

VIRAL

IO2 VIRAL MATRIZ DE OBJECTIVOS DE APRENDIZAGEM

As principais competências a serem alcançadas pelos adultos num contexto de salvaguarda das memórias do seu património industrial local serão apresentadas numa Matriz de Objectivos de Aprendizagem (LOM). Esta será construída de acordo com o Quadro Europeu de Qualificações (EQF) como um conjunto de objetivos de aprendizagem (LO) - em termos de conhecimentos, habilidades e competências.

O LOM será **elaborado a partir da estrutura metodológica** e ilustrará as principais competências e habilidades que podem ser adquiridas através do VIRAL na educação de adultos e aprendizagens informal e não-formal. As competências-chave a serem desenvolvidas serão esboçadas e identificadas durante a análise das necessidades de aprendizagem a ser conduzida por cada parceiro com o seu Grupo de Trabalho Local (LWG) e seguirão a nova “Recomendação sobre Competências-Chave para a Aprendizagem ao Longo da Vida” do Conselho (2018), a saber: - ciências, matemáticas e engenharias tecnológicas; - línguas; - digitais; - literárias; - sensibilização e expressão cultural; - empreendedoras; - cívicas; e - pessoais, sociais e de aprendizagem.

A matriz também identificará quais os recursos educativos em VR, AR e 360 que apoiarão o desenvolvimento do LO. Esta será projetada de acordo com a metodologia da rubrica e estabelece os critérios para avaliar o progresso relacionado com complexidade exigida pelos vários níveis do EQF para adquirir as novas competências-chave previstas.

Definição de níveis de EQF 3, 4 e 5 para utilização no VIRAL



Nível 3

Conhecimento: Conhecimento de factos, princípios, processos e conceitos gerais, numa área de trabalho ou estudo.

Habilidades: Uma série de capacidades cognitivas e práticas requeridas para concretizar tarefas e resolver problemas ao seleccionar e aplicar métodos básicos, ferramentas, materiais e informação.

Competência-1: Ser responsável pela conclusão das tarefas no trabalho ou estudo.

Competência-2: Adaptar o comportamento a circunstâncias para resolver problemas.



Nível 4

Conhecimento: Conhecimento factual e teórico em vários contextos numa área de trabalho ou estudo.

Habilidades: Uma série de capacidades cognitivas e práticas requeridas para formular soluções para problemas específicos numa dada área de trabalho ou estudo.

Competência-1: Autogerir contextos de trabalho ou estudo normalmente previstos, mas passíveis de alterações, dentro das linhas de orientação dos mesmos.

Competência-2: Supervisionar o trabalho de terceiros, tomando alguma responsabilidade pela avaliação e melhoria das atividades de trabalho ou estudo.



Nível 5

Conhecimento: Extenso conhecimento teórico e prático especializado numa área de trabalho ou estudo e uma sensibilização dos limites desse conhecimento.

Habilidades: Uma série de capacidades cognitivas e práticas para desenvolver soluções criativas para problemas abstratos.

Competência-1: Gerir e supervisionar atividades de trabalho ou estudo com mudanças imprevistas.

Competência-2: Rever e desenvolver a sua própria performance e a de outros.

Título, Introdução

História da tecnologia e das máquinas Máquinas, tecnologia e invenções foram o coração da revolução industrial. Estas impulsionaram a sociedade, aumentando constantemente o ritmo da vida – um processo que ainda está em andamento na nossa sociedade contemporânea. Neste módulo, os participantes aprenderão como tal processo foi acionado, como funcionavam as máquinas e como foram aprimoradas e adaptadas de forma constante.

Parceiro

StAD

EQF

5

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Ao ler este modulo, os participantes terão um bom conhecimento da história da tecnologia e das máquinas e como esta se desenvolve. Fá-lo ao envolver participantes em perceber conceitos básicos e desenvolver ferramentas para perceber várias tecnologias e máquinas.

Habilidades

O participante desenvolverá capacidades cognitivas para entender como tecnologia e máquinas se desenvolveram e diferentes tecnologias têm sido usadas.

Competência/Atitudes

Os participantes estarão aptos para refletir se se sentem confortáveis para aceitar a tecnologia e ver a sua importância na vida moderna.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos devem ter adquirido conhecimento sobre a história da tecnologia e das máquinas.

Título, Introdução

Como tem a tecnologia mudado? A tecnologia está constantemente a mudar e, às vezes, parece que requer muito esforço acompanhá-la. Lembre-se: seguir o desenvolvimento tecnológico valoriza o negócio, o estudo e o progresso na sociedade contemporânea. Ao estar informado, garante que não perde oportunidades, se torna irrelevante ou fica atrás de competidores. Lembra-se da Kodak? Ensinaram-nos uma lição preciosa: não tenham medo de agarrar a mudança.

Parceiro

COV U

EQF

4

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Os participantes entenderão como a tecnologia se tem alterado ao logo do tempo e também à velocidade que está a evoluir

Habilidades

Os participantes desenvolverão capacidades para ver logicamente o surgimento da tecnologia e como esta tem mudado.

Competência/Atitudes

O participante poderá refletir na velocidade à qual a tecnologia tem mudado.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos devem ter adquirido conhecimento sobre a história da tecnologia, a sua mudança e evolução.

Título, Introdução

Ler Desenhos Técnicos e Mapas permitirá aos participantes analisar mapas e desenhos técnicos e interpretar documentos que não se baseiam em texto, de forma analítica e prática. Desenhos técnicos e mapas são úteis para retirar informação sobre um local ou um objeto, por exemplo a planta de uma fábrica, que poderá ser usada para estudar as atividades que ocorriam nesse local, informação essa que pode ser apresentada de várias maneiras

Parceiro

ADPTN

EQF

3

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Este modulo permitirá aos participantes ler mapas e desenhos técnicos, dando-lhes a capacidade de usar documentos que não se baseiam em texto.

Habilidades

O participante desenvolverá capacidades analíticas e práticas para ler desenhos técnicos e mapas.

Competência/Atitudes

O participante poderá refletir sobre formas alternativas de apresentar informação, sem recorrer a texto.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento sobre a leitura de desenhos técnicos e de mapas.

Área

LÍNGUAS

Habilidades

Cognitiva – lógica, criativa, intuição e
Métodos práticos, materiais, ferramentas e instrumentos.

Competência/Atitudes

Nível de responsabilidade e autonomia

Conhecimento

Teórico ou prático

Título, Introdução

Ler a cidade De acordo com a UNESCO, daqui a 50 anos, 90% da população mundial viverá num ambiente urbano. Em várias partes da Europa, hoje isso é um facto. A altura é propícia para explorar a cidade e utilizá-la como um recurso em educação e aprendizagem. O local onde nascemos, assim como as pessoas que conhecemos, formam a base da nossa imagem e identidade, um ingrediente essencial em fazer nós o que somos. Esta combinação dá-nos a nossa língua ou dialeto local, o nosso orgulho cívico, o nosso sentimento de pertença. As pessoas que participam num estilo de vida urbano desenvolvem formas de ler a cidade. Elas “sentem” a cidade. Elas sentem a pulsação da cidade, leem a sua atmosfera. “Ler a cidade” providencia aos educadores recursos e capacidades que os permitirão investigar a Europa através das suas cidades, explorando vários aspetos da identidade cultural e comparando as várias identidades expressas por outros europeus. O curso e os materiais de aprendizagem estão direcionados para professores que utilizem métodos de educação formal e não-formal na Europa. Parte do curso é dedicada às novas tecnologias para trazer à sala de aula.

Parceiro

ELD

EQF

3

Media

3 eLearning

Objetivo de aprendizagem

Ler a Cidade providencia aos adultos capacidades que permitirão que estes “leiam” cidades, dando-lhes gramática e vocabulário para explorar vários aspetos de dada identidade cultural e comparando com identidades expressadas por outros.

Habilidades

O participante desenvolve capacidades orais e escritas para descrever os vários aspetos de uma cidade

Competência/Atitudes

O participante poderá refletir sobre os seus textos e comunicá-los a outros.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento sobre a descrição de aspetos do desenvolvimento de uma cidade, em pelo menos 2 dos seguintes: Identidade, História e Património, Estilos, Locais, Formato, Cor, Matéria.

Título, Introdução

Fazer um vídeo 360° Um vídeo 360° é gravado em todas as direções, dando uma visão 360°. Ao ver estes vídeos, pode-se controlar a direção e ver o vídeo de qualquer perspectiva. Depois da pós-produção, vídeos 360° podem ser vistos em computadores, smartphones e através de VR headsets. Gravar um vídeo 360° não é o mesmo que gravar um vídeo normal. Tem normas e regras a considerar. Se quer gravar um vídeo 360°, necessitará de uma câmara especial feita especificamente para este tipo de gravação. A maioria das câmaras tem uma app que pode ser utilizada para ver e gerir gravações. Ao gravar um vídeo 360°, o primeiro passo a lembrar é que tudo é visto pela câmara e estará no vídeo. Isto poderá incluir-se a si, os seus colegas, equipamento como luzes, microfones, etc. e significa que terá que ser criativo com a colocação da câmara. A colocação da câmara em cima é essencial e deverá ser colocada no centro da atividade. Assim, o espetador poderá explorar a cena como desejar e terá sempre algo de interesse para ver em todas as direções. Para ter ação, a câmara terá que ser movida, contudo, é importante lembrar que o que esteja a controlar o movimento também estará no vídeo e este precisa de ser calculado e intencional, caso contrário poderá causar enjoos e procurar uma experiência desagradável.

Parceiro

ELS

EQF

4

Media

video

Objetivo de aprendizagem

Como realizar conteúdo de VR interativa com base em vídeos 360. Entender os componentes centrais envolvidos em criar uma cena e aplica-los.

Habilidades

Os participantes ganharão capacidades práticas sobre como usar equipamento e software.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre esta forma alternativa de usar tecnologia para gravar vídeos.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento para descrever os processos de realizar um vídeo 360°.

Título, Introdução

Usar Apps Aumentadas Aprenderá capacidades práticas para criar um pequeno vídeo de Realidade Aumentada sobre um assunto do seu interesse. Perceber as oportunidades e limitações da utilização de AR será chave para permitir que aprenda com este quest. Utilize software grátis para concretizar e publicar uma app de AR que colocará informação ou fotografias em cima de folhetos e cartazes.

Parceiro

COV U

EQF

3

Media

video

Objetivo de aprendizagem

Os participantes aprenderão como publicar um vídeo 360° interativo.

Habilidades

Os participantes ganharão capacidades práticas para utilizar aplicações de AR.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre o impacto de AR para pessoas que aprendem vendo e outros que queiram transformar a teoria num conceito real.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento sobre tecnologia de AR e entender a sua capacidade de criar objetos difíceis de imaginar e transformá-los em modelos 3D, assim tornando mais fácil a compreensão de conteúdos abstratos.

Título, Introdução

Utilizar VR para Aprender VR pode transformar a forma como conteúdo de aprendizagem é dado; trabalho com base num mundo virtual – real ou imaginado – e permite aos utilizadores interagir através de um VR Hearst. Os mundos virtuais poderão ser criados por gráficos gerados pelo computador (CGI), vídeo 360° ou uma combinação de ambos. VR pode ser usada para levar os alunos atrás no tempo, encontrarem-se virtualmente com personagens históricos, experienciar situações potencialmente perigosas de uma forma segura, experienciar o impossível e é o meio perfeito para explorar novos e locais distantes sem sair da sala de aula. VR providencia uma sensação de presença que possibilita aos educandos aprender sobre um tópico ao vivê-lo virtualmente. Com VR, os educandos são inspirados para descobrir por si mesmos e ter uma oportunidade para aprender fazendo, em vez de serem apenas sujeitos passivos. VR como ajudar a criar empatia o que pode ajudar outros educandos a entender situações, pessoas e eventos que, possivelmente, nunca tinham encontrado. Estar imerso é o que o motiva para compreender e requer menos carga cognitiva para processar informação.

Parceiro

ELS

EQF

4

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Os participantes aprenderão como usar VR para aprender.

Habilidades

Os participantes ganharão capacidades criativas e práticas sobre como usar VR para aprender.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre o impacto da VR para educandos, para pessoas que aprendem visualmente e qualquer outra que queira tornar a teoria num conceito real.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento sobre os benefícios de usar VR para aprender.

Título, Introdução

Explorar uma comunidade local – realizar uma tour virtual Neste modulo, os participantes criarão uma “máquina do tempo”, permitindo a todos que experienciem visualmente como outros costumavam viver durante a época industrial. Os participantes aprenderão como usar fotografias digitais e vídeos para criar um trilho pela sua cidade local. Irão criar uma storyboard e usar câmaras digitais e microfones para ressuscitar cenas e gravar voz.

Parceiro

StADT

EQF

4

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Os participantes terão a oportunidade de explorar uma comunidade local ao realizar um vídeo para uma tour virtual.

Habilidades

Os participantes ganharão capacidades práticas, aprenderão como usar diversas ferramentas e seguir instruções.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre como os projetos se realizam na prática. Um estudo de caso de uma comunidade local a realizar uma tour virtual estará disponível para os participantes aprenderem e refletirem.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento sobre como explorar uma comunidade ao realizar uma tour virtual.

Título, Introdução

Mobile Learning é um termo genérico usado para falar de qualquer aprendizagem que ocorre com a utilização de plataformas e dispositivos móveis. O Mobile Learning abraça uma abordagem à vida inovadora, priorizando o digital, em que a aprendizagem é acessível quando necessária ou quando houver interesse. Poderá ser usada para oferecer formação formal ou meros conteúdos informais imediatos. Existe uma miríade de possibilidades para a utilização de dispositivos móveis para aprendizagem, incluindo aceder a plataformas de aprendizagem com conteúdo como cursos e-learning, experiências VR, notas de palestras, vídeos, textos, etc. e utilizá-las como ferramentas para recolher e analisar informação (entrevistas, fotografias, dados científicos, etc.). Alguns exemplos de estratégias usadas em Mobile Learning incluem: microaprendizagem ou byte sized learning, gamificação, aprendizagem com base em histórias ou cenários, apps móveis para aprendizagem, aprendizagem social e cenários de aprendizagem com base em vídeo.

Parceiro

ELD

EQF

4

Media

eLearning

Objetivo de aprendizagem

Os participantes aprenderão sobre Mobile Learning como alternativa à aprendizagem em contexto de sala de aula.

Habilidades

Os participantes aprenderão a trabalhar em diversos contextos.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre a compreensão e importância do Mobile Learning.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter adquirido conhecimento sobre as várias formas de trabalhar num ambiente móvel.

Área

LITERÁRIA

Habilidades

Cognitiva – lógica, criativa, intuição e Métodos práticos, materiais, ferramentas e instrumentos.

Competência/Atitudes

Nível de responsabilidade e autonomia

Conhecimento

Teórico ou prático

Título, Introdução

Literacia Visual – Ler Fotografias Históricas As fotografias são uma importante chave do passado. Deixam-nos ver como eram as coisas dantes, como eram as pessoas, em que ambiente trabalhavam e viviam. Elas dão uma ideia sobre como era o passado. Imagens não são realidade, são, no melhor dos casos, uma versão distorcida da mesma e, no pior, um sonho imaginado. Usando fotografias históricas, os participantes aprenderão a ler, contextualizar e criticar história visual.

Parceiro

StAD

EQF

3

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Ao criar significado usando fotografias históricas, o “leitor” (participante) usa capacidades de exploração, crítica e reflexão sobre o que é visto com o olhar e o que é visto com a mente.

Habilidades

Os participantes devem aprender a analisar os textos e contextos visuais da informação

Competência/Atitudes

O participante poderá refletir e descodificar, interpretar, criar, questionar, desafiar e avaliar textos cujas imagens visuais comunicam tão bem como, ou melhor que, palavras.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir ler, avaliar e interpretar o propósito e o significado de fotografias históricas.

Título, Introdução

Usar Documentos

1. Trabalhar com fontes primárias (documentos originais). Se nunca trabalhou com fontes primárias, siga este processo: encontre o documento, observe as suas partes, tente retirar dele sentido e utilize-o como prova histórica.
2. Uma vez habituado a utilizar documentos como fontes primárias, pode começar a analisá-los em classes ou grupos sem documentar os quatro passos previamente referidos.
3. Eventualmente, seguirá este procedimento sempre que encontre documentos primários. Não pare na análise, contudo; esta é apenas a base.

Parceiro

ELS

EQF

3

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

A aprendizagem literária irá permitir aos participantes usar documentos relevantes para descobrir mais informação sobre um dado tópico de investigação.

Habilidades

Os participantes desenvolverão capacidades para utilizar documentos com fotografias históricas. O curso permitirá aos participantes filtrar documentos de eras diferentes e desenvolver pensamento criativo ao perceber quais os documentos mais e menos relevantes.

Competência/Atitudes

Os participantes distinguirão documentos relevantes, interessantes e os que são menos úteis.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir identificar diferentes documentos e sua relevância para o trabalho realizado por eles.

Título, Introdução

Escrever textos e tabelas

Este é um pequeno guia sobre como escrever textos para uma exposição. Primeiro, precisamos de um painel introdutório para explicar o propósito da exposição e porque deverão os visitantes ficar e ler/olhar para a mesma. É o equivalente a uma página inicial de uma exposição. Precisamos de painéis por cada secção, como capítulos num livro, que darão um background e informação gerais sobre o tópico de cada uma. Através do uso de textos, colocamos questões cujas respostas poderão estar nos objetos, imagens ou informação visual/auditiva. Se os objetos têm uma grande dimensão, poderemos escrever uma tabela, que dará informação mais detalhada sobre os mesmos, explicará o que são e porque são relevantes.

Parceiro

ELD

EQF

3

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Os participantes deverão aprender como usar um diário e como o usar para registar, explorar e expandir a sua própria escrita

Habilidades

Os participantes desenvolverão a sua escrita factual e criativa, para conseguirem escrever textos e tabelas de forma clara para que outros entendam.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre a sua capacidade de captar objetos de forma escrita com clareza.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir escrever textos e tabelas de forma factual e clara.

Título, Introdução

Compreender entradas de arquivo simples e registro de coleções. Como procurar material.

Nesta atividade, os participantes terão a tarefa de pesquisar informação específica em arquivos e plataformas digitais de open-access, para que possam analisar e preparar um documento com conclusões sobre os dados recolhidos. Outro objetivo é capacitar os participantes para organizar os seus próprios dados (registro de entradas) em bases de dados ou mesmo criando a sua própria base de dados.

Parceiro

ADPTN

EQF

3/4

Media

eLearning / Quest

Objetivo de aprendizagem

Os participantes aprenderão as regras básicas para arquivar, utilizando simples processos de registro. Aprenderão diferentes tipos de arquivar coleções.

Habilidades

Os participantes irão identificar e catalogar entradas de arquivo/coleções, utilizando ferramentas e instrumentos standard.

Competência/Atitudes

Os participantes irão conseguir encontrar ou registrar as suas próprias coleções.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão entender entradas de arquivo simples e como procurar material.

Área

SENSIBILIZAÇÃO E EXPRESSÃO CULTURAL

Habilidades

Cognitiva – lógica, criativa, intuição e Métodos práticos, materiais, ferramentas e instrumentos.

Competência/Atitudes

Nível de responsabilidade e autonomia

Conhecimento

Teórico ou prático

Título, Introdução

Como usar um arquivo

O arquivo de uma cidade é a sua memória histórica. Contém os documentos importantes da administração da cidade que já não são necessários e suporta o material arquivístico com documentos privados historicamente relevantes tais como o acervo e coleções. Trabalha com escolas, universidades, instituições culturais e associações para investigar e comunicar a história da cidade. Cada cidadão tem o direito a usar o arquivo da cidade, mas muitos nem o conhecem. O propósito desta publicação é aproximar a função do arquivo aos cidadãos interessados, estudantes, professores, etc. e facilitar o uso do mesmo. Os participantes aprenderão como preparar a sua visita ao arquivo, como e em que local pesquisar, como podem ler e avaliar fontes primárias e em que outras instituições podem continuar com a sua investigação, entre outros.

Parceiro

StAW

EQF

3/4

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Os participantes saberão o que faz um arquivo, como colecionar, organizar e conservar material para uso e referência futuros, e como os arquivos podem ser usados para sensibilização cultural.

Habilidades

Os participantes serão capazes de aceder, recolher e usar imagens, textos, documentos e coleções num arquivo.

Competência/Atitudes

Os participantes irão perceber qual o papel dos arquivos na sensibilização cultural e como trabalham com questões tais como expressão cultural e identidade, incluindo racismo, xenofobia e diversidade cultural.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão usar o arquivo com facilidade.

Título, Introdução

Criar Exposições Pop-up Uma exposição pop-up é uma forma nova e eficiente de usar lojas não usadas ou não ocupadas, edifícios, parques, halls e outros espaços por um período de tempo limitado, desde uma hora a várias semanas. Tem várias vantagens para além de ser uma forma prática de realizar exposições com um orçamento limitado. Uma pop-up pode trazer nova vida a áreas negligenciadas de um bairro. Também é eficiente a relacionar pessoas a viver na mesma área e a dar-lhes ideias sobre as quais discutir.

Parceiro

ELD

EQF

3/4

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Exposições pop-up são formas ótimas de providenciar a adultos capacidades para dar a oportunidade ao público geral de conhecer arte digital e outros materiais. Poderão não só ver imagens em alta resolução, importantes para as estudar de forma minuciosa, mas também ter uma noção mais geral da exposição.

Habilidades

O participante desenvolverá competências para criar a sua exposição pop-up em vários locais, para vários públicos.

Competência/Atitudes

Os participantes adquirirão competências culturais e criativas através de educação e formação e serão capazes de dar acesso de qualidade a ambientes criativos.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão desenvolver e conseguir descrever os processos de criar exposições pop-up e implementar ideias originais e soluções. Os participantes deverão experienciar o belo e poder criá-lo.

Título, Introdução

Explorar Artefactos – Usar todos os sentidos Existem motivos vários que levam visitantes a investigar objetos museológicos. Por vezes, é porque nos queremos educar; noutras ocasiões, o museu serve como local de socialização; e, às vezes, é apenas por curiosidade. Os assuntos podem ser explorados por historiadores, arqueólogos, estudantes, crianças e pais. Podemos observar o tema, ler o que está escrito nos textos auxiliares ou no catálogo. Quais serão outras formas de investigar objetos museológicos? Pode o estudo de objetos de museu afetar os nossos sentimentos, a percepção da nossa vida ou humor? Podemos incluir todos os sentidos menos a visão? A visão deteta cores e luz (espectro vesical, ilusões de ótica, etc.). A audição deteta o som. O tato deteta calor, frio, pressão e dor, mas também textura. O olfato deteta cheiros e químicos no ar. Que odores estão associados ao sucesso, amor, trabalho, felicidade? O paladar deteta químicos na comida, minerais e substâncias tóxicas. Experiências de imersão sensorial dentro do museu podem “rodear o visitante nos sons, cheiros, imagens, texturas e mesmo sabores de um local ou evento” de forma que, por vezes, objetos e texto por si mesmos não conseguem.

Parceiro

ELD

EQF

3/4

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Utilizar artefactos para ajudar os participantes a questionar o que veem/sentem. Desenvolver cenários que os participantes exploram a sua história/identidade.

Habilidades

Os participantes criarão a sua exposição pop-up em diversos locais para públicos vários.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre como uma história pode ser contada com objetos.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão desenvolver e conseguir descrever o processo para utilizar artefactos em todos os sentidos.

Título, Introdução

Explorar uma comunidade local – Construir passeios patrimoniais com vídeo 360° Passeios de património industrial preservam a memória da comunidade local e servem para promover e avaliar o património tangível da comunidade local. As fábricas outrora empregavam milhares de trabalhadores. Os seus espaços eram como pequenas cidades bem decoradas e davam aos seus empregados o que mais necessitavam – médicos de famílias, locais de descanso, tempo livre organizado e um sentimento geral de pertença. Vários trabalhadores encontraram as suas futuras esposas no ambiente de trabalho. É por isto que passeios patrimoniais são importantes. Através de caminhos de património, aprendemos sobre a história da nossa cidade, percebemos como o mundo à nossa volta muda e valorizamos o legado de localizações, edifícios e máquinas, assim como o desenvolvimento de cidades e comunidades graças à economia do progresso. Como criar um passeio patrimonial? Quase toda a gente, desde indivíduos a instituições culturais, universidades ou empreendimentos turísticos podem participar no processo de criar de um passeio patrimonial. O que o provoca? Por vezes é uma ideia ou missão que se aproximam. O projeto ViRAL juntou parceiros que querem usar património industrial tangível e intangível para educar pessoas a usar AR, VR e vídeo 360°. O caminho do património industrial ou a rota industrial de Osijek juntou vários associados, todos devotos a criar um mapa de património industrial, ao criar um mapa interativo impresso que fará reviver algumas das fábricas utilizando tecnologia de AR. O que necessitamos? 1. O tema da rota industrial. 2. Criar parcerias. 3. Gerir visitantes.

Parceiro

MSO

EQF

5

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Os participantes perceberão como podem as comunidades locais desenvolver passeios patrimoniais, seguindo passo a passo o processo de conceção.

Habilidades

Os participantes adquirirão métodos práticos, ferramentas e instrumentos sobre como realizar os seus próprios trilhos industriais.

Competência/Atitudes

Os participantes irão refletir sobre como apresentar o seu passeio patrimonial comunitário.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão desenvolver e conseguir descrever o processo de criação de um passeio patrimonial comunitário.

Título, Introdução

Começar a minha própria coleção Os museus tem objetos classificados pelos seus departamentos e coleções. Os objetos são tratados pelo staff, maioritariamente curadores e conservadores. Mas como? Por exemplo, no este da Croácia, em Osijek, há o Museu da Eslavónia, existente desde 1877. Foi fundado a 17 de fevereiro de 1877 como o Museu da Real e Livre Cidade de Osijek, com base na doação da coleção de numismática de Franjo Sedlaković. Mr. Franjo era um colecionador ávido e adorava moeda antiga, literatura sobre numismática, medalhas, objetos arqueológicos, pássaros e borboletas, porcelana e armas. Como começar a colecionar artefactos e a criar a sua própria coleção privada? Cada um tem um interesse num dado tipo de valor- Alguns colecionam postais, outros arte, outros carros de luxo. Podemos colecionar itens de acordo com categorias como artesanato, dentro da qual poderão existir coleção de mobiliário, cerâmica, roupa, pacotes, publicidade, itens decorativos, brinquedos, relógios, imagens, molduras, instrumentos musicais, joias, materiais técnicos como máquinas de escrever, calculadoras, câmaras de fotografar, telefones, rádios, televisões, gira-discos, máquinas de costura, pequenos ou grandes eletrodomésticos, etc. Os artefactos precisam de ser tratados para se preservarem e, claro, apresentados à família, amigos ou visitantes do museu durante muitos anos.

Parceiro

MSO

EQF

4

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Os participantes irão identificar categorias e coleções de artefactos, artefactos de inventor, preservá-los, promover e partilhar informação e colaborar com outros colecionadores e museus.

Habilidades

Os participantes irão desenvolver capacidades para navegar em museus nacionais, locais e especialistas e para os utilizar.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão identificar áreas de interesse e procurar especialistas em trabalhar com objetos ou temas específicos.

Conhecimento

Depois de seguir o material de aprendizagem e exercícios exemplificativos, os educandos deverão saber usar um museu e divertir-se ao fazê-lo.

Título, Introdução

Interpretar uma Exposição Funcionários de museus estão a tentar transformar espaços estáticos em interativos, apropriados para visitantes que querem novas experiências. Uma exposição ou objeto museológico pode afetar a curiosidade do visitante, a sua atenção e interesse. Uma forma de o fazer é permitir ao visitante interpretar uma exposição. Os princípios básicos de interpretação são: desafiar, identificar, revelar, enfatizar o fenómeno e sublinhar a mensagem principal.

Parceiro

MSO

EQF

3

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Os participantes serão encorajados a perceber como interpretar o que veem de acordo com os seus pontos de vista. As exposições são um meio criativo e por isso não há “uma” resposta correta.

Habilidades

Os participantes adquirirão conhecimento prático, cognitivo, criativo e intuitivo para interpretar exposições enquanto as veem.

Competência/Atitudes

Os participantes refletirão sobre como uma história pode ser contada via exposições num formato visual.

Conhecimento

Depois de seguir o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão desenvolver e conseguir descrever o processo de interpretar exposições e entender que o método criativo é subjetivo.

Título, Introdução

Género e Trabalho em Locais Industriais

Será apresentada informação demográfica geral, com foco na questão de género. Os participantes serão informados sobre as diferenças de papéis de género e a sua evolução ao longo do tempo, até ao momento contemporâneo. O objetivo é promover uma reflexão sobre desigualdade de género não apenas no que diz respeito a direitos no local de trabalho no geral, mas em particular no setor industrial. O participante deverá entender e reconhecer desigualdade no local de trabalho e agir, sugerindo formas como o sector se poderá tornar mais diverso demograficamente e inclusivo.

Parceiro

ADPTN

EQF

4

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Tem uma nova perspetiva do setor industrial e sobre as pessoas que constituem a força laboral.

Habilidades

Os participantes entenderão a composição da força laboral e as desigualdades que se encontram no sector.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre a diversidade e inclusão do setor industrial.

Conhecimento

Depois de seguir o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão desenvolver e conseguir explicar a composição da força laboral de um dado sítio industrial.

Área **EMPREENDEDORISMO**

Habilidades

Cognitiva – lógica, criativa, intuição e
Métodos práticos, materiais, ferramentas e instrumentos.

Competência/Atitudes

Nível de responsabilidade e autonomia

Conhecimento

Teórico ou prático

Título, Introdução

Promoção através de redes sociais Este vídeo providenciará aos participantes conhecimento sobre como as redes sociais são a chave para o perfil de um empreendedor e o seu trabalho/serviços/produtos. Tal irá permitir aos participantes entender formas novas de comunicar. Os participantes irão ganhar capacidades práticas para entender as várias formas de usar as redes sociais para promoção. Os participantes poderão refletir sobre as formas modernas de promoção. Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir explicar quais as diferentes plataformas e redes sociais.

Parceiro

COV U

EQF

3/4

Media

video

Objetivo de aprendizagem

Este vídeo providenciará aos participantes conhecimento sobre como as redes sociais são chave para o perfil de um empreendedor e o seu trabalho/serviços/produtos. Tal irá permitir aos participantes entender formas novas de comunicar.

Habilidades

Os participantes irão ganhar capacidades práticas para entender as várias formas de usar as redes sociais para promoção.

Competência/Atitudes

Os participantes poderão refletir sobre as formas modernas de promoção.

Conhecimento

Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir explicar quais as diferentes plataformas e redes sociais.

Área **CÍVICA**

Habilidades

Cognitiva – lógica, criativa, intuição e
Métodos práticos, materiais, ferramentas e instrumentos.

Competência/Atitudes

Nível de responsabilidade e autonomia

Conhecimento

Teórico ou prático

Título, Introdução

Questões Democráticas no Acesso a Arquivos e Museus Nalgumas instituições, apenas indivíduos com elevado grau de formação têm permissão para ver e tocar em arquivos e artefactos de museus; ao público, o acesso é negado. Irão ler um pequeno ensaio sobre Acesso Democrático a Museus e Património e participarão numa discussão em grupo sobre o significado de acesso, democracia e património. Enquanto grupo, terão que desenhar e escrever o vosso próprio alvará, com as condições que exigem para um acesso democrático ao património.

Parceiro

COV U

EQF

4

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Os participantes conhecerão diferentes protocolos para aceder a arquivos e museus. Nalguns casos, apenas indivíduos com mais formação poderão aceder aos mesmos devido à preciosidade, importância e tempo de objetos/ documentos.

Habilidades

O participante identificará diferentes tipos e níveis de acesso a arquivos e museus.

Competência/Atitudes

O participante refletirá nesta forma alternativa de usar tecnologia para fazer vídeos.

Conhecimento

Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir descrever o processo de realizar um vídeo 360°.

Título, Introdução

Organizar um Café Memória

Introduzir-se-á a ideia de café memória e suas especificidades aos participantes, nomeadamente o valor de tal projeto e benefício social que tal traz. Os participantes saberão como planear tal evento, produzi-lo e geri-lo.

Parceiro

ADPTN

EQF

3

Media

essay

Objetivo de aprendizagem

Apresentar o conceito de Café Memória aos participantes. Explicar as políticas e procedimentos e ressaltar o papel dos voluntários. A formação também deverá identificar o apoio que um voluntário pode receber da organização dos Cafés Memória.

Habilidades

O participante irá desenvolver métodos práticos para organizar um café memória.

Competência/Atitudes

Os participantes refletirão sobre a organização de um café memória e se quererão voluntariar-se para uma organização.

Conhecimento

Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir descrever o processo de organização de um café memória.

Área

PESSOAL, SOCIAL E APRENDIZAGEM

Habilidades

Cognitiva – lógica, criativa, intuição e Métodos práticos, materiais, ferramentas e instrumentos.

Competência/Atitudes

Nível de responsabilidade e autonomia

Conhecimento

Teórico ou prático

Título, Introdução

Capacidades de Investigação Básicas

Aprenderá como usar a biblioteca como repositório de pesquisa para História e story-telling. Desenvolverá capacidades básicas de investigação, tais como onde e como começar a procurar por certo assunto. Ganhará um entendimento de ética e direitos de autor e aprenderá a usar referências para adicionar informação como notas de rodapé. Neste quest divertido explorará os arquivos e recursos da biblioteca e, no fim, terá criado a sua própria história.

Parceiro

COV U

EQF

3/4

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Os participantes aprenderão a usar a biblioteca e outras ferramentas para pesquisar investigação relevante para o seu tópico. 1) identificar e demonstrar metodologias de investigação apropriadas e saber como as usar; 2) identificar ética e conduta de investigação.

Habilidades

Os participantes irão distinguir os vários tipos de pesquisa e compreenderão o seu aspeto ético.

Competência/Atitudes

Os participantes refletirão sobre os vários métodos e ferramentas de investigação disponíveis.

Conhecimento

Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir descrever como realizar pesquisa básica.

Título, Introdução

Interpretar um local patrimonial

O objetivo deste quest é melhorar as capacidades de interpretação de exposições em locais de património industrial. Exposições interpretativas não mostram meramente objetos; elas utilizam objetos para ensinar história. Fazem mais que nomear os objetos ou agrupá-los ou mostrar as suas funções. Exposições interpretativas usam objetos para nos ajudar a entender e explicar a história da comunidade. Boas exposições interpretativas apresentam sequências, estudos, explicam relações, fazem comparações, questionam e respondem a questões.

Parceiro

ELD

EQF

3

Media

quest

Objetivo de aprendizagem

Entender as várias formas de recolher informação ao questionar pessoas. Entender como decidir o melhor tipo de entrevista. Desenvolver capacidades para cada um dos tipos diferentes de entrevista.

Habilidades

O participante desenvolverá um estilo intuitivo que o habilitará a ler a pessoa que entrevista. É importante que se perceba que não se pode usar o mesmo tipo de entrevista para todos; há que ser flexível e usar diferentes métodos.

Competência/Atitudes

Os participantes terão refletido sobre a importância de preparar entrevistas, nomeadamente perguntas e esperar situações difíceis. Os participantes terão muita autonomia ao entrevistar alguém.

Conhecimento

Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão ter um vasto leque de técnicas de entrevista para pessoas com diferentes backgrounds e capacidades de aprendizagem.

Título, Introdução

O que é património pós-industrial? A cultura e património industriais são componentes importantes de mudança estrutural. Antigos complexos industriais e edifícios são hoje monumentos industriais ou museus. Industrial culture and industrial heritage are important components of structural change. Former industrial plants and buildings are today industrial monuments or museums. Estes são locais de aprendizagem para a mediação e apreciação do património industrial. Media complementar, documentos ou narrativas ajudam a preservar as tradições antigas, a história e a vida da sociedade industrial and trazê-las mais perto das pessoas. A sensibilização para a importância do património industrial para a sociedade de hoje cria identidade regional. A comunicação da história industrial no contexto de mudanças estruturais tem como alvo os interessados de qualquer idade, mas especialmente professores e formadores de adultos.

Parceiro

StAW

EQF

5

Media

publicação

Objetivo de aprendizagem

Ter conhecimento sobre o que é património pós-industrial e explorar brevemente património industrial.

Habilidades

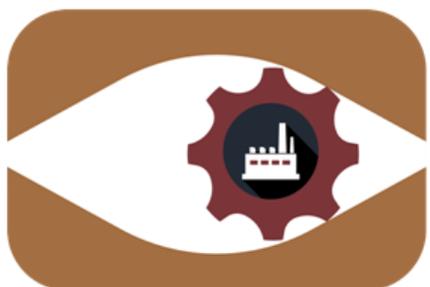
Os participantes identificam o que é património pós-industrial através da sua criatividade e intuição.

Competência/Atitudes

Os participantes refletirão sobre o que consideram que constitui o património pós-industrial.

Conhecimento

Depois de seguirem o material e os exercícios exemplificativos, os educandos deverão conseguir descrever o que é património pós-industrial.



VIRAL

