo a ver com tecnologias digitais e a sua utilidade como ferramentas de educação não formal, **nós também pensamos sobre o papel que essas ferramentas podem desempenhar nas nossas vidas.** São-nos oferecidas ferramentas virtuais para visitarmos museus através de vídeos 360°, usamos AR quando comunicamos com os nossos amigos ou famílias ou até mesmo VR nos videojogos. Estes desenvolvimentos não são recentes; no entanto, a sua importância é.

Além disso, há também a discussão à volta **do papel da cultura** nesta crise de saúde mundial. Artistas e agentes culturais têm sido fundamentais no que diz respeito à ocupação do tempo em casa durante a quarentena. Exposições online, performances

concertos, ao vivo ou não, florescem. No entanto, outras desigualdades sociais estão a aumentar; e as famílias que não conseguem ter acesso a um computador? E aquelas que não têm internet em casa?

Todos estes desafios estão profundamente ligados à missão e aos principais objetivos do projeto ViRAL: dotar adultos com baixas qualificações com habilidades e competências digitais em contextos de património cultural. Hoje, mais do que nunca, a nossa equipa está comprometida em fornecer experiências educacionais de alta qualidade.

O projeto ViRAL 2018-1-AT01-KA204-039209 foi fundado com apoio da Comissão Europeia. Este documento reflete apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações aqui contidas.



DORNBIRN



STADT WUPPERTAL

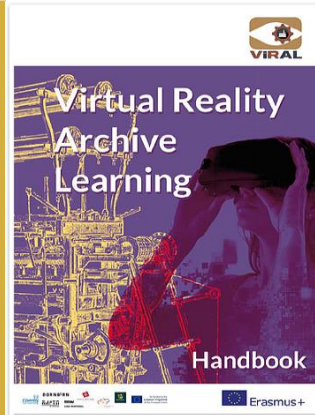




VIRAL – VIRTUAL REALITY ARCHIVE LEARNING NEWSLETTER

EDIÇÃO 3, ABRIL 2020

O manual e a matriz de resultados de aprendizagem ViRAL estão agora disponíveis no nosso website, em todos os idiomas dos parceiros. Clique [aqui](#) para aceder!



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 to 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.

A equipa desenvolveu um sistema de gestão de aprendizagem para a publicação de materiais de formação online (pode aceder [aqui](#)). O sistema está preparado para incluir material de desenvolvimento de habilidades fundamentais em STEM, línguas, competência digital, literacia, consciência e expressão cultural, empreendedorismo, competência cívica, pessoal, social e aprendizagem. Haverá exercícios que usam os museus e arquivos locais em contexto do património pós-industrial. Estes serão suportados por vídeos, documentos e links, para os níveis EQF de 3 a 5, além de notas extensivas para os formadores. O material forma a base de um curso contínuo de desenvolvimento profissional para educadores de adultos.



QUEST MODULES ▾ PROJECT LOGIN REGISTER



STEM



LANGUAGES



DIGITAL
COMPETENCES



LITERACY



CULTURAL
AWARENESS AND
EXPRESSION



ENTREPRENEURSHIP



CIVIC



PERSONAL,
SOCIAL AND
LEARNING

Estamos no Facebook!

[Siga-nos](#)

O projeto ViRAL 2018-1-AT01-KA204-039209 foi fundado com apoio da Comissão Europeia. Este documento reflete apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações aqui contidas.



DORNBRN



STADT WUPPERTAL



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