smile
v.e.t.

where culture meets
vocational education

Noter til undervisningsmateriale og kursus curriculum oversigt.

smile v.e.t.

where culture meets vocational education

This project has been funded with support from the European Commission under the Lifelong Learning Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

SMILE-VET

Noter til undervisningsmateriale og kursus curriculum oversigt.

1. Noter for kursusdeltagerne.....4

2. Introduktion til e-Learning, nye teknologier og Web 2.0.....22

3. Kursus Curriculum Oversigt.....27

1. Noter for kursusdeltagerne

Som forberedelse til SMILE-VET eLearning moduler bør kursisterne læse de følgende noter til undervisningsmaterialet.

Elderberry AB:
e-Learning for kultur og kulturarv **6**

e-Learning Studios:
Arbejde med praktikanter med handicap - nogle grundlæggende tips, når du bruger e-learning som hjælp til handicappede **10**

GAIA Museum Outsider Art:
Brugen af kunst og kultur som ramme for uddannelse
af grupper med særlige behov **12**

Tinta Education:
Museer som værktøj i erhvervsuddannelserne **14**

Stadtarchiv Dornbirn:
For VETPROS og ALM fagfolk: Arbejde med den mundtlige-historie-metode **16**

Stadtbücherei Dornbirn:
Inden du starter - brugen af biblioteket i erhvervsuddannelserne **18**

Culture Awareness Foundation:
Erhvervsuddannelse for Frivillige Guides **20**

Elderberry AB:
e-Learning om Kultur og arv

Før du begynder!

Før du starter på e-Learning modulerne, skal du indsamle definitioner på arkiver, biblioteker og museer fra deltagerne. De kan også skrive navnene på institutioner, som de har besøgt for nylig på kort eller "post-its" og i fællesskab sortere dem efter type, efterhånden som de kommer til kategorierne. Kategorierne kan bestemmes ved indholdet (fx en Søfartsmuseum) eller efter beliggenhed (et lokalt bibliotek eller et nationalt arkiv). Institutionerne kan være gratis, eller opkræve et gebyr, eller de kan henvende sig til EUD elever eller voksne. Efter præsentationen gennemgår grupperne disse kategorier og ser, om de kan opfinde nogle flere.

Bed VET deltagerne til at identificere en institution, at de mente kommunikerede med succes og en liste over de anvendte metoder, og en institution, der ikke havde succes. Hvad kunne den ikke-succesrige institution have gjort for at have forbedret sin kommunikation? Hvilke principper kunne uddrages fra denne diskussion, som kan bruges til at lave digitale udstillinger (f.eks klarhed omkring formål, let orienterbart layout, direkte sprog, interaktive displays og anvendelse af teknologi osv.)?

Hvis der arbejdes med ALM fagfolk så bed dem om at undersøge, hvorfor deres institution blev oprindeligt grundlagt. Havde den et politisk, socialt eller æstetisk formål? Hvordan blev det finansieret? Hvad var dens tilsigtede sammenhæng med besøgende osv.?

Stil spørgsmål om udvikling af arkiver, biblioteker og museer, og styr diskussionen i retning af nye medier, og hvordan kommunikation vil eller har ændret sig.
Med henblik på at orientere kursister skal Idiskutere, hvilke forskellige typer af arkiver, biblioteker og museer der er. Diskuter rollen som arkiv contra museum eller et bibliotek. Har de udstillinger for eksempel? Overvej sammen eventuelle arkiver, som deltagerne måske kender eller har brugt. Hvor tilgængelige fandt de institutionerne, og hvor let var det at finde information.

Som en opfølgningsaktivitet bedes deltagerne konsultere en lang række websites. Arkiver, biblioteker og museer bør variere i emne, størrelse og de måder, hvorpå de åbner deres samlinger for besøgende.
Forbered ved at kigge på flere nationale Archives såsom:
The National Archives af UK http://www.nationalarchives.gov.uk
The National Archive i USA http://www.archives.gov
The National Archives of Sweden http://www.riksarkivet.se

Følg op ved at kigge på nogle generelle arkiver såsom:
The Ellis Island Archive http://www.ellisisland.org
Det hollandske Billedinstitut http://instituut.beeldengeluid.nl

Afslut ved at kigge på nogle lokale arkiver, biblioteker og museer og spørg kursisterne:
Hvilke tjenester tilbyder de on-line?
Begrænser de adgangen for visse typer af mennesker (studerende etc.) eller er de åbne for offentligheden?

For ALM fagfolk:
Hvordan ser digitaliseringsprocessen ud i institutionen?

Før du starter e-learning-moduler, skal du finde ud af, hvordan kendte deltagere har det med digitalisering i deres institutioner. En diskussionemne vil være hvilket format, der skal anvendes. Mange institutioner har været i en konstant tilstand af flux vedrørende digitalisering og bliver tvunget til at skifte fra et digitalt format til et andet, efterhånden som teknologien udvikler sig. Der er en vis skepsis omkring emnet vedrørende udviklingen af teknologi og institutionens evne til at følge med og til udvikling. Underviseren bliver nødt til at undersøge det bedste med hensyn til teknologi ved hjælp af de præsentationer, der er nævnt i SMILE-VET. Et godt eksempel til at undersøge det bedste i digitaliseringen, er det nederlandske institut for Moving Pictures, som gør det muligt i sit besøgscenter at få øjeblikkelig adgang til enhver form for levende billede, der nogensinde er vist i Holland. Digitaliseringsprocessen her omfatter den bedste teknologi, der automatisk laver back-ups af digitalt materiale, når det nærmer sig slutningen af sin "holdbarhedsperiode".

I grupper skal du bede deltagerne om at kortlægge den proces, som de forestiller sig et dokument, bog eller objekt gå igennem fra modtagelse i institutionen til tilgængelighed på nettet. Hvilke spørgsmål ville de forvente skulle forekomme på hvert trin (dvs. papirs skrøbelighed, rengøring uden at forvrænge, problemer med kategorisering, hvordan en besøgende vil vide, at dokumentet er til rådighed)? Grupper skal arrangeres i forhold til fortrolighed med digitaliseringsprocessen med eksperter, der arbejder i en gruppe, og dem med kun lidt kendskab i en anden.

Efter at have vist præsentationen, kan de genbesøge deres kort med hjælp fra en ekspert og foretage justeringer, som er nødvendige for at udforske deres forståelse af de muligheder og problemer i digitaliseringsprocessen.

For VETPROS og ALM fagfolk: Planlægning af on-line præsentationer

Samle indledende tanker og meninger om hvorfor biblioteker, museer og arkiver muligvis bør udvikle digitale eller on-line udstillinger eller materiale. Lav en liste over fordele og ulemper ved denne idé. For eksempel kan den digitale udstilling gøre institutionernes samlinger mere tilgængelige for et bredere publikum, men det kan også gøre at et fysisk besøg synes unødvendigt (det modsatte har vist sig at være tilfældet, der er intet som at komme tæt på det oprindelige emne!)

Du kan vælge at tage en pause i præsentationen for at se på Virtual Museum of Canada eller andre passende hjemmesider. Du kan også se på en række digitale

udstillinger og sammenligne dem. Hvad bevirker en digital udstilling i modsætning til en samling af billeder taget fra institutionernes digitale samling? Hvilke metoder anvendes til at forklare formålet med udstillingen til beskueren?

Hvordan opfordres tilskueren til at interagere med udstillinger? Bliver de stillet spørgsmål? Kan de stille spørgsmål, måske ved hjælp af web 0,2 teknologier? Kan de vælge billeder de er interesseret i og sidestiller dem på en interessant måde? Kan du identificere en liste over faktorer, der bevirker en særlig interessant digital udstilling?

Målretning mod EUD praktikanter

Bed deltagerne om at nævne forskellige målgrupper, som biblioteker, arkiver og museer har til formål at nå. Kan de komme i tanker om bestemte institutioner, der er særligt gode til at opfylde behovet for EUD elever? Hvis de sammenlignede besøgte websteder og on-line materiale vist i tidligere præsentationer, kan de tænke tilbage og identificere de målgrupperne der.
Efter præsentationen i grupper skitser en plan for en on-line udstilling rettet specifikt mod EUD elever i et bestemt område for uddannelse.
Hvad er temaet for udstillingen? Hvad betyder det ønsker at sige til sin målgruppe? Hvilke typer af materialer kommer udstillingen til at indeholde? (Billeder, interviews, nyheder-film, avis rapporter om racisme i fodbold og dens negative indvirkning på fans, spillere og det bredere samfund)
Overvej hvordan de nævnte teknologier kan anvendes til at øge deltagelsen fra disse målgrupper. Kan du bruge en Facebook-kampagne for at fremme en idé, blogs rapportering om aktiviteten i et projekt osv.?
Hvad ville være anderledes om dette og en fysisk udstilling? Hvad er fordelene og ulemperne ved en digital udstilling?
På dette punkt i et kursus kan det være værd at gøre deltagere bekendt med nogle simple øvelser i at prøve forskellige farver sammen med forskellige skrifttyper og skrifttyper.
Brug for eksempel Microsoft Word til dette ved et simpelt niveau eller ved et mere avanceret arbejde brug Photoshop. De kan overveje størrelsen af det vellykkede billede, og de forskellige atmosfærer med forskellige baggrundsfarver af siderne med de lignende billeder.
Hvis deltagerne allerede har sammenlignet digitale udstillinger, så bed dem om at vende tilbage til disse og overveje nogle af de designbeslutninger, der blev truffet. Var de vellykkede eller kan de forbedres Spørgsmål: hvad er din institutions politik til måling af besøgende til en fysisk udstilling? Har din institution have en politik for måling af besøgende til en virtuel udstilling?

Skrive tekster til internettet

Bed deltagerne om at finde e-Learning materiale, som de finder særligt attraktive. Bed dem om at se nøje på den måde, hvorpå sprog bruges. Hvordan beskriver de materialet? Er der en indledende side den klart angiver formålet med udstillingen i direkte og ligefremt sprog? Hvor længe er billedteksterne forbundet med billeder? Disse oplysninger kan afvige fra det, der er skrevet på en traditionel museum

etiket - det vil normalt være meget kortere, og kan ikke omfatte teknisk info som erhvervelsesnumre. Er deltagerne i stand til at finde ud af mere om de tekniske vilkår, som de måske ikke er stødt på før? Hvis de virkelig er interesseret i noget, er der opfølgende tekstdokumenter, links til andre billeder måske og endda til andre udstillinger og steder?

Foretag mærkatskrivningsøvelsen og del info med gruppen. Måske forsøg at forbedre mængden af information og interesseniveau af teksten.

Sammen diskuter de vigtigste forskelle i skrivning af tekst for fysiske og digitale udstillinger. Kan I i fællesskab komme med nogle gyldne regler?

For ALM fagfolk: Staff planlægning

Som en orientering øvelse få deltagerne til sammen at opliste de forskellige jobs, der skal gøres ved opsætning af en fysisk udstilling og hvem der skal gøre dem. (Dette vil variere alt efter størrelsen af institutionen.) For hver jobliste skal de mest afgørende beslutninger træffes, der bidrager til en vellykket gennemførelse af udstillingen. Overvej, hvordan disse kan variere for en digital udstilling.

Som en opfølgningsaktivitet udføre et job og færdighedsanalyse for deltagernes institutioner. Hvilke yderligere kompetencer har kollegerne brug for at udvikle og derpå udføre de opgaver med succes? I den diskussion i plenum forslag til, hvordan SMILE-VET kan hjælpe her.

Konklusion

Og så til slut vil vi stille dig et par spørgsmål:

Hvorfor ønsker min organisation, at jeg tager dette kursus?

Hvor erfaren er min organisation, når det kommer til digitale medier og digitale udstillinger?

Føler jeg efter kurset, at jeg har nok erfaring til at lave en digital udstilling alene, eller ville jeg nødt til at få andre mennesker i min organisation til at hjælpe mig?

Har jeg en kollega eller ven i min institution, der ville støtte mig med ideer og pædagogiske spørgsmål osv.?

Ved jeg allerede, hvad slags en digital udstilling jeg ønsker at lave efter dette kursus?

Er det klart for mig, hvordan jeg kan bruge mine eksisterende kompetencer inden for mit almindelige arbejde, i en ny kontekst?

E-Learning Studios:
Arbejde med praktikanter med handicap
- Nogle grundlæggende tips, når du bruger e-learning som hjælp til handicappede

Spørgsmål i forbindelse med handicap og tilgængelighed kan generelt falde i 3 hovedgrupper.
Mobilitet
Dette omfatter nedsat fysisk bevægelse.
Kognitiv
Dette omfatter koncentrationsbesvær, sprog og forståelsesvanskeligheder.
Sensorisk
Dette omfatter visuelle og auditive handicap.

Kognitiv-Opmærksomhed og koncentrationsbesvær

Oversigt over udfordringen:
Nogle elever kan have betydeligt sværere ved at koncentrere sig om en MMS-e-learning ressource.

Kognitiv-Opmærksomhed og koncentrationsbesvær

Ved mødet med denne udfordring:
Sørg for at der er en sammenhæng i skærm layout og design med henblik på at reducere den krævede kognitive belastning.

Kognitiv-Opmærksomhed og koncentrationsbesvær

Ved mødet med denne udfordring:
Hvor bevægeligt indhold kunne være en distraktion, så sørg for folk kan styre det ved at gøre det langsommere, pause eller slukke for det.
Gør tekst på skærmen så let at læse som muligt.

Kognitiv-Sprog-og Forståelse Vanskeligheder

Ved mødet med denne udfordring:
Sørg for, at, hvor tekstinformation er tilvejebragt, kan det enten tilgås og læses af tekst-til-tale-software, eller er tilgængelig i audio-format.

Kognitivt-Sprog og Forståelsesvanskeligheder

Ved mødet med denne udfordring:
Udforsk hjælp af forskellige former for multimedier til at forbedre tekstoplysninger, såsom video eller animerede illustrationer, grafik såsom fotografier, diagrammer og mindmaps.

Mobilitet-Motor-og / eller håndelagsvanskeligheder

Ved mødet med denne udfordring:
Sørg så vidt muligt for, at ressourcen kan tilgås og bruges via tastaturet. Sørg for, at

tastaturetbrug ikke kun er muligt, men så let og effektivt som muligt.

Mobilitet-Motor-og / eller håndelagsvanskeligheder

Ved mødet med denne udfordring:
Når du leverer multimedieindhold, så sørg for at det kan styres ved hjælp af tastaturet.
Hvis eleverne forventes at kunne spille, stoppe, pause, spole tilbage eller hurtigt fremad i medieindhold, bør dette være muligt uden at skulle bruge musen.
Hvis ressourcen bruger hypertekst (klikbare tekst links) til navigation, giv brugerne mulighed for at ændre størrelsen på teksten for at forstørre det klikbare område af et link, der gør det lettere for dem at vælge det korrekte link.

Føle-auditive (høring) vanskeligheder

Oversigt over udfordringen:
Hvis lydeffekter, lyd eller baggrundsmusik er vigtigt at forstå e-learning indhold, så kan der være en barriere for dem, der ikke kan høre lydsporet
For mange døve, der kommunikerer på tegnsprog, er tekst er deres andet sprog, så skal du ikke antage skrevet tekst altid er acceptabelt alene.

Føle-auditive (høring) vanskeligheder

Ved mødet med udfordringen:
Medtag videoer på tegnsprog
Giv 'real-time' enslydende tekster for alle talte og vigtig ikke-talt information gennem synkroniserede billedtekster.
Stil en tekstudskrift til rådighed til rådighed med talt og vigtigt ikke-talt information.

Sensory-Visual

Oversigt over udfordringen:
Hvis succesrig brug af en e-learning ressource antager, at de studerende kan for eksempel skelne mellem farver, læse lille skrift eller dechifrere komplekse diagrammer, så kan læring være svært for dem, for hvem som disse visuelle opgaver er vanskelige eller umulige.

Sensory-Visual

Ved mødet med udfordringen:
Undgå at stole på farve som den eneste måde at præsentere eller skelne information på.
Gør det muligt at tilpasse skærmen.
Brug lyd. Dette kan enten være gennem automatisk audio som en del af den ressource, eller ved at vise tekst på en måde, der tillader tekst-til-tale-teknologi til at sende det på en logisk og forståelig måde.
Aktiver lydbeskrivelser af billeder, diagrammer, videodemonstrationer mv
Gør tastaturnavigation muligt.

GAIA Museum Outsider Art:
Brug af kunst og kultur som ramme for uddannelse af grupper med særlige behov

Fokus på den enkelte

En forudsætning for at uddanne folk med særlige behov er en stærk hensyntagen til den enkeltes personlige, sociale og faglige færdigheder. Husk på, at hver elev er et unikt individ, der fortjener ubetinget respekt og engagement. Færdigheder og evner hos de studerende kan pege i mange retninger, og det er vigtigt, at disse retninger undersøges og udvikles med henblik på at undgå standardisering og gøre plads til individuelle udtryk.

Vælg et emne

At undervise mennesker med særlige behov er ikke kun om at udvikle deres faglige færdigheder. Det er også vigtigt, at de får en forståelse af deres virkelighed og det samfund, de lever og arbejder i, og dermed at uddannelse styrker de studerendes personlige og sociale kompetencer. En god måde at få de studerende til at reflektere over deres rolle som borgere i en arbejdsgruppe samfund er at vælge et specifikt emne som ramme for uddannelse. Dette kunne for eksempel være emner som boligkvarter, lyd, tid, venskab, seksualitet, demokrati osv. At arbejde med specifikke emner kan få de studerende til at se sig selv og deres resultater som en del af deres samfund, og hvad de gør og skaber kan have en indvirkning på andre.

Find de rigtige værktøjer

Det er vigtigt, at de studerende arbejder med forskellige øvelser, der tilskynder dem til at opdage deres styrker og særlige kompetencer. Læreren skal skabe et rum, hvor den studerendes synspunkter og realitetssans bliver taget alvorligt. Det er en hjælp at øvelserne er så åbne som muligt, så eleverne til at forstå, at der ikke er nogen rigtige løsninger eller svar.

Fotografering er et gavnligt værktøj i disse former for øvelser. Det gør det muligt for studerende at tage hurtige snapshots af tanker, som kan anvendes som grundlag for videre bearbejdning. Som et eksempel kan de studerende tage snapshots af deres nabolag og arbejde med dem som ikke-figurative kunstværker. Så de er nødt til at opdage linjer, former og farver i billedet og gengive billedet som de ser det. Ved at gøre dette skal de studerende lære, hvordan man se på deres daglige omgivelser på nye måder og udvikle deres egne transformationer af virkeligheden. (Se også e-Learning modul: Opdag Art i dit eget Kvarter).

Udfordr de studerende

Når man arbejder med grupper med særlige behov, er det nødvendigt at skabe et sikkert og støttende miljø i den daglige praksis. Samtidig er det vigtigt, at læreren fremmer den enkelte elevs naturlige nysgerrighed og støtte hans eller hendes egne initiativer og udtryk ved at udfordre den studerende til at tænke på nye måder.

Projektarbejde er en pædagogisk metode, som har vist sig at være en udmærket måde at løse konkrete opgaver på inden for denne gruppe af studerende. Det giver dem en forståelse af at arbejde tværfagligt, og det åbner op for social interaktion. På denne måde er de studerende mere tilbøjelige til at overskride deres egne grænser og opdage nye ressourcer og styrker.

Eksempler på e-Learning moduler

1. Det Interaktive Galleri

Dette er en øvelse i at se på billeder og reflektere over de tanker, associationer og følelser, de er ved at vågne i de studerende. Øvelsen skal tilskynde de studerende til at tænke over betydningen af billeder, hvad de afslører og virkningerne af den sammenhæng, billederne er placeret i. Guide de studerende gennem de forskellige trin, lade dem lege med de forskellige lyde og tale om hvordan de oplever billedet, og om meningen ændrer sig, når der er en anden lyd.

2. Oplev kunsten i dit eget boligområde

Formålet med denne øvelse er at tilskynde de studerende til at udforske deres daglige omgivelser på nye måder. Få den studerende til at vælge et billede af en tilfældig udsigt over byen. Guide dem gennem de forskellige trin med at anbringe og farve linjer, cirkler og former. Til slut fjerner de billedet og ser mønstret, de har skabt.

Tinta Education:
Museer som værktøj i erhvervsuddannelserne

Vælg dit sted

Et museum er et mødested ikke kun for mennesker og studerende, men også for organisationer, virksomheder og forskere. Hvert museum er naturligvis et unikt sted, men de har et par ting til fælles. En af dem er den simple kendsgerning, at et museum ikke er en skole. Det betyder, at du underviser samt lærer på en anden måde i et museum.

Tjek de museer der er til rådighed. Hvilke passer til dit formål? Har de en god erfaring i at arbejde med uddannelse? Lav en liste over mulige områder at udforske. Derefter kontakte museer og se, hvad de kan tilbyde! Mange museer arrangerer foredrag, symposier, midlertidige udstillinger, temadage osv., og de fleste af dem byder initiativer fra lærere og skoler velkommen. Mange museer har også venneforeninger, som måske kunne hjælpe med ressourcer.

(Forresten! Før alle dine lister Et andet museum kan være det bedste til en anden gruppe i fremtiden!)

Før besøget

Lav en liste over mulige ting, der kunne udforskes. Ønsker du at arbejde med en midlertidig udstilling, eller holde sig til mere fast inventar? Ønsker du at gå i bredden eller dybden? Et besøg på et museum kunne præsentere dig for emner som national og lokal historie, tradition, identitet og utallige andre. Ønsker du denne række emner, eller hellere koncentrere sig om én? For eksempel kan "lokalhistorie" opdeles først i mange forskellige tidshorisonter, og derefter igen ind i emner som "hverdag", "hvem der har magten", "arbejdsliv" osv. (Og igen, før alle de lister! Det er grundforskning, og bør gemmes til fremtiden).

Afhængig af din gruppe, og hvilket museum du har valgt, kan arbejdet starte nu. At læse om emnet og begynde at stille spørgsmål skaber en interesse. Hvis du har mulighed for at lave et projekt sammen med museet, så få mest ud af det. Museet tilbyder at dele deres skatte, og dine elever giver noget tilbage. Forbered dig på dette omhyggeligt, forklare, hvad der forventes, og hvorfor du mener dette er en god måde at arbejde på.

Under besøget

Forbered og vær forberedt på alle slags spørgsmål. Selv hvis du har valgt et temmelig snævert emne, vil andre spørgsmål opstå. Prøv at få folk til at diskutere fremfor at vide. Vær på udkig efter en person, der ønsker at uddybe: en historie trækker nemt en anden med. En simpel "fortælle den nærmeste person, hvad du mener om X" vil bevirke, at folk taler og engagerer sig.

Også stille spørgsmål om spørgsmål. Hvilken slags spørgsmål ville din gruppe gerne være i stand til at besvare efter besøget? Hvis de alle enige om at kende X ville være rart, vil de lære det meget hurtigere, når du støder på det.

For at tildele forskellige, igangværende opgaver er en fantastisk måde at holde folk interesserede. Lad eleverne arbejde i par eller i små grupper og samle tanker og fakta om veldefinerede emner.

Find ting, som er underholdende og udfordrende såvel som pædagogisk.

Efter besøget

Uanset hvilke opgaver eleverne skal gennemføre, så foretag en omfattende dokumentation af dit besøg. Det kan være ting som en video, et spil, en collage med billeder og kommentarer, et website, en quiz eller en novelle. Få dine elever til at fortælle dig, hvad de mente var det bedste / det værste. Også bede dem om at reflektere ikke blot på de forhold, de lærte, men også om det at lære i sig selv. Var dette en god måde at lære? Hvorfor?

City Library of Dornbirn:
Inden du starter –
Sådan bruger du biblioteket i erhvervsuddannelserne

Folkebiblioteker definerer sig selv som steder, der er åbne for alle og giver nem adgang til information, læring og kultur. Holdningen om at være "åben for alle" indebærer udfordringer i at anvende metoder og principper, som er hensigtsmæssige til at henvende sig til "alle". I centrum for opmærksomheden er derfor også personer med særlige læringsbehov og bestræbelserne på at skabe et miljø, der giver dem mulighed for at lære i og med biblioteket.

For at nå disse mål er det ikke kun nødvendigt at tilvejebringe barrierefri adgang til biblioteksservice, at justere bibliotekets tilbud med kravene fra brugerne og til at inkludere de mange forskellige digitale læringsmuligheder. Folkebiblioteker beskæftiger først og fremmest med kravene i et multikulturelt samfund, og holdninger og roller ved kontakt med de forskellige elever. Dette kursus fokuserer på aspektet om personlig adgang til bibliotekets tilbud.

Undervisningsmaterialet omhandler ansatte, frivillige, praktikanter og undervisere, der arbejder i biblioteker, arkiver og museer.

Målet er, at biblioteker, arkiver og museer udvikler sig til steder, der spiller en vigtig rolle for mange mennesker i processen med inddragelse - og at så mange som muligt kan bruge uddannelses-og kulturinstitutioner til deres individuelle læringsbehov, virtuelt eller personligt.

En grundlæggende antagelse omkring dette kursus er, at undervisning og læring hører sammen - mest sandsynligt i samme proces. Biblioteket, der opfylder opgaven som "Undervisningsbibliotek" (for eksempel medvirker til at fremme forståelse og læsnings- færdigheder) er klar over, at biblioteket kun udvikler sig yderligere i kontakt med de besøgende / elever. Begrebet "Undervisningsbibliotek" gør det muligt at forstørre rammen for "Undervisningssted bibliotek", den "Undervisningssted museum", "Undervisningssted arkiv" og definere det på en ny måde. Den grundlæggende antagelse, at folk er kompetente - alle mennesker - bringer os videre til de spørgsmål, der synliggør dine egne læringsmetoder: Hvad kan jeg lære af mennesker "uden for normen"? Eller: Hvordan kan jeg sikre mig, at min indsats i støtten til elever med indvandrerbaggrund eller personer med særlige behov er nyttige i processen med integration og inddragelse? I nogle besøgendes opfattelse er biblioteket et "sikkert sted" for læring, sikker i betydningen af at have mulighed for at stille spørgsmål af alle slags og være i stand til at udforske ens helt egen måde at lære på. At skabe af en sikker legeplads indeholder et klart overblik over folks kompetencer - bedre: evner til at udvikle.

En anden bekymring med dette kursus er at være følsomme over for, hvis "usynlige barrierer" eksisterer, som gør det umuligt eller vanskeligt for potentielle elever til

at bruge biblioteket. Kontroller ens egne holdninger og være opmærksom på "usynlige barrierer" med til at opbygge et velfungerende forhold, ikke blot mellem undervisere og deltagere, men også mellem bibliotekarer og besøgende, hvilket er et grundlæggende udgangspunkt for en effektiv læringsproces. Diskuter med dine deltagere, hvilken slags opførsel der distraherer dem, og hvad der kan forbedre deres motivation til at lære.

"Stille spørgsmål" som en metode bruges under hele kurset. Du er velkommen til at stille dine egne spørgsmål til emnet og inviter dine kursister at gøre det samme. Med stimulerende spørgsmål kan du grave efter dine egne skatte af viden og opmuntre dine kursister (og besøgende) at værdsætte deres egne ressourcer og fortsætte med at lære. Især personer med særlige behov stoler på din holdning som en menneskekærlig, kritisk og venlig coach, der opmuntrer og støtter dem, når de videreudvikler deres individuelle kompetencer.

I processen med at lære fungerer du som et "levende eksempel" for læring. Du behøver ikke lære en metode fra dig, metoder bliver levet ud af dig!

Jeg har altid forestillet mig, at Paradiset vil være en slags bibliotek.
Jorge Luis Borges

Lad os overføre dette citat ikke kun på de mange forskellige undervisningsmaterialer og de forskellige indstillinger til at lære, hvilke biblioteker, museer og arkiver giver, men på den meget specielle learning-stemning i disse institutioner, og lad os videreudvikle denne form for læringskultur!

By Arkivet i Dornbirn:
Arbejde med den mundtlige-historie-metode for VETPROS og ALM fagfolk

Folk har noget at fortælle, og hele verden er fuld af historier. Hvis du beslutter dig for at bruge den orale-historie-metoden i timerne eller til projekter, så har du bestemt dig for en meget livlig metode.
Sammen vælger I et emne, der passer til dine lektioner eller dit projekt, et andre mennesker har erfaring med.

Mission komediespil

Start med e-learning-området med SMILE-VET modulet "5 måder at mislykkes med et interview." Der kan du finde forskellige tegnefilm, der beskæftiger sig med emnet humoristisk. Lad eleverne arbejde med en tegning hver inden for flere grupper. Få dem til at opføre indholdet i form af en lille sketch foran de andre, og derefter diskutere resultaterne sammen.

Mission gruppearbejde

Opdel grupperne i flere små grupper, der skal arbejde individuelt på forskellige emner.

- Den ene gruppe skal overveje emnet og mulige interview partnere.

Hvilke chancer og hvilke risici er der for et bestemt emne, og hvilke grupper bør målrettes? Hvordan kan disse mennesker nås?

- En anden gruppe beskæftiger sig med den tekniske side. Hvilken slags udstyr skal bruges? Skal det være kun lyd eller video også? Og hvordan kan vi få fat i godt udstyr?
- Analyse af interview er et andet vigtigt emne. Hvilken fremgangsmåde skal vi vælge for at nå vores mål?
- Den sidste gruppe ser på evalueringen. Hvilke medier er interesseret ivores projekt, i vores resultater? Hvor vil vores udarbejdede materiale blive opbevaret?

Du kan finde støtte i den ledsagende bog af SMILE-VET: "hvor kultur møder erhvervsuddannelserne", som også er tilgængelig online. I artiklen "at lade folk tale" vil du finde en guide til udførelsen af oral-historie projekter.

Mission "self-interview"

At øve sig på interviewsituationen og at mestre optagelsesteknikken, er det bedst at interviewe parvis. Tildel forskellige roller (gammel kvinde, ung lærling, osv.) blandt en tredjedel af gruppen. Giv en anden tredjedel rollen som intervieweren. Interviewerne skal nu gennemføre interviews om projektet og bruge den teknik, der er til rådighed. Husk, at smartphones også kan bruges her. Den sidste gruppe udgør de såkaldte observatører. Én observatør er ansvarlig for et interviewpar, og tager noter om det, der skiller sig ud. Bagefter afleverer hver arbejdsgruppe

deres synspunkt. De spurgte forklarer, hvordan det var at gennemføre et interview. De adspurgte rapporterer, hvordan det var at blive spurgt om personlige erfaringer. Endelig er det op til observatørerne at fortælle om deres resultater omkring den generelle situation.

Øvelsen "særlige behov"

Det bliver stadig mere vigtigt at gennemføre oral-historie projekter, ikke kun om den pågældende person, men også med disse mennesker. Det er den eneste måde at øve medinddragelse. Alle de ovennævnte metoder kan bruges på mennesker med særlige behov. Naturligvis skal teknikken tilpasses til deres behov. Det er vigtigt at involvere folk med særlige behov i projektet til at begynde med. Med hensyn til mission "self-interview" er det særligt interessant ikke at tildele rollen som handicappede til handicappede og omvendt. Især personer med særlige behov observerer meget nøje, hvordan de såkaldte "normale" mennesker optræder imod dem, og er meget gode til at formulere det i rollespil.

Cultural Awareness Foundation:
Erhvervsuddannelse for Frivillige Guides

Husk altid dette!

Brugen af frivillige er ikke problemfri, og kan være en udfordring for både vejledere og institutioner. Det kan være vanskeligt at holde de frivillige motiveret og engageret på ethvert tidspunkt. De frivillige kan have forskellige uddannelsesmæssige baggrunde, forskellige motivationer for frivilligt arbejde og forskellige forventninger til deres eget input til organisationen. De kan være eksperter i emnet, men har ingen erfaring i pædagogik, eller de kan være eksperter i undervisning, men har ingen faglig viden. De har muligvis hverken viden eller erfaring med undervisning! Grunduddannelse er næsten altid nødvendig for at gøre frivillige effektive.

Regler for oplæring af frivillige

Frivillige kan have forskellig etnisk og uddannelsesmæssig baggrund, fysiske evner, karakterer og ønsker om at guide besøgende. Når man ser bort fra dette, skal den frivillige guide kunne kommunikere med besøgende, ved hjælp af forståelse og respekt for den besøgendes behov, ved kendskab til sit emne og ved hjælp af et passende sprogniveau. Omvendt skal den frivillige altid respekteres og behandles godt. Der skal gives muligheder for frivillige til at bidrage fra egne relevante erfaringer. De frivilliges forskellige baggrund bidrager til en tværfaglig tilgang til emnet. Et kreativt fysisk miljø opfordrer frivillige til at være kreative. Frivillige skal have mulighed for at lære af hinanden ved at arbejde i små grupper eller par i hele deres uddannelse. Åbne / lukkede cirkler ved begyndelsen / slutningen af hvert afsnit bør anvendes til at sammenfatte, hvad der er blevet gjort / forstået eller ikke forstået.

Frivillige skal forstå, at de besøgende kommer fra forskellige baggrunde og repræsenterer forskellige aldersgrupper og uddannelsesniveauer. De kan have forskellige holdninger til og holdninger til læring. Alle disse ønsker hos de besøgende bør respekteres og behandles i overensstemmelse hermed. Derfor bør en frivillig ikke dømme den besøgende, altid spørge besøgende udtalelser om objektet / tema / sted og bede dem om at relatere dem til deres liv.

Lan profil på de besøgende, før du starter!

Dette kan gøres enten ved at stille spørgsmål som "Hvornår var sidste gang du besøgte et museum / udstillinger mv?" direkte eller blot at have en samtale. Guidning bør kun udformes efter at have svar på de spørgsmål og bekymringer, som er nævnt ovenfor. De besøgende skal føle, at turen er tilpasset til dem. Efter besøget skal de besøgende stilles følgende eller lignende spørgsmål for at analysere, hvad de har oplevet.

Guided (tor)tur

Ideelt set børen gruppe besøgende ikke overstige 10-15 personer hver gang. Hvis en gruppe er større end dette en rundvisning kan blive "guidet tortur", som er bare en gruppe besøgende, slæbt af en guide fra et punkt til et andet.

Her er et eksempel på en case study, hvor uddannelsen af guiderne til den 12 th International Istanbul Biennale kan inspirere dig! Først og fremmest gives introduktion til undervisningsmetode den sokratiske metode. Denne metode er opkaldt efter den græske filosof Sokrates, der underviste elever ved at stille spørgsmål, der søger at afdække modsætninger i de studerendes tanker og ideer med henblik på at vejlede dem til at finde en holdbar konklusion. Så solid information om emnet, som f.eks historien om Biennalen, begrebet Biennalen i år, og oplysninger om kuratorer gives. Denne del efterfølges af at forstå vigtigheden af forskellige veje at gå, afhængig af tiden, uddannelsesniveau, niveau af interesse, typen på gruppen. Før uddannelsen slutter bør en vejleder klargøre forholdet mellem Biennalen og kreativ tænkning. En af opgaverne for vejledningen bør være at forklare, hvordan tankerne bag skabelsen af al kunst arbejder. Til sidst som et tilbageblik ved slutningen af træningen bør en guide præsentere Biennalen og kunstnerne i lyset af hvad der er blevet lært i uddannelsen.

Nogle tips om at give råd til fremtidige guider

Altid kende emnet godt og interagere med seerne, bruge korte og klare sætninger, forstå dit publikum, før du starter din tur, lære deres navne, hvis det er muligt, være rolig og hvis du laver nogen fejl så ret op med en vittighed, få øjenkontakt, før du starter turen.

E-learning idéer

En webspørgeskema kunne være nyttig til uddannelse guider. Du kan bede dine deltagere til at forberede en web søgen for at planlægge en rundvisning i et museum eller på et historisk sted. Prøv at finde ud af, hvordan du kan blande din faglige baggrund med rundvisningsfærdigheder. Først se på webstederne nedenfor som eksempler, for at gøre dig bekendt med guidning og frivilligt arbejde, og derefter oprette dine egne metoder til at vejlede.

http://www.chelseaphysicgarden.co.uk/Volunteering/VolunteerGuides.htm
http://www.ehow.com/how_2362586_be-museum-guide.html

Baseret på de tips nævnt ovenfor vil en quiz om at være en god guide være meget nyttig.

Hvis du arbejder med handicappede, er du nødt til at overveje deres særlige behov og måder at lære på. Det ville hjælpe, hvis du giver disse mennesker små og let-udførte opgaver at gøre.

2. Introduktion til e-Learning, nye teknologier og web 2.0

Introduction

Nogle af de nyere teknologier omfatter e-læring, mobil læring, ikt for personer med handicap, netradio, spil og seriøse spil, virtuelle liv, virtuelt liv, pod / skærm støbning, digitale vurderingsundersøgelser, web 2,0. Vi kan tage et grundigere kig ind i, hvad disse teknologier repræsenterer og overveje, hvordan vi kan bruge dem i digitale udstillinger og e-læring for kulturinstitutioner.

Digitale udstillinger bruges af arkiver, biblioteker og museer eller i stigende grad af turist- eller kulturarvsindustri. Digitale udstillinger kan vises online eller via konsoller i en fysisk udstilling eller sted med kulturarv. De kan spænde fra simple kreationer lavet med et standard management system, eller de kan være meget dyre enkeltstående produktioner, for eksempel kunne du have en digital udstilling placeret i en fysisk udstilling i en udstillingshal, og samme udstilling kan ses på nettet.

e-Learning kan opdeles i to forskellige metoder, uformelle og formelle. For eksempel hver gang du går ind på nettet og søger via Google, læser en avis eller surfer, læser et magasin, læser Wikipedia, er det sandsynligt, at det indebærer uformel læring. Formel e-Learning er normalt placeret i et mere struktureret miljø, det kan det være et virtuelt klasse- værelse eller et virtuelt laboratorium. e-Learning kan bruge en e-Portfolio til visning af studerendes arbejde, og online studenteroplæg kan anvendes. e-Learning kan også involvere virtuelle verdener, hurtig e-learning og mobil læring.

Mange arkiver og museer er i stigende grad involveret i e-læring. e-Learning præsentationer kan placeres online for at supplere en fysisk eller virtuel udstilling. De er som regel rettet mod skoler eller VET og fører til en uddybning af udstillingsoplevelsen.

Mobil læring, eller m-learning teknologier gør det muligt for den studerende at få adgang til undervisningsmateriale stort set overalt i verden, til enhver tid og på hvorsomhelst. Hovedprincippet i mobil læring er, at det er eleven, der er mobil og ikke enheden. Hvis du har din læringsklasseværelse på internettet, kan du få adgang til det i dag, hvor som helst i verden, når du vil. En række forskellige enheder bruges til m-learning, det kunne være din bærbare computer, men det kunne lige så godt være en iPod, en mobiltelefon osv.

Virtuelle verdener er ved at blive meget interessante for museer og for kulturarvsbranchen generelt. Dette er sandsynligvis den vej, fremtiden for virtuelle udstillinger vil gå, hvor du opretter en ny verden, og du kan faktisk deltage eller flytte rundt i denne verden. På nuværende tidspunkt anvendes de i historiske

genskabelser hovedsagelig på fjernsynet.

Tag et kig på Discovery, History Channel eller National Geographic, og du vil se mange eksempler på fotorealistiske, virtuelle verdener og rekonstruktioner af historiske miljøer og bygninger.

På et andet niveau er der virtuelle verdener, hvor kan du deltage i verden, eksperimentere, planlægge, løse problemer, forhandle, samarbejde, møde andre mennesker, evaluere, lære af fejl, og tage chancer og skabe meget kraftige læringssituationer.

Måske en af de mest kendte er Second Life, her kan du oprette en identitet, en avatar for dig selv og bevæge sig rundt i en virtuel verden.
I den nærmeste fremtid vil disse virtuelle verdener blive mere realistiske og i kulturarvs- eller museumssituationen kan du oprette en virtuel verden af historiske miljøer, virtuel det antikke Rom, det gamle Egypten eller vikingetiden, og du vil være i stand til at deltage i et virtuelt liv i det historiske miljø.

Arkiver, biblioteker og museer skal være meget opmærksomme på at øge mulighederne for mennesker med handicap og her kan en digital udstilling være meget nyttig. Hvis du har en funktionshandicap, behøver du ikke rent faktisk at besøge det fysiske sted, arkivet eller museet kan lave en service for handicappede mennesker online. Folk, der er synshandicappede, kan blive hjulpet via en digital udstilling af read over-teknologi. En måde vi kunne bruge den nyeste teknologi til IKT i digitale udstillinger ville lave at gøre et af de sprog, udstillingen benytter, tegnsprog, gennem et program som Camtasia.

Internet radio

Internet radio (også kaldet web radio, net radio, streaming radio eller e-radio) er lyd, der udsendes af internettet. Det kunne være meget interessant for arkiver, biblioteker og museer at gøre brug af til tider meget omfattende audio arkiver. En måde ville være at lave en meget interessant lydudstilling uden nogen visuelle materialer overhovedet, bruge de teknikker, vi bruger på internet radio. Forestil dig at skrive en udstilling bare for lyd og sende det ud som en udsendelse.

Internetradio er noget anderledes end normal radio. Internetradio er i en vis forstand interaktivt. Ikke alene kan lytteren beslutte, hvornår han vil lytte og hvor de skal lytte, men de kan beslutte, hvor længe og i hvilken rækkefølge. De har en kontrol over strukturen af lytning. Internet radio er visualiseret, kan lytteren få adgang til eller bygge deres egne arkiver. Det tilbyder en sendeflade, hvor lytteren kan se, i en vis forstand, radioen.

Spil og Serious Games

Teknologien til gaming bliver nu brugt i det, der kaldes Serious Games. Det gør, at eleverne kan opleve simulerede situationer, der ellers ville være temmelig svært

at anbringe dem i. Her kan igen arkiver, museer og kulturarvsinstitutioner bruge gaming- teknologi til at skabe historiske miljøer og etablere spil omkring en historisk situation.

Du kan placere dig selv i slaget ved Hastings, i D-dag landinger og faktisk enhver historisk situation, og du kunne bruge teknologien og ideerne om gaming til at at undervise i historie.

Spil kræver at den lærende engagerer sig, og mennesker med unge børn vil vide, at spil er meget spændende. Gennem spil, kan du møde en berømt konge eller dronning eller andre personligheder fra historien.

Digitale undersøgelser og rapporter kan anvendes til eksempelvis måling af besøgsstatistik til din udstilling. Kuratorerne er altid interesseret i, hvem der besøger deres udstillinger, hvorfor de går og hvilken alder de har, for at kunne planlægge for fremtiden. Digitale undersøgelser og rapporter kan også bruges til feedback og til markedsundersøgelser.

Podcast og screencast

Podcasting er en serie af digitale mediefiler, som kan være enten lyd eller visuelle filer, der er udgivet med jævne mellemrum, næsten som et blad eller en avis. Du kan tegne et abonnement på podcast eller nogle gange de er gratis. Og de vil blive sendt automatisk til din bærbare computer eller din mobiltelefon eller din iPod.

Du kan lytte til dem, når du ønsker det. Det kunne også være interessant at bruge til arkiver, biblioteker og museer, hvor historiske lydbånd eller videobånd kan sættes i en udstilling og derefter uploades / downloades til mp3-afspillere. Den besøgende kunne tegne et abonnement, og hver måned eller uge kunne de få tilsendt en ny audio udstilling eller en visuel udstilling.

En screencast eller video screen capture er en optagelse af alt, hvad du ser på computerskærmen, og ofte er der en voice-over eller en fortælling. De kan bruges på samme måde til podcasts, hvor du kan uploade og downloade dem direkte til din bærbare computer. Der er gode muligheder for at lave korte, enkle oplysninger, visuel udstilling, virtuelle udstillinger og derefter sende dem ud på internettet.

Web 2.0

Web 2.0 er forbundet med web-applikationer, der nogle måder er interaktive. Arkiver og museer, som er meget interaktive institutioner, kan være meget nyttige på web 2,0. Nogle eksempler på web 2,0 vil være web-baserede fællesskaber, Facebook, forskellige blog- sites, hostede services og web applikationer, sociale netværkssider, video-sharing sites, musik sharing sites, wikis, blogs, mashups, folksonomies.

Nogle spørgsmål, der har at gøre med de nye teknologier:
Hvordan kan disse nye teknologier indarbejdes i praksis inden for arkiver, biblioteker og museer?
Hvordan kan disse teknologier inkorporeres i en digital udstilling i almindelighed?
Hvordan kan disse teknologier inkorporeres i det digitale ekstra koncept?

Open source-software vs one-off produktioner, links og frie ressourcer

Fra et kulturarvsperspektiv ser vi meget sjældent på profitskabende organisationer eller bare institutioner med store budgetter. Et arkiv, bibliotek eller museum vil blive tvunget til at vælge mellem open source software eller en one-off produktion til digitale udstillinger og e-Learning.

Open source software, hvad er det? Open source software er applikationer såsom et content management system, CMS, som er udviklet af virksomheder og distribueres som en open source software. Et CMS er en web-applikation til at oprette og administrere html indhold. Open source-software er software, hvis kode er delt på internettet. Normalt er der ingen omkostninger at opdatere og vedligeholde en OSS. Og de bruger en General Public License. En generel offentlig licens tillader brugere at foretage ændringer i en open source software uden at give feedback til udviklernes selskab. Ændringer i kommercielt formål og af andre grunde er også tilladt. General Public License kaldes også GNU eller GPL.

Synlighed på internettet for arkiver, biblioteker og museer

Dette modul handler om at gøre din virtuelle udstilling / produktion synlig og tilgængelig på internettet og også om at måle besøgstallet. Den første ting, du måske er nødt til at gøre med din virtuelle udstilling, er at optimere den via de forskellige søgemaskiner på internettet. Søgemaskineoptimering, SEO, betyder at gøre sit websted søgbart gennem de forskellige søgemaskiner på internettet, dvs Google, Yahoo osv. Det betyder at fjerne eventuelle barrierer for indekset og aktiviteter hos disse maskiner. De vigtigste søgemaskiner er Google, Yahoo, Bing og ask.com. Google har omkring 78% af markedet, Yahoo 7% og Bing omkring 3%. Så selvfølgelig du vil have din udstilling skal findes på Google.

Du skal også have en ip-adresse, en internet-protokol-adresse.

Måling website trafik statistikker over antallet af besøgende på din udstilling er et værktøj til at få et indblik i, hvor godt udstillingen fungerer, og hvilke grupper, det er ved at nå.

Du skal bruge for et domænenavn til din udstilling, dette er en URL eller en hjemmeside-adresse. Det kan knyttes dit institutions hjemmeside, så for eksempel www. museum.com / webexhibition eller kunne være et specifikt domæne, som du har valgt til din udstilling selv. www.webexhbition.com

Nogle tips, når du vælger et domænenavn

- Vælg et simpelt domænenavn. Et navn, som dine besøgende husker, og ikke alt for kompliceret eller langt.
- Medtag centrale ord i alle dine websider, så din udstilling er nemt findes ved søgemaskiner og på hitlister.
- Sæt din egen www-adresse på dit trykte materiale, på dine fakturaer, visitkort, korrespondance papir, så udstillingen bliver kendt gennem traditionelle markedsføringsmetoder.

Før du udgiver anbefaler vi, at du læser Googles retningslinjer for webmastere. Følg adresserne herunder som også skal findes i brugernoter til den digitale udstilling. Og de vil hjælpe dig med synlighed på nettet.

http://www.google.com/webmasters

Tilmeld dig på søgemaskinerne. Du kan registrere din udstilling på Google og yahoo og derfra vil de automatisk vise dig, hvor mange besøgende der har været på din udstilling. Her er Google og Yahoo adresser til registrering.

https://www.google.com/webmasters/tools/submit-url

http://search.yahoo.com/info/submit.html

Den nemmeste måde at måle besøgende på din online udstilling er ved hjælp af Google Analytics. Tjenesten giver dig statistikker om dit website trafik og marketing effektivitet. Du kan tilmelde dig og læse mere på denne adresse:

http://www.google.com/analytics/

Følg op og handl på oplysningerne. Hvis du får information og feedback fra virtuelle besøgende, så følg det op. Måling af besøgende er et effektivt redskab til oplysning om resultaterne og feedback til din udstilling. Denne type oplysninger er også vigtige at indarbejde i den hovedfeedback til din kulturelle institution, arkiv eller museum. Især hvis du drives af statslig eller regional finansiering vil institutionerne, der finansierer din institution, ønske at vide, hvem der besøger din fysiske udstilling og de er også interesserede i, hvem der besøger dine virtuelle udstillinger.

smile v.e.t.
where culture meets vocational education

3. Kursus Curriculum Oversigt

	TEMA	AM	PM
DAG 1	**e-Learning for Kultur og arv**	Introduktion til SMILE-VET kursus. Definitioner af arkiver, biblioteker og museer.	Hvad er tilgængeligt gratis på internettet? SMILE-VET Learning Network og ressourcer.
DAG 2	**Brug af e-læring for praktikanter med handicap**	Nogle grundlæggende tips til brug af e-learning for EUD Praktikanter med handicap.	Tilgængelighed, Copyright og Interkulturelle problemstillinger.
DAG 3	**Brug af kunst og kultur som en ramme for uddannelse af særlige behov på erhvervsuddannelsesområdet**	En metode til brug museer og gallerier til uddannelse EUD elever med særlige undervisningsbehov.	Praktiske øvelser i et kunstmuseum eller galleri.
DAG 4	**Museer som et redskab i erhvervsuddannelserne**	Besøg på en teknisk / videnskabelige museer med pædagogisk øvelse og diskussion.	Besøg på en social eller lokalhistorisk museum med pædagogisk øvelse og diskussion.
DAG 5	**Arbejde med den mundtlige historie metode**	Besøg på et arkiv. Præsentation af den mundtlige historie metoden til brug i uddannelsen af EUD elever.	Brug af interviewteknik i praksis.
DAG 6	**Før du begynder! U synge biblioteket i erhvervsuddannelserne**	Hvad kan folkebibliotekerne tilbyde for EUD.	Besøg på offentlige biblioteker med praktiske øvelser.
DAG 7	**VET for frivillige guider**	Foredrag om uddannelse af frivillige guider.	Kursus runde op og evaluering.

To access the SMILE-VET e-Learning hub and information about the training course for teachers, please visit www.smile-vet.eu

Click here to *download* **or** *read* **the SMILE-VET publication of best practice examples.**

EACEA
Education, Audiovisual & Culture Executive Agency

Education and Training

Lifelong Learning Programme