



INCLUDED

WP3 3.1 Toolkit mit Lernszenarien im GLAM Sektor: für Erwachsenenbildner*innen

Aufbereitet von: Der INCLUDED Partnerschaft



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



Co-funded by
the European Union



INCLUDED PARTNERSCHAFT:



**Academy of
Entrepreneurship®**

brain 
Ideen



**MIN
TIES** bitès





Inhalt

ÜBER DAS PROJEKT

4

EINFÜHRUNG

5

SO VERWENDEN SIE DEN TOOLKIT

6

EINFÜHRUNG: DER UDL-RAHMEN

7

EINFÜHRUNG: DIE UDL-GUIDELINES

8

LERNSZENARIEN: ARCHIVE

9

LERNSZENARIEN: GALLERIEN

20

LERNSZENARIEN: BIBLIOTHEKEN

33

LERNSZENARIEN: MUSEEN

44



Über das Projekt

„INCLUDED – Promoting Inclusive Employment in the GLAM Sector through Open Innovation“ ist ein Erasmus+-Projekt, das die soziale Inklusion fördert und darauf abzielt, die Reichweite von Menschen mit geringeren Chancen, insbesondere Menschen mit Behinderungen und Menschen mit Autismus-Spektrum-Störung (ASS), zu verbessern. Dies erfolgt durch einen proaktiven, offenen Innovationsansatz für integrative Beschäftigung im Sektor Galerien, Bibliotheken, Archive, Museen (Galleries, Libraries, Archives, Museums - GLAM).

INCLUDED befasst sich mit der arbeitsintegrativen Rekrutierung im GLAM-Sektor, da diese Kulturinstitutionen als Akteure des sozialen Wandels gelten und Beispiele einer integrativen Gesellschaft sind. Sie sollen die Zukunft des Sektors gestalten, aber auch gesellschaftliche Veränderungen und die soziale Inklusion anstoßen.

Menschen mit Behinderungen gehören zu denjenigen, die zuerst vom Arbeitsmarkt ausgeschlossen werden. Das INCLUDED-Projekt versucht, diesen Trend zu unterbrechen, indem es zunächst das Paradigma im GLAM-Sektor umkehrt.

Das INCLUDED Konsortium besteht aus Vinco (Österreich), SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LIMITED (Zypern), Brainplus GmbH (Österreich), ACADEMY OF ENTREPRENEURSHIP (Griechenland), EURELATIONS (Italien), Asociacija MINTIES BITĖS (Litauen).

Besuchen Sie die INCLUDED-Projektwebsite:





Einführung

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

Erwachsenenbildung sollte in Sachen Inklusion mit gutem Beispiel vorangehen. Das Ziel der inklusiven Erwachsenenbildung besteht darin, eine inklusivere Gesellschaft zu schaffen, indem Menschen mit Behinderung bei der Planung, Entwicklung und Durchführung von Bildungsprogrammen berücksichtigt werden. In diesem Zusammenhang bezieht sich inklusive Bildung auf die Bereitstellung relevanter und gleichermaßen zugänglicher Lernmöglichkeiten für alle Menschen. Viele Bildungseinrichtungen bleiben in ihren Angeboten unter diesen Standards. Der Verzicht auf kostenlose Lernressourcen hat in diesen Situationen funktioniert.

Beim Besuch von Bildungsveranstaltungen werden Menschen mit Beeinträchtigungen durch Hilfskräfte unterstützt, was ihnen eine uneingeschränkte Teilnahme ermöglicht. Menschen mit Behinderung sollten in die Gestaltung solcher Programme einbezogen werden, um die Teilnahme zu steigern. Schließlich sind sie die Expert*innen, wenn es um ihre eigenen Erfahrungen geht, und ihr Engagement garantiert, dass Mitmachen mehr als nur eine Plattitüde ist.

Unter anderem ist es wichtig, dass Erwachsenenbildner*innen ihre Kursbeschreibungen und -inhalte in einfachen Worten gestalten und ausreichend Zeit für die Vermittlung einplanen. Sie können im Rahmen ihrer Dienstleistungen auch kostenlose Lernunterstützung anbieten. Der ungehinderte Zugang ist das Hauptziel. Darüber hinaus sind die Möglichkeiten und Angebote der Bildungseinrichtungen ebenso wichtig wie die Kompetenzen der Erwachsenenbildner*innen selbst. Menschen mit Behinderung haben Anspruch auf ungehinderten Zugang zu öffentlich ausgeschriebenem Bildungsangeboten.

Dabei muss Barrierefreiheit sehr weit gefasst werden: Es müssen organisatorische, strukturelle und inhaltliche Faktoren berücksichtigt werden. Beim Lernen im Rahmen der inklusiven Erwachsenenbildung geht es darum, sicherzustellen, dass alle unter Berücksichtigung ihrer individuellen Umstände bestmöglich in die Bildungschancen einbezogen werden. Gleichzeitig geht es darum, gemeinsam mit allen anderen Teilnehmer*innen einen Teil des Lernweges zu absolvieren und voneinander zu lernen.

Generell sollte in der Erwachsenenbildung ein stärkerer Fokus auf Teilnehmernaustausch und selbstgesteuertes Lernen gelegt werden. Dies gilt natürlich auch für die inklusive Erwachsenenbildung und dies wurde in diesem Toolkit verfolgt.



So verwenden Sie den Toolkit

Der Toolkit ist als Online-Ressource konzipiert und umfasst eine Sammlung designbasierter Lernaktivitäten und -ressourcen. Es basiert auf den Universal Design for Learning Guidelines, die „eine Reihe konkreter Vorschläge bieten, die auf jede Disziplin angewendet werden können, um sicherzustellen, dass alle Lernenden Zugang zu sinnvollen, herausfordernden Lernmöglichkeiten haben und daran teilnehmen können“.

Der Toolkit soll Erwachsenenbildner*innen helfen, die Arbeit mit Erwachsenen mit Behinderungen zu erleichtern. Der Zweck besteht darin, allgemeinere und spezifischere Lernerfahrungen für Online- und Face-2-Face-Unterricht zu entwickeln und dabei die verschiedenen Bereiche von GLAM anzusprechen. Er ist auf einem Szenario-basierten Lernansatz konzipiert. Das Ziel des Lernens besteht darin, eine Lösung oder Antwort auf ein reales Problem zu finden. Diese Lernform kann für Compliance-Schulungen, Schulungen zu Soft Skills, Schulungen zu beruflichen Fähigkeiten usw. eingesetzt werden.

Der Toolkit ist in vier Einheiten unterteilt: Galerien, Bibliotheken, Archive und Museen. Jede Einheit ist unabhängig von den anderen und erfordert den Abschluss von insgesamt vier Lernszenarien, um alle Lernergebnisse zu erreichen (16 Lernszenarien im Toolkit). Jedes Szenario baut auf dem vorherigen auf. Betrachten Sie es als eine Form eines Wissensgerüsts, bei dem nach und nach weiteres Lernen hinzugefügt wird, um den Wissenskreislauf zu vervollständigen.

Die Lernszenarien in diesem Toolkit sind wie folgt aufgebaut:

- Darstellung des UDL-Prinzips
- Ziele des Szenarios
- erwartete Lernergebnisse
- Aktivitäten
- Ressourcen

Für den Abschluss jedes Schritts sind ein Computer und ein Internetzugang erforderlich.

Schließlich müssen Sie immer bedenken, dass die Vermittlung grundlegender Fähigkeiten im Zusammenhang mit der GLAM-Branche nur eine Facette des Lernprozesses als Trainer*in ist. Ihre Zielgruppe an Lernenden wird in einem weitgehend neurotypisch dominierten Sektor tätig sein und mit spezifischen strukturellen, umweltbedingten und pädagogischen Einschränkungen konfrontiert sein.



Begründung

Der UDL-Rahmen

Der Universal Design for Learning (UDL)-Framework ist ein Rahmenlehrplan, der auf die Bedürfnisse aller Lernenden zugeschnitten ist.

Er basiert auf dem Prinzip, dass jede*r lernen kann und dass alle Lernenden gleiche Chancen auf Erfolg verdienen. Die UDL-Richtlinien bieten Pädagog*innen eine neue Denkweise über Ziele, Bewertungen, Methoden und Materialien, die zur Schaffung einer integrativen Lernumgebung für alle Lernenden verwendet werden können.

Unter Verwendung des UDL-Rahmenwerks und seiner praktischen Richtlinien wird der Toolkit so entwickelt, dass Erwachsenenbildner*innen die UDL-Richtlinien nutzen können, um Lernerfahrungen für jeden GLAM-Sektor (Galerien, Bibliotheken, Archive, Museen) zu entwerfen.

Wenn Sie UDL gezielt in der Kursgestaltung und -entwicklung einsetzen möchten, sollten sechs Schritte berücksichtigt werden:

- Schritt 1 Berücksichtigen Sie Ihre Zielgruppe, ihre Unterschiede und Hindernisse, denen sie gegenübersteht.
- Schritt 2: Identifizieren Sie die Lernanforderungen des Kurses.
- Schritt 3: Entwerfen Sie eine vielfältige formative und summative Bewertung, um die gewünschten Lernanforderungen zu erreichen.
- Schritt 4: Entwickeln Sie flexible und integrative Methoden und Materialien.
- Schritt 5: Moderieren Sie Sitzungen, bei denen Gerüste zum Einsatz kommen und die Akquise der Lernenden unterstützt wird.
- Schritt 6 Denken Sie über Erfolge und gewonnene Erkenntnisse nach, um Barrieren weiter abzubauen und den Zugang zu verbessern.



Begründung

Die UDL-Guidelines

Die UDL-Guidelines sind ein Werkzeug zur Umsetzung des Universal Design for Learning Prinzips und folgen drei Hauptprinzipien:

- Das Warum des Lernens – Engagement
- das Was des Lernens – Repräsentation/Darstellung
- das Wie des Lernens – Aktion und Ausdruck

Jeder Abschnitt enthält eine Reihe von Richtlinien, anhand derer Pädagog*innen ihren Unterricht an die Bedürfnisse aller Lernenden anpassen können.

- Das Engagement-Prinzip konzentriert sich darauf, Lernenden mehrere Möglichkeiten zu bieten, auf Inhalte zuzugreifen und mit ihnen zu interagieren. Dies kann Bilder, Audio, Video oder Texte umfassen. Es sollen mehrerer Schwierigkeitsgrade oder verschiedene Aufgaben angeboten werden, die unterschiedliche Lernbedürfnisse ansprechen. Der Schwerpunkt liegt darauf, den Lernenden mehrere Möglichkeiten zu bieten, Relevanz für ihr Lernen zu finden, beim Lernen durchzuhalten, wenn es am herausforderndsten ist, und Selbstregulierung, Selbsteinschätzung und Selbstreflexion zu entwickeln.
- Das Repräsentationsprinzip stellt sicher, dass Lernende Informationen auf vielfältige Weise verstehen und nutzen können. Dies könnte die Verwendung verschiedener Aspekte (z. B. akustisch, visuell, kinästhetisch) zur Darstellung von Informationen beinhalten. Auch die Verwendung grafischer Organisatoren zur Veranschaulichung von Schlüsselkonzepten oder zusammenfassende Erklärungen nach jeder Lektion.
- Das Aktions- und Ausdrucksprinzip bietet Lernenden mehrere Möglichkeiten, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und gleichzeitig eine Vielzahl von Werkzeugen zu verwenden, um Bedeutung zu konstruieren und Erfolg auszudrücken. Dazu kann es gehören, mündliche Präsentationen zu halten, Aufsätze zu schreiben, digitale Projekte zu erstellen oder an Gruppenarbeiten teilzunehmen.

UDL enthält Anleitungen, wie diese drei Prinzipien durch die frühzeitige Gestaltung von Lehrplänen in die Praxis umgesetzt werden können. Insbesondere wird vorgeschlagen, mehrere Möglichkeiten jedes der drei Prinzipien bereitzustellen. Daher können die Lernenden auf die Informationen zugreifen, darauf aufbauen, sie verinnerlichen und ihren Lernerfolg maximieren.



INCLUDED

Lernszenarien

Glam-Sektor: ARCHIVE Erstellt von: VINCO und SYNTHESIS



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



Co-funded by
the European Union



Lernszenario: 1

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden wissen, was ein Archiv ist und was dort zu tun ist.
- Die Lernenden kennen die vorhandenen Archive in ihrer Region.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird von den Lernenden erwartet, dass sie wissen, was Archive sind.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden grundlegende Aufgaben einschätzen können, die in einem Archiv erledigt werden müssen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden über die Vorteile der Arbeit in einem Archiv nachdenken können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

siehe folgende Seite



Lernszenario: 1

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

Aktivität 1, „Was ist ein Archiv?“ [1:00-1:30 Std.]

Schauen Sie sich das folgende Video gemeinsam mit Ihrem Trainer zweimal an. Nachdem Sie es sich zuerst angesehen haben, erklärt Ihnen Ihr Trainer die grundlegenden Dinge, die Sie gesehen haben, und anschließend schauen Sie es sich noch einmal an. Sie werden sehen, nach dem zweiten Mal wissen Sie, was ein Archiv ist und was dort gemacht wird.

Gehen Sie nach diesem Schritt in kleine Gruppen (max. 3-4 Personen) und besprechen Sie mit Ihren Teamkolleg*innen die Dinge, die Sie im Film gesehen haben.

Konzentrieren Sie sich auf die folgenden Fragen:

- Welche Archivtypen sind für mich interessanter und welche nicht?
- Welche Teile des Films waren schwer zu verstehen und benötigen weitere Informationen?
- Welche Aufgaben/Tätigkeiten sind für mich interessant?
- Welche Aufgaben/Aktivitäten gefallen mir nicht?
- Warum möchte ich in einem Archiv arbeiten oder nicht?

Machen Sie sich Notizen auf einem Blatt Papier.

Aktivität 2, „Warum sollte ich in einem Archiv arbeiten?“ [1:00-1:30 Std.]

Nachdem Sie die Fragen in der ersten Aktivität besprochen haben, gehen Sie zu zweit mit jemandem zusammen, der*die eine ähnliche Meinungen wie Sie hat.

Erstellen Sie ein Poster mit den Punkten, die Ihnen in der vergangenen Aktivität aufgefallen sind, und versuchen Sie, es so informativ wie möglich zu gestalten. Sie können auch Folien in MS-PowerPoint erstellen – ganz wie Sie möchten!

Präsentieren Sie Ihr Poster oder Ihre PowerPoint-Präsentation und erläutern Sie die Vor- und Nachteile der Arbeit in einem Archiv. Hören Sie sich die Präsentationen Ihrer Teamkollegen aufmerksam an und ergänzen Sie fehlende Punkte auf Ihren Postern/Präsentationen und hängen Sie diese in Ihrem Seminarraum an die Wand.



GLAM-Sektor
Archiv

Lernszenario: 1



e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1: Eine kurze Einführung in Archive – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=dPINE9vugNw>

Aktivität 2: Flipchart-Papier + Stifte, Link zur Stellenbeschreibung: Was ist ein Archivar und was macht er? (Mit Fähigkeiten) | Indeed.com (Verma, 2023) – eine Übersetzung per Google Translate oder eine automatische Übersetzung über den Browser ist problemlos möglich

Quelle: Verma, A. (2023, 25. Juli) Was ist ein Archivar und was macht er? (Mit Fähigkeiten).

Engagement

<https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-is-archivist>





Lernszenario: 2

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden erhalten einen tieferen Einblick in die Arbeit in Archiven. Die Lernenden können ihre eigene Persönlichkeit in Bezug auf die Arbeit in einem Archiv einschätzen.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die verschiedenen Arten von Archiven kennen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden Informationen verschiedenen Archivtypen zuordnen können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden ihre eigenen Präferenzen hinsichtlich der Art des Archivs, in dem sie arbeiten möchten, reflektieren können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1, „Fotos, Fotos, Fotos“ [01:30 Uhr]

Ihr Trainer stellt Ihnen viele Fotos von verschiedenen Dingen zur Verfügung, die archiviert werden können. In der ersten Lektion haben Sie einen Überblick über die Arten von Archiven erhalten. Erstellen Sie nun Ihr eigenes Ordnersystem auf Ihrem Mobiltelefon oder Computer und versuchen Sie, die Fotos nach Archivtypen zu sortieren.

Welches Foto gehört zu welcher Art Archiv? Keine Sorge, einige Bilder können zu mehreren Arten oder Archiven gehören. Sie können diese Übung alleine oder zu zweit durchführen.





GLAM-Sektor
Archiv



Lernszenario: 2

Aktivität 2, „Präsentation“ [1:00 Std.]

Erstellen Sie eine kurze PowerPoint-Präsentation und präsentieren Sie Ihre Ergebnisse. Versuchen Sie zu begründen, warum Sie sich entschieden haben, das entsprechende Foto diesem oder jenem Archiv hinzuzufügen.

Aktivität 3, „Reflexion“ [00:30 Std.]

Welche Art von Archiv gefällt Ihnen am besten und warum möchten Sie dort arbeiten? Sprechen Sie mit Ihren Gruppenmitgliedern und streiten Sie.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1: Fotos aus dem angehängten Ordner (Quelle: www.pixabay.com), Mobiltelefone und/oder Computer.

https://drive.google.com/drive/folders/1VV4GB8vxPrMzZT_aDYTkW7X7lQZ1QEf2?usp=drive_link

Aktivität 2: Computer mit MS PowerPoint





Lernszenario: 3

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario:

Darstellung

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden lernen digitale Archive und ihre Bedeutung für die Bewahrung von Erinnerungen kennen.
- Die Lernenden lernen die Vorteile digitaler Archive und der Digitalisierung kennen.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass der Lernende die einzigartigen Merkmale und Merkmale digitaler Archive erkennen kann.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass der Lernende die Vorteile digitaler Archive erläutert.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1, „Was ist ein digitales Archiv?“ [1:30 Std.]

Schauen Sie sich das folgende Video gemeinsam mit Ihrem Trainer zweimal an. Nachdem Sie es sich zuerst angesehen haben, erklärt Ihnen Ihr Trainer die grundlegenden Dinge, die Sie gesehen haben, und anschließend schauen Sie es sich noch einmal an. Sie werden sehen, nach dem zweiten Mal wissen Sie, was ein digitales Archiv ist und wie es funktioniert.

Überlegen Sie mit Ihrem Trainer, welche Gründe dafür sprechen, digitale statt physische Archive zu nutzen und welche Vorteile dies haben könnte. Lesen Sie diesen Artikel durch, um zu sehen, ob einige der von Ihnen angesprochenen Punkte erwähnt werden.





GLAM-Sektor
Archiv



Lernszenario: 3

Aktivität 2, „Besuchen wir ein digitales Archiv“ [2:00 Std.]

Ihr Trainer wird dieses digitale Archiv „Die Topothek“ mit Ihnen teilen. In kleinen Gruppen können Sie auf der angezeigten Karte durch die verschiedenen Topotheken aus ganz Europa navigieren:

Wählen Sie 2 der Topotheken aus und erkunden Sie sie ausführlich. Berücksichtigen und beantworten Sie die folgenden Fragen in diesem Canva-Arbeitsblatt.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1

Einführung in die digitale Archivierung

Aktivität 2

<https://www.topothek.at/was-ist-die-topothek/>

https://www.canva.com/design/DAFu4CDl0Ec/251uvfiGrBitjP-E71uV4w/edit?utm_content=DAFu4CDl0Ec&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





Lernszenario: 4

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Aktion und Ausdruck

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden bauen ihr eigenes digitales Archiv auf und machen sich mit dessen Funktion vertraut.
- Die Lernenden werden mit Möglichkeiten vertraut gemacht, die Anzeige von Informationen in digitalen Archiven individuell anzupassen, um unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, ihr eigenes digitales Archiv zu entwerfen und kritisch über die Möglichkeiten zum Schutz des digitalen Archivs nachzudenken.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird von den Lernenden erwartet, dass sie flexible Materialien für die Entwicklung digitaler Archivausstellungen beschreiben, die an unterschiedliche Bedürfnisse und Vorlieben angepasst werden können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1, „Wie erstellt man ein digitales Archiv?“ [1:30 Std.]

Schauen Sie sich das folgende Video (ANIMATION | How to Build a Digital Archive) gemeinsam mit Ihrem Trainer zweimal an. Nachdem Sie es sich zuerst angesehen haben, erklärt Ihnen Ihr Trainer die grundlegenden Dinge, die Sie gesehen haben, und anschließend schauen Sie es sich noch einmal an. Sie werden sehen, nach dem zweiten Mal kennen Sie die Schritte zum Erstellen Ihres eigenen digitalen Archivs.



GLAM-Sektor
Archiv

Lernszenario: 4



Es ist Digitalisierungszeit! Gemeinsam mit Ihrem Trainer können Sie die nächste Sitzung damit verbringen, Bilder mit in den Unterricht zu nehmen und zu digitalisieren. Könnten Sie dann Familie und Freunden beibringen, ihre wertvollen Gegenstände zu digitalisieren? Dies könnte eine unterhaltsame Aktivität sein, bei der Sie Fotos, Schulzeugnisse und vieles mehr digitalisieren.

Aktivität 2, „Ein digitales Archiv schützen“ [1:00 Std.]

ANIMATION | So schützen Sie Ihre digitalen Archive

Nachdem Sie nun Ihr digitales Archiv eingerichtet haben, schauen Sie sich gemeinsam mit Ihrem Trainer zweimal das animierte Tutorial-Video an, wie Sie Ihre wertvollen Archive zu Hause schützen können. Erstellen Sie eine Liste der Dinge, die Sie mit den zu digitalisierenden Objekten tun oder tun werden, um sie zu schützen.

Aktivität 3, „Digitale Archive für verschiedene Zielgruppen zugänglich machen“ [1:30 Std.]

Lesen Sie mit Ihrem Trainer diesen Artikel zum Thema „Um mit digitaler Ablenkung umzugehen, nutzen Sie die digitale Neurodiversität“ durch. Besuchen Sie noch einmal das digitale Archivarchiv „The Topothek“.

Arbeiten Sie in kleinen Gruppen von 2-3 Personen und überlegen Sie nun, was getan werden könnte, um die Einbeziehung verschiedener Zielgruppen, einschließlich neurodivergenter Menschen, zu verbessern. In richtig aufbereiteten digitalen Materialien ist die Anzeige derselben Informationen sehr flexibel und anpassbar. Beispielsweise kann ein Callout-Feld mit Hintergrundinformationen an einer anderen Stelle angezeigt, vergrößert, farblich hervorgehoben oder ganz gelöscht werden. Denken Sie beispielsweise darüber nach, wie Sie Informationen in einem flexiblen Format anzeigen können, sodass die folgenden Wahrnehmungsmerkmale variiert werden können:





GLAM-Sektor
Archiv



Die Größe von Text, Bildern, Grafiken, Tabellen oder anderen visuellen Inhalten. Der Kontrast zwischen Hintergrund und Text oder Bild. Die zur Information oder Hervorhebung verwendete Farbe. Die Lautstärke oder Geschwindigkeit von Sprache oder Ton. Die Geschwindigkeit oder das Timing von Videos, Animationen, Ton und Simulationen , usw.

Das Layout visueller oder anderer Elemente. Die für Druckmaterialien verwendete Schriftart
Erstellen Sie mit Canva eine einfache Infografik mit 4 Tipps für die Entwicklung inklusiver digitaler Archive.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1

ANIMATION | So erstellen Sie ein digitales Archiv

Aktivität 2

ANIMATION | So schützen Sie Ihre digitalen Archive

Aktivität 3

Um mit digitaler Ablenkung fertig zu werden, nutzen Sie die digitale Neurodiversität

<https://www.topothek.at/en/what-is-the-topothek/>.

Canva-Infografik-Vorlage





INCLUDED

Lernszenarien

Glam-Sektor: GALERIEN

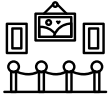
Erstellt von: Asociacija MINTIES BITES



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



Co-funded by
the European Union



Lernszenario: 1

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) Im Szenario dargestelltes UDL-Prinzip

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Kennenlernen berühmter Gemälde.
- Erfahren Sie, wie Gemälde in die Galerien gelangen.
- Erfahren Sie mehr über Kunstgalerien, ihre Art und ihre Tätigkeit.
- Lernen Sie die Vorteile der Arbeit in einer Galerie kennen.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden ein Verständnis dafür haben, wie Galerien im Allgemeinen funktionieren.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, zwischen verschiedenen Arten von Galerien zu unterscheiden.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, die Vorteile der Arbeit in einer Galerie zu definieren.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden motiviert sind, sich für eine Stelle in einer Galerie zu bewerben.



GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 1



d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. [1:00 Std.]

Schauen Sie sich die berühmten Gemälde an und beschreiben Sie, was darauf abgebildet ist. Erkennen Sie diese Gemälde? Wer sind die Autoren dieser Gemälde? Welche Emotionen werden in diesen Gemälden eingefangen? Wenn es Personen in dem Stück gibt, welche Gesichtsausdrücke haben sie? Welches Gemälde ist Ihr Favorit und warum? Erinnert eines dieser Gemälde an Ereignisse oder Erinnerungen aus Ihrem Leben?

Besprechen Sie mit dem Trainer: Wie gelangen Gemälde in die Galerien? Wer hängt Gemälde in den Galerien auf?

Ressourcen: 10 Bilder, die über einen Beamer präsentiert oder ausgedruckt werden können.

Aktivität 2. Kunstgalerien erklärt [1:30 Std.]

Besprechen Sie mit Ihrem Trainer und Ihrer Gruppe die folgenden Fragen: Was macht die Galerie? Welche Arten von Galerien kennen Sie?

Schauen Sie sich nach der Diskussion das Video auf <https://www.youtube.com/watch?v=D2SxsskPPvw&t=87s> an und erfahren Sie mehr über Kunstgalerien, ihre Art und ihre Tätigkeit. Nachdem Sie sich das Video angesehen haben, diskutieren Sie noch einmal mit Ihrem Trainer und Ihrer Gruppe und beantworten Sie diese Fragen: Wie gut wussten Sie über die Arbeit von Galerien, bevor Sie sich das Video angesehen haben? Was hast du Neues gelernt? Was war das Überraschendste oder Interessanteste? Welche Art von Galerie hat Ihnen am besten gefallen? Für wen würden Sie gerne arbeiten?

Aktivität 3. Vorteile der Arbeit in einer Galerie [0:30 Std.]

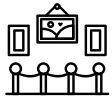
Schauen Sie sich das interaktive Bild auf Genial.ly an und lesen Sie mehr über die Vorteile der Arbeit in einer Galerie. Link zum interaktiven Bild:

<https://view.genial.ly/64ca427feee72200185cdfac/interactive-image-included-benefits-of-working-at-an-art-gallery> Erstellen Sie anschließend eine Liste dessen, was für Sie am vorteilhaftesten wäre .

Teilen Sie Ihre Liste mit dem Rest der Gruppe und erstellen Sie eine eindeutige Liste aller Vorteile.

Ressourcen: Papier und Stift oder Computer.





GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 1



e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1

Bilder befinden sich in diesem Ordner (aus Wikipedia) Links:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portrait_of_Giuliano_li_Cesarini,_Age_14,_with_His_P

[age_by_Gervasio_Gatti.jpg https://en.wikipedia.org/wiki/The_Birth_of_Venus](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Birth_of_Venus)

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Bellelli_Family [https://](https://en.wikipedia.org/wiki/Lady_Writing_a_Letter_with_her_Maid)

en.wikipedia.org/wiki/Lady_Writing_a_Letter_with_her_Maid

https://en.wikipedia.org/wiki/Arnolfini_Portrait

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Creation_of_Adam https://en.wikipedia.org/wiki/The_Scream

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Persistence_of_Memory

https://en.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa

https://en.wikipedia.org/wiki/Shakuntala_%28Raja_Ravi_Varma%29

Aktivität 2

<https://www.youtube.com/watch?v=D2SxsskPPvw&t=87s>

Aktivität 3

<https://view.genial.ly/64ca427feee72200185cdfac/interactive-image-included-benefits-of-working-at-an-art-gallery> Interaktives Bild, erstellt unter Verwendung von Informationen von:

Indeed-Redaktion. (25. Juni 2022) Arbeiten in einer Kunstgalerie: Vorteile, Tipps und Jobs

<https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/working-at-art-gallery>





Lernszenario: 2

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) Im Szenario dargestelltes UDL-Prinzip

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Informieren Sie sich über Informationen und Arten von Galerien am Wohnort.
- Erfahren Sie, wie Galeriebesucher oder Kunden von den Mitarbeitern behandelt werden, indem Sie die Arbeit in lokalen Galerien beobachten.
- Erfahren Sie mehr darüber, wie Galerien im Allgemeinen funktionieren.
- Erfahren Sie mehr über die Mitarbeiter der Galerien.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die Lernenden wissen, welche Galerien sich an ihrem Wohnort befinden.
- Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die Lernenden die Galerien besuchen und durch Beobachtung der Umgebung herausfinden, wie Kunden und Besucher in den Galerien empfangen werden.
- Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die Lernenden mehr über die Mitarbeiter*innen der Galerie und ihre Aufgaben erfahren.

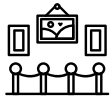
d) Beschreibung der Lernaktivitäten

1. Informationssammlung [1:00 Std.]

Sammeln Sie Informationen über die örtlichen Galerien und wählen Sie eine oder zwei für einen Besuch aus. Je nach Größe und Anzahl der lokalen Galerien können weitere Galerien besucht werden. Sammeln Sie Informationen über die Galerien, die Sie besuchen möchten: Arten von Galerien; Arbeitszeit; wie man dorthin kommt; Ist der Eintritt zur Galerie frei? Gibt es Zugang für Personen mit eingeschränkter Mobilität usw.

Ressourcen: Internetverbindung, Papier und Stift.





GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 2



2. Besuchen Sie die von Ihnen ausgewählten Galerien [4:00 Std.]

Wenn Sie eine Begleitperson benötigen, fragen Sie den Trainer oder eine andere Person, die Ihnen helfen kann. Beobachten Sie die Arbeit in der Galerie aufmerksam. Machen Sie sich bei Bedarf Notizen zu dem, was Sie sehen. Worauf Sie achten sollten: Begrüßt jemand die Besucher, wenn sie hereinkommen? wie viele Personen arbeiten in der Galerie? wie das Galeriepersonal mit den Besuchern kommuniziert; Wie ist die Atmosphäre? was in der Galerie ausgestellt wird; Auf welcher Etage befindet sich diese Galerie? Ist diese Galerie für Personen mit eingeschränkter Mobilität usw. zugänglich?

[Ressourcen: Papier und Stift oder Telefon, Tablet.]

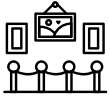
3. Erfahrungen [1:00 Std.]

Erzählen Sie Ihrem Trainer, wie Ihre Erfahrungen in der/den Galerie(n) waren, die Sie besucht haben. Erzählen Sie ihm anhand der Notizen, die Sie gemacht haben, von Ihren Beobachtungen. Was haben Sie über die Galerie und die Menschen, die dort arbeiten, erfahren? Was hat Ihnen beim Besuch der Galerie(n) am besten gefallen? Diskutieren Sie.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Keine Ressourcen.





Lernszenario: 3

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) Im Szenario dargestelltes UDL-Prinzip

Darstellung

b) Die Ziele der Sitzung

- Kennenlernen der Positionen und Pflichten jeder Position in einer Galerie.
- Kennenlernen der Bedeutung von Kommunikationsfähigkeiten am Arbeitsplatz.
- 3Lernen, wie man andere Menschen bei Gesprächen nicht unterbricht.
- Lernen Sie, Ihre Aufmerksamkeit von sich selbst und dem, was Sie sagen möchten, auf den*die Sprecher*in zu richten und zu versuchen, zu verstehen, was er sagt.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

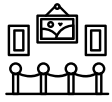
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, die Unterschiede zwischen jeder Position und den Aufgaben jeder Position in einer Galerie zu erkennen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die Aufgaben und Positionen in einer Galerie erkennen und vergleichen können, die am besten zu ihrer Persönlichkeit und den Berufswünschen passen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass sich die Lernenden bewusster werden, wie wichtig es ist, zuzuhören, ohne den Sprecher zu unterbrechen.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

1. Aktivität „Position und Beschreibung“ [1:30 Std.]

Spielen Sie gemeinsam mit Ihrem Trainer online ein Spiel auf Genial.ly und finden Sie heraus, welche Positionen in den Galerien und deren Beschreibungen zu finden sind.

Link zum Spiel: <https://view.genial.ly/64b7c1563a179b001b6bbf4c/interactive-content-position-and-description>



Lernszenario: 3



Besprechen Sie anschließend mit Ihrem Trainer die folgenden Fragen: Welche Position in der Galerie würde Ihnen am besten gefallen? Warum? Wie stellen Sie sich diese Position vor? Welche genauen Aufgaben könnten Sie in der Galerie erfüllen? Warum gefallen dir andere Positionen nicht? Welche der Positionen scheint am schwierigsten zu sein und warum? Vor welchen Herausforderungen könnte die Arbeit in der Galerie stehen? Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Trainer eine Liste der Vorteile der Arbeit in einer Galerie.

Ressourcen: Beamer, Internetverbindung, Papier und Stift.

2. Aktivität „Kommunikation ist der Schlüssel“ [1:00 Std.]

Die Fähigkeit, am Arbeitsplatz Informationen und Ideen auszutauschen, ist in vielen Rollen eine wesentliche Fähigkeit. Daher ist es notwendig, mehr darüber zu erfahren, was die Kommunikation am Arbeitsplatz so wichtig macht und wie Sie Ihre Kommunikationsfähigkeiten verbessern können.

Lesen Sie den Text auf den Folien über Kommunikationsfähigkeiten am Arbeitsplatz. Besprechen Sie mit Ihrem Trainer, ob Sie sich Ihrer Kommunikationsfähigkeiten sicher fühlen und überlegen Sie, an welchen Aspekten Sie möglicherweise arbeiten müssen. Erstellen Sie einen Plan mit Schritten, wie Sie Ihre Kommunikationsfähigkeiten am Arbeitsplatz verbessern können.

Ressourcen: Beamer, Papier und Stift.

3. Aktivität „Einfach zuhören“

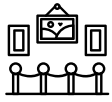
Diese Aktivität zum aktiven Zuhören ist als Übung zur persönlichen Hörentwicklung konzipiert.

Bitten Sie jemanden, der bereit ist, fünf Minuten lang mit Ihnen über ein einzelnes Thema seiner Wahl zu sprechen. Dann hören Sie einfach zu, um die Botschaft zu verstehen, die sie Ihnen vermitteln möchten. Vergessen Sie nicht, den Timer zu verwenden, um die Zeit zu verfolgen.

Einige Ideen für die Gespräche:

Wer ist dein längster Freund? Wo hast du sie getroffen? Was schätzen Sie an ihnen?

Was hast du als Kind wirklich gemocht? Warum hat es Sie gefangen genommen?



GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 3



Diskutieren Sie folgende Sachen:

Welche drei Wörter beschreiben Sie am besten? Warum?

Was wäre Ihr perfektes Wochenende? Sprechen Sie über das perfekte Wochenende.

Was ist der seltsamste Traum, den Sie jemals hatten?

Beschreiben Sie eine kontroverse Meinung, die Sie vertreten.

Wer in deinem Leben bereitet dir die meiste Freude? Wie?

Beschreiben Sie ein Buch, das Ihr Leben beeinflusst hat. Welche Auswirkungen hatte das und wie wirkt es sich heute auf Sie aus?

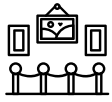
Wenn Sie jemanden auf der Welt anrufen und ein einstündiges Gespräch führen könnten, wen würden Sie anrufen? Worüber würden Sie sprechen?

Stellen Sie sich vor, dass die Zeit für alle außer Ihnen für einen Tag einfriert. Was machst du? Während des Gesprächs dürfen Sie nichts sagen – keine Kommentare, keine Fragen, keine verbalen Rückkanalsignale (z. B. „mhm“, „aha“, „uh-huh“ usw.). Aber angemessener Augenkontakt und Nicken sind in Ordnung, um zu zeigen, dass Sie ihnen Aufmerksamkeit schenken. Hören Sie einfach schweigend zu und versuchen Sie, den Sprecher zu verstehen. Nach Ablauf der 5 Minuten dürfen Sie sprechen. Paraphrasieren Sie in Ihren eigenen Worten die Hauptpunkte, von denen Sie denken, dass Sie sie vom Redner gehört haben – er sollte beim Paraphrasieren ruhig bleiben. Verwenden Sie paraphrasierende Einleitungen wie „Ich glaube, ich habe Sie sagen hören ...“ und „Es hört sich an wie ...“. Sobald Sie mit der Paraphrasierung fertig sind, kann der Sprecher bestätigen, korrigieren und klarstellen. Und Sie können bei Bedarf weitere Fragen stellen. Besprechen Sie abschließend diese Übung zum aktiven Zuhören mit dem Redner.

Tauschen Sie anschließend die Rollen mit dem Sprecher und wiederholen Sie diese Übung. Für jedes Gespräch haben Sie 30 Minuten Zeit.

Führen Sie nun ein Nachgespräch mit dem Trainer und einer ganzen Gruppe. Die Fragen finden Sie hier: <https://view.genial.ly/651aa2bf77be0f0011e475c2/horizontal-infographic-lists-9-key-slides-for-any-pitch-deck> [Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1,30 Stunden.]

Ressourcen: Timer.



GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 3



e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1

<https://view.genial.ly/64b7c1563a179b001b6bbf4c/interactive-content-position-and-description>

Interaktives Spiel, erstellt unter Verwendung von Informationen von:

Neuendorf, H. (2016, 8. September) Art Demystified: The Gallery Breakdown

<https://news.artnet.com/market/art-demystified-gallery-workers-638201>

Cooks-Campbell, A. (2022, 14. Juli) Kommunikation ist der Schlüssel am Arbeitsplatz. Hier erfahren Sie, wie Sie sich verbessern können

<https://www.betterup.com/blog/why-communication-is-key-to-workplace-and-how-to-improve-skills>

Aktivität 3

<https://view.genial.ly/651aa2bf77be0f0011e475c2/horizontal-infographic-lists-9-key-slides-for-any-pitch-deck>

Folie erstellt unter Verwendung von Informationen von:

Ward, A. (2020, 29. Juli) 7 gezielte aktive Zuhörspiele, Übungen und Aktivitäten für Erwachsene

<https://www.goodlisteningkills.org/active-listening-games-exercises-activities/#index-of-games-1>





Lernszenario: 4

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) Im Szenario dargestelltes UDL-Prinzip

Aktion und Ausdruck

b) Die Ziele der Sitzung

- Erlernen der Fähigkeiten, die man braucht, um in einer Galerie zu arbeiten.
- Üben Sie das Verfassen des Lebenslaufs für die Bewerbung um eine Stelle in einer Kunstgalerie
- Üben Sie ein Rollenspiel, indem Sie den Arbeitsalltag in einer Galerie nachahmen.

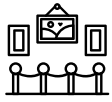
c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, ihren eigenen Lebenslauf zu erstellen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird von den Lernenden erwartet, dass sie sich kritisch mit den Aspekten der Arbeit in einer Galerie auseinandersetzen und was sie persönlich anspricht.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

1. Galerieassistent*in [2:00 Std.]

Bitte lesen Sie auf <https://resumecat.com/skills/gallery-assistant> mehr über die Fähigkeiten als Galerieassistent*in, wie Sie diese verbessern und wie Sie die Fähigkeiten für diesen Beruf in einem Lebenslauf, in einem Anschreiben und während eines Vorstellungsgesprächs hervorheben können Sie haben ein besseres Verständnis darüber, welche Fähigkeiten möglicherweise erforderlich sind, um in einer Galerie zu arbeiten. Besuchen Sie anschließend die offiziellen Websites von Organisationen oder Institutionen, die in Ihrem Land Stellen anbieten. Wenn Sie die Websites nicht selbst finden können, bitten Sie Ihren Trainer um Hilfe.



GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 4



Suchen Sie nach Stellenangeboten für Galeriemitarbeiter*innen. Lesen Sie jedes Stellenangebot sorgfältig durch. Welche Fähigkeiten sind für diese Position erforderlich? Was ist die Art der Arbeit in dieser Position? Welche Anforderungen werden an Mitarbeiter*innen gestellt?

Versuchen Sie, Ihren eigenen Lebenslauf für die Bewerbung um eine Stelle in einer Kunstgalerie zu verfassen. Sie können diese Website nutzen:

<https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv> Hinweis: Vergessen Sie nicht, sich zu registrieren, da Ihr Lebenslauf ohne Registrierung nicht gespeichert wird. Bitten Sie bei Bedarf um Hilfe.

2. Aktivität „In der Galerie“ [1:30 Std.]

Option 1.

Arbeiten Sie zu zweit. Eine Person ist Galerieassistent*in und die andere Kund*in. Simulieren Sie eine Interaktion in der Galerie.

Zum Beispiel: Der*die Galeriemitarbeiter*in begrüßt Kund*innen bei ihrer Ankunft und fragt, ob man ihnen irgendwie helfen kann.

Zum Beispiel:

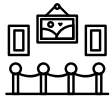
Wissen Sie, wonach Sie suchen? Haben Sie irgendwelche Vorlieben?

Welche Farben würden gut zu Ihrer Wohn-/Büroeinrichtung passen? Kann ich Sie beraten?

Möchten Sie etwas Mutigeres oder Einfacheres? Usw.

Der*die Kund*in interessiert sich für ein bestimmtes Gemälde und könnte folgende Fragen stellen:

Wie erfahre ich mehr über das Gemälde? Vielleicht wissen Sie, was die Inspiration für dieses Stück ist? Könnten Sie mir bitte etwas mehr über die Künstler*innen erzählen? Wenn ich diesen Artikel heute kaufe, wann kann ich mit der Lieferung rechnen? Wie viel kostet der Versand? Kann ich in Raten zahlen? Gibt es weitere verfügbare Werke zu diesem Thema oder dieser Sammlung? Sind die Künstler*innen beliebt?



GLAM-Sektor
Galerien

Lernszenario: 4



Option 2.

Sie können die Rollen auch entsprechend den Aufgaben auswählen, die Ihnen am besten gefallen, und auch einen typischen Arbeitstag simulieren.

Teilen Sie nach dem Rollenspiel Ihre Erfahrungen mit den anderen Lernenden. Wie war es? War es einfach oder schwierig? Was war das Schwierigste? Was mochtest du am Meisten?

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1.

CVCat. (2023) 12 Fähigkeiten als Galerieassistent: Definition und Beispiele

<https://resumecat.com/skills/gallery-assistant>





INCLUDED

Lernszenarien

Glam-Sektor: BIBLIOTHEKEN
Erstellt von: VINCO & BRAINPLUS





Lernszenario: 1

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden wissen, wie eine Bibliothek funktioniert und welche grundlegenden Aufgaben dort erledigt werden können.
- Die Lernenden sind motiviert, sich für eine Stelle in einer Bibliothek zu bewerben.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben sind die Lernenden in der Lage, die grundlegenden Berufsbilder und Aufgaben zu kennen, die in einer Bibliothek erledigt werden können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden motiviert sind, in einer Bibliothek zu arbeiten.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die Aufgaben in einer Bibliothek von denen in anderen Bereichen der Privatwirtschaft unterscheiden können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die Vorteile der Arbeit in einer Bibliothek berücksichtigen und kritisch reflektieren können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Die Welt der Bücher“ [00:30 Std.]

Schauen Sie sich die Bilder an und teilen Sie Ihrem Trainer Ihre Gedanken mit. Was verbinden Sie mit Bibliotheken? Was denken Sie über die Arbeit in einer Bibliothek? Sprechen Sie mit Ihren Teamkolleg*innen und Ihrem Trainer über Ihre Gedanken und er wird sie für Sie bemerken.

Ressourcen: 4 Bilder zur Präsentation per Beamer, Flipchart für Notizen (Trainer*in)



Lernszenario: 1

Aktivität 2. „Was Bibliothekar*innen machen“ [1:00 Std.]

Sehen Sie sich das Video gemeinsam mit Ihrem Trainer an und er/sie erklärt den Inhalt. Sprechen Sie über die Arbeit in einer Bibliothek und die Aufgaben, die Sie dort erfüllen könnten.

Zeichnen Sie ein Bild von sich selbst, wie Sie in einer Bibliothek arbeiten.

Ressourcen: Beamer, Internetanschluss, Papier und Stifte für die Bilder

Aktivität 3 „Ich bin Bibliothekar*in“ [1:30 Std.]

Gehen Sie zu zweit vor – eine Person aus dem Team ist Bibliothekar*in und eine Kund*in.

Der Kunde startet die Videofunktion auf seinem Mobiltelefon.

Machen Sie nun ein Rollenspiel: Der Kunde stellt typische Fragen in einer Bibliothek und der Bibliothekar hilft ihm/ihr. Der Kunde filmt den Bibliothekar bei seinen Erläuterungen. Ändern Sie die Rollen und wiederholen Sie den Vorgang.

Schauen Sie sich gemeinsam die Videos an und finden Sie heraus, was für eine gute Bibliothekarin Sie wären.

Sprechen Sie abschließend in der gesamten Gruppe über Ihre Erfahrungen. Ihr Trainer macht sich Notizen, um Ihnen zu zeigen, wie cool es ist, in einer Bibliothek zu arbeiten.

Ressourcen: Mobiltelefone, Flipchart für Notizen (Trainer*in)

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1: Bilder (lizenzfrei – Quelle: www.pixabay.com)

Aktivität 2: YouTube-Clip: „Was Bibliothekare gerne über Bibliotheken wissen würden“ [What Librarians Wish You Knew About Libraries - YouTube](#)

Aktivität 3: YouTube-Clip: „Tag im Leben eines Bibliothekars“ [Day in the Life of a Library Assistant | Hospital Library - YouTube](#)



Lernszenario: 1



Bilder für Aktivität 1





Lernszenario: 2

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden kennen die beruflichen und sozialen Aspekte einer Bibliothek.
- Die Lernenden können ihre eigenen Stärken im Zusammenhang mit der Arbeit in einer Bibliothek einschätzen.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden das wirkliche Leben in einer Bibliothek kennen.
- Beim Bearbeiten dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die verschiedenen Aufgaben einschätzen können, die in einer Bibliothek erledigt werden.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, mögliche Aufgaben zu reflektieren, die sie in einer Bibliothek erledigen können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1, „Wir besuchen eine Bibliothek“ [01:00 Std.]

Am ersten Tag Ihres Schulungskurses haben Sie Videos von Menschen gesehen, die in Bibliotheken arbeiten, und von Ihnen konnten erste Einblicke in die Arbeit von Bibliothekaren und Bibliotheksassistenten gewinnen. In ein paar Tagen besuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Trainer Ihre örtliche Bibliothek. Bilden Sie Paare und überlegen Sie sich mögliche Fragen, die dort gestellt werden könnten.

Stellen Sie nach diesem Schritt Ihre Fragen in der großen Gruppe vor – Ihr Trainer wird alle Fragen für Sie sammeln.





Lernszenario: 2

Entscheiden Sie in der Gruppe, wer während des Besuchs welche Fragen stellen soll. Wenn Sie sich unsicher fühlen, schauen Sie sich einfach noch einmal das Video vom ersten Lernschritt an.

Ressourcen: Beamer und Internetverbindung (falls für das Video erforderlich), Flipchart für Notizen (Trainer*in)

Aktivität 2. „Wir sind in einer Bibliothek“ [01:30 Uhr – exkl. Transfer]

Jetzt sind Sie in einer Bibliothek und sehen so viele verschiedene Dinge. Sie können den Bibliothekar alles fragen, was Sie über die Arbeit dort wissen möchten. Vergessen Sie nicht die vorbereiteten Fragen. Wenn Sie einige sehr interessante Dinge sehen, können Sie ein Foto oder ein Video machen, damit Sie es nicht vergessen. Überlegen Sie sich während des Besuchs mögliche Aufgaben, die Sie gerne in der Bibliothek erledigen würden. Welche Aufgaben würden Sie am liebsten erledigen?

Ressourcen: Informationsschreiben für die örtliche Bibliothek, vorbereitendes Telefonat oder Treffen mit den Bibliothekaren

Aktivität 3 „Wie aufregend!“ [01:00 Std.]

Diese Aktivität sollte nach dem Besuch der örtlichen Bibliothek durchgeführt werden. Es wird empfohlen, nach dem Besuch direkt zum Schulungsraum zurückzufahren, da die Erinnerungen „frisch“ sind und von allen Teilnehmern reflektiert werden müssen. Wir sind zurück in unserem Schulungsraum. Nehmen Sie sich Zeit und beruhigen Sie sich ein wenig. Denken Sie an all die Eindrücke, die Sie in der Bibliothek gewonnen haben. Wenn Sie möchten, können Sie sich Notizen zu den Dingen machen, die Sie am meisten interessieren. Gehen Sie nun zu zweit vor oder Sie können die folgende Aufgabe auch in einer kleinen Dreiergruppe erledigen, ganz wie Sie möchten.



Lernszenario: 2



Nehmen Sie Ihre Mobiltelefone heraus und zeigen Sie die aufgenommenen Bilder/Videos Ihren Teamkollegen. Welche Teile der Bibliothek haben Ihnen am besten gefallen?

Gehen Sie wieder in die große Gruppe.

Erzählen Sie der Gruppe von Ihrem Traumjob in einer Bibliothek. Ihr Trainer macht sich Notizen und spricht anschließend mit Ihnen über mögliche Jobs in einer Bibliothek. Er/sie wird die Personen kontaktieren, die Sie bei der Jobsuche in einer Bibliothek unterstützen.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1: YouTube-Clip: „Was Bibliothekare gerne über Bibliotheken wissen würden“ (falls erforderlich) [What Librarians Wish You Knew About Libraries - YouTube](#)

Aktivität 2: Informationsschreiben für lokale Bibliotheken (Kontakt sollte durch den Trainer hergestellt werden), Informationsblatt für Trainer (das Informationsblatt sollte nach Kontaktaufnahme mit der Bibliothek verschickt werden und kann gemeinsam vom Trainer und dem Bibliothekar angepasst werden)

https://docs.google.com/document/d/1L6XqRmVpUF59YpewFWp374D1VL6WEnGc/edit?usp=drive_link&ouid=104167194754764999968&rtpof=true&sd=true

Aktivität 3: Informationsblatt aus Aktivität 2 + vorbereitete Kontakte zu örtlichen Bibliotheken und öffentlichen Einrichtungen zur Unterstützung von Menschen mit besonderen Bedürfnissen (Arbeitshilfe, Finanzierung usw.).

https://docs.google.com/document/d/10XpPT4sXiPfsXYK61rC0Hq1IWw05rQ5P/edit?usp=drive_link&ouid=104167194754764999968&rtpof=true&sd=true



Lernszenario: 3

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Darstellung

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden wissen, wie man mit Kunden in einer Bibliothek umgeht.
- Die Lernenden sind in der Lage, die sozialen Aspekte der Arbeit in einer Bibliothek zu reflektieren.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden wissen, wie er mit Kunden in einer Bibliothek umgeht.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, einfache Aufgaben beim Ausleihen von Büchern in einer Bibliothek mithilfe einer EXCEL-basierten Datenbank zu erledigen.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Bringen Sie Ihre Bücher mit“ [01:30 Std.]

Bitte bringen Sie einige Bücher (max. 5) von zu Hause zum Training mit. Ihr Trainer markiert gemeinsam mit Ihnen Ihre Bücher, um Ihnen zu zeigen, wie das System der Signaturen funktioniert (Sie haben es bereits bei Ihrem Bibliotheksbesuch gehört) und welche Informationen zu einem Buch notwendig sind, um Ihr eigenes Bibliothekssystem zu erstellen. Nach der Schulung können Sie Ihre Bücher leicht wiederfinden, da sie markiert sind.





Lernszenario: 3



Aktivität 2. „Das System“ [01:00 Std.]

Ihr Trainer hat ein System zum Ausleihen und Zurücknehmen von Büchern in einer Bibliothek vorbereitet. In der folgenden Schulung erklärt er/sie Ihnen, wie Sie dieses System einrichten und damit arbeiten, insbesondere wie Sie Bücher ausleihen und zurücknehmen.

Erstellen Sie einen Bibliothekskatalog (Einzelwerk):

Tragen Sie die benötigten Informationen (Signatur, Titel, Autor, Verlag, Erscheinungsjahr, Ausleihdatum des Buches, maximale Rücknahmedauer) in eine Excel-Liste ein. Ihr Trainer unterstützt Sie bei dieser Aufgabe und sammelt alle Ihre Daten und führt sie in einer Datei zusammen. Sie können die Datei per E-Mail an Ihren Trainer senden.

Aktivität 3, „Deine eigene Bibliothek“ [02:00 Std.]

Ihr Trainer hat alle Ihre Daten zu einer zusammengefasst. Jeder, der möchte, kann jetzt Bibliothekar werden und die anderen in der Gruppe können Bücher ausleihen und zurückbringen, wann immer sie möchten.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität1:

Max. 5 Bücher pro Lernenden; Post-it-Sticker. Bereiten Sie Post-It-Aufkleber vor, auf die Sie die Signatur und den Namen des Auszubildenden schreiben können, und bringen Sie die Signatur auf dem Post-It auf jedem Buch an.

Erklären Sie, wo die Lernenden die benötigten Informationen zum Aufbau des Bibliothekskatalogs finden und sie bei der Arbeit unterstützen können. Jeder Lernende muss die entsprechenden Informationen zu seinen Büchern in eine Excel-Datei eintragen.

Aktivität 2:

Computer/Laptop pro Lernendem, USB-Stick oder E-Mail-Konto zum Sammeln von Excel-Dateien, Bücherregal (oder legen Sie die Bücher in der richtigen Reihenfolge auf einen Tisch). Der Trainer muss alle einzelnen Dateien sammeln, sie zu einer zusammenfügen und eine einfache Excel-Tabelle mit Auswahlfeldern erstellen. Es empfiehlt sich, für die Rücknahme von Büchern kurze Fristen zu nutzen, damit sich der „Bibliothekar“ ständig um die Kund*innen kümmern muss. So kann er/sie permanent mit dem Bibliothekskatalog arbeiten und die Bücher in der richtigen Reihenfolge (Signatur) in der „Bibliothek“ ablegen.





Lernszenario: 4

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Aktion und Ausdruck

b) Die Ziele der Sitzung

- Die Lernenden sind in der Lage, ihre eigenen Stärken und Schwächen bei der Arbeit in einer Bibliothek zu reflektieren und zusammenzufassen.
- Lernende können sich für eine Stelle in einer Bibliothek in ihrer Nähe bewerben.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden über das Bibliothekssystem in ihrer Region Bescheid wissen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden ihre persönlichen Eigenschaften widerspiegeln und sich für die Arbeit in einer Bibliothek entscheiden können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass sich die Lernenden für eine berufliche oder ehrenamtliche Tätigkeit in einer örtlichen Bibliothek bewerben können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Zusammenfassen“ [01:15 Std.]

In den letzten Schulungen haben Sie so viel Verschiedenes über die Arbeit in einer Bibliothek gesehen und gehört.

Gehen Sie in Dreiergruppen. Sprechen Sie in der Gruppe über Ihre Erfahrungen und Eindrücke, die Sie bei den letzten Schulungen und dem Bibliotheksbesuch gewonnen haben. Erzählen Sie Ihren Teamkolleg*innen von den Dingen, die Ihnen an der Arbeit als Bibliotheksassistent*in selbst und im Umgang mit anderen Menschen gefallen haben. Was hat Ihnen gefallen, was nicht? Fassen Sie Ihre Gedanken (Vor- und Nachteile) in wenigen Worten oder Bildern auf einem Poster zusammen.



Lernszenario: 4



Aktivität 2. „Ich möchte arbeiten“ [01:30 Std.]

Bilden Sie nach Abschluss der letzten Aktivität zwei Gruppen: Personen, die in einer Bibliothek arbeiten möchten, und diejenigen, die dies nicht möchten. Starten Sie eine Debatte und wer als Bibliotheksassistent*in arbeiten möchte, sollte andere von seiner/ihrer Entscheidung überzeugen.

Aktivität 3. „Bewerbungsvideo“ [01:30-2:00 Std.]

Alle, die sich ehrenamtlich für einen Job oder eine Mitarbeit in einer Bibliothek bewerben möchten, treffen sich in Gruppen mit anderen, die das nicht wollen. Ihr Trainer zeigt Ihnen ein kurzes Video zur Bewerbung.

Im nächsten Schritt machen sich diese Personen kurze Notizen über sich selbst und warum er/sie die Stelle bekommen sollte. Der Rest der Gruppe unterstützt ihn/sie mit Ratschlägen.

Die Gruppe unterstützt den Bewerber dabei, ein kurzes Video (max. 2 Min.) zu erstellen, in dem der/die Bewerber*in über sich und die jeweiligen Stärken und die Motivation für die Arbeit in einer Bibliothek spricht.

Wenn Sie möchten, können Sie der gesamten Gruppe das Video zeigen, das Sie bei Ihren nächsten Schritten auf dem Weg zum Bibliothekar unterstützt.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1: Flipchart-Papier und Stifte Aktivität 3: „Videoeinführungen für Bewerbungen“: <https://www.youtube.com/watch?v=baCgyOsUBY8>, separate Ruheräume für jede Gruppe, Mobiltelefone, E-Mail-Konto [falls erforderlich]



INCLUDED

Lernszenarien

Glam-Sektor: MUSEEN

Erstellt von: SYNTHESIS





Lernszenario: 1

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Wecken Sie das Interesse an Museen als Kulturräumen.
- Verbinden Sie das Lernen über Museen mit realen Erfahrungen, die für die Lernenden bedeutsam und wertvoll sind

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die einzigartigen Eigenschaften von Museumsumgebungen/-räumen ableiten können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden die Aufgaben in einem Museum erkennen und vergleichen können, die am besten zu ihrer Persönlichkeit und ihren Berufswünschen passen.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Was macht ein Museum aus“ [1:30 Std.]

Warum haben wir Museen? Sehen Sie sich das Video auf <https://youtu.be/MHo928fd2wE> an. Besprechen und denken Sie mit Ihrem Trainer über die Rolle von Museen in der Gesellschaft nach. Sie können die aktuellste Definition von ICOM auch hier einsehen: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>





GLAM-Sektor
Museen

Lernszenarionummer: 1



Aktivität 2. „Museen, die ich besuchen möchte“ [01:30 Std.]

Identifizieren und notieren Sie schriftlich 3-4 lokale Museen, die Sie besuchen möchten. Sammeln Sie Informationen über die Museen, die Sie besuchen möchten: Arten von Museen; Arbeitszeit; wie man dorthin kommt; Ist der Eintritt ins Museum frei? Gibt es Zugang für Personen mit eingeschränkter Mobilität usw. Sie können diese Canva-Vorlage verwenden (ausdrucken oder digital ausfüllen), um Ihre Antworten zu vervollständigen.

Aktivität 3. „Museumsbesuch“ [02:00 Std.]

Vereinbaren Sie als Gruppe einen Besuch in den von Ihnen ausgewählten Museen. Wenn Sie eine Begleitperson benötigen, fragen Sie den Trainer oder eine andere Person, die Ihnen helfen kann.

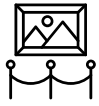
Arbeiten Sie in kleinen Gruppen und besichtigen Sie das Museum (2-3 Personen). Beobachten Sie die Arbeit in den Museen aufmerksam. Machen Sie sich bei Bedarf Notizen zu dem, was Sie sehen. Worauf Sie achten sollten: Begrüßt jemand die Besucher, wenn sie hereinkommen? wie viele Leute arbeiten im Museum? wie das Museumspersonal mit Besuchern kommuniziert; Wie ist die Atmosphäre? was im Museum ausgestellt wird usw. Ihr Trainer wird Ihnen zusätzliches Material zum Berufsbild von Museumsfachleuten geben. [Geschätzte Fertigstellungszeit für diese Aktivität: 02:00 Uhr.] Mit dieser Canva-Vorlage können Sie Ihre Notizen aufzeichnen und Bilder durch Bilder ersetzen, die Sie während des Besuchs aufgenommen haben. Diese Aufgabe können Sie nach dem Besuch erledigen und Ihre Erkenntnisse mit der Gruppe teilen.

Aktivität 4 „Was Museen einzigartig macht“ [1:30 Std.]

Lesen Sie diesen Artikel über die 8 Museumstypen. <https://travel2next.com/types-of-museums/>

Erwähnen Sie kurz zwei bis drei Hauptmerkmale jeder Art (Kategorie) von Museen. Erklären Sie jede Auswahl, indem Sie sie in 50 Wörtern zusammenfassen, indem Sie Bilder aus dem Internet bereitstellen oder eine kurze Präsentation halten. Sie können diese Canva-Vorlage verwenden (ausdrucken oder digital ausfüllen), um Ihre Antworten zu vervollständigen.





GLAM-Sektor
Museen

Lernszenarionummer: 1



e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1:

<https://youtu.be/MHo928fd2wE>

<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

Aktivität 2:

Online-Recherche, Notizblock oder Google-Notizen.

Canva-Vorlage

Aktivität 3:

Notizblock, physische Karte, Führung. Canva-Vorlage Aktivität 4: Notizblock, Laptop, Canva für Präsentationen, Bilder aus der Online-Suche

<https://travel2next.com/types-of-museums/>

Canva-Vorlage





Lernszenario: 2

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Engagement

b) Die Ziele der Sitzung

- Wecken Sie das Interesse an den Berufsbildern von Museumsfachleuten, indem Sie die Lernenden befähigen, über ihren beruflichen Werdegang nachzudenken und herauszufinden, was ihre Persönlichkeit anspricht.
- Verbinden Sie das Lernen über Museumsberufe mit Erfahrungen, die für die Lernenden bedeutungsvoll und wertvoll sind.
- Fördern Sie Anstrengung und Beharrlichkeit, um Wissenszuwächse im Zusammenhang mit dem Museumsberuf anzustreben und Arbeiten in musealen Umgebungen

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben identifizieren Lernende grundlegende Berufsprofile und Aufgaben, die in einem Museum erledigt werden können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass Lernende die Aufgaben für die Rolle eines kuratorischen Museumsassistenten erkennen und vergleichen können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Rollen im Museum“ [00:45 Std.]

Welche Art von Menschen arbeiten im Museum? Ihr Trainer wird eine Präsentation auf Genial.ly halten und Sie können Ihre Gedanken in Ihrer Gruppe diskutieren. Schauen Sie sich die Bilder in der Präsentation (Folien 1-8) an und teilen Sie Ihrem Trainer Ihre Ideen mit. Welche Rollen verbinden Sie mit Museen? Sehen Sie sich nun Folie 9 über einige Museumsrollen an. Was denken Sie über die Arbeit in einem Museum? Bilden Sie Paare und sprechen mit Ihren Teamkolleg*innen und Ihrem Trainer über Ihre Gedanken. Er/sie wird sie dann für Sie auf einem Whiteboard notieren.





GLAM-Sektor
Museen

Lernszenario: 2



Aktivität 2. „Kuratorischer Assistent eines Museums“ [01:00 Std.]

Welche Fähigkeiten benötigen Sie, um kuratorischer Assistent eines Museums zu sein? Schauen Sie sich das Video (<https://youtu.be/SyeAVdJhMRQ>) gemeinsam mit Ihrem Trainer an und er/sie erklärt Ihnen den Inhalt.

Bilden Sie Paare und sprechen Sie über die Arbeit in einem Museum und die Aufgaben, die Sie dort als kuratorische Hilfskraft erfüllen könnten.

Sehen Sie sich die Abbildung hier an: <https://www.liveabout.com/career-profile-of-art-museum-curatorial-assistant-1295342> Besprechen Sie, welche Rollen und Pflichten tatsächlich im Rahmen der Arbeit als kuratorischer Assistent eines Museums erwartet werden.

Aktivität 3. „Museumscurator*in“ [00:45 Std.]

Welche Fähigkeiten benötigen Sie, um Museumscurator*in zu werden?

Sehen Sie sich die Abbildung hier an:

<https://www.lieabout.com/career-profile-of-art-museum-curatorial-technician-1295343>

Arbeiten Sie in kleinen Gruppen von 2-3 Personen. Besprechen Sie, welche Rollen und Pflichten im Rahmen der Arbeit als kuratorischer Techniker in einem Kunstmuseum zu erwarten sind.

Wie unterscheidet sich das von der Rolle eines kuratorischen Assistenten?

Spielen Sie online auf Genial.ly zusammen mit Ihrem Trainer ein „Wahr oder Falsch-Quiz“, um die Rollen und Pflichten von kuratorischen Assistent*innen und Techniker*innen im Museum zu verstehen.

Link zum Spiel:

<https://view.genial.ly/6506d1a1b50ef70018111b2a/interactive-content-true-or-false-quiz>





GLAM-Sektor
Museen

Lernszenario: 2



e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Beamer, Internetanschluss, Papier und Stifte für die Bilder

Aktivität 1:

<https://view.genial.ly/6506d55ba8040f0011ba1867/interactive-content-educational-choice-board>

Zusätzliche Ressourcen: <https://www.arnabontempsmuseum.com/the-most-important-skills-you-need-to-work-in-a-museum/>

https://nasher.duke.edu/large-files/pdfs/museum_job_descriptions.pdf Aktivität 2:

<https://youtu.be/SyeAVdJhMRQ> <https://www.liveabout.com/career-profile-of-art-museum-kuratorische-Assistentin-1295342>

Aktivität 3:

<https://www.liveabout.com/career-profile-of-art-museum-curatorial-technician-1295343>

<https://view.genial.ly/6506d1a1b50ef70018111b2a/interactive-content-tr>





Lernszenario: 3

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Darstellung

b) Die Ziele der Sitzung

- Erfahren Sie mehr über die Bedeutung multimodaler Kommunikation für unterschiedliche Zielgruppen.
- Die Lernenden erfahren mehr darüber, wie sie die Museen für ein vielfältiges Publikum (einschließlich Menschen mit Behinderungen) zugänglich machen können.
- Die Lernenden erfahren mehr darüber, wie sie Museen zu einem neurointegrativen Arbeitsplatz machen können.

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernende darlegen können, wie sie mit einem vielfältigen Publikum in einem Museum umgehen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden geeignete Kommunikationsmittel für ein neurodiverses Publikum auswählen können.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden Strategien zur Entwicklung eines neurointegrativen Arbeitsplatzes erkennen und vergleichen können.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Neurodiversität – Blick über den Tellerrand hinaus“ [01:00 Std.]

Schauen Sie sich diese Präsentation auf Canva an.

Besprechen Sie mit Ihrem Trainer, wie Sie sich fühlen, wenn Sie ein Museum besuchen, oder, falls Sie normalerweise nicht in Museen sind, die Gründe dafür.



Lernszenario: 3



Entsprechen die präsentierten Vorschläge/Tipps Ihrer Erfahrung/Einschätzung?

Was könnte getan werden, um die Planung eines „neurodiversitätsfreundlichen Museumserlebnisses“ zu unterstützen?

Auf dem MuseumNext Digital Summit teilte die Autorin und Moderatorin Verity Babbs ihre Erfahrungen mit ADHS und diskutierte, warum es wichtig ist, dass Museen hochwertige digitale Inhalte erstellen, um neurodivergenten und behinderten Zuschauern den Zugang zu Kunst zu erleichtern, wie dies umgesetzt werden kann und an wen sich diese Institutionen wenden können Anleitung (siehe unten).

<https://www.museumnext.com/article/how-can-museums-increase-accessibility-for-neurodiverse-audiences/>

Sehen Sie sich das Video zweimal an und denken Sie über die angesprochenen Punkte im Hinblick auf digitale Museumsangebote für ein neurodivergentes Publikum nach.

Aktivität 2. „Zeigen und erzählen – eine ausgestellte Museumsausstellung“ [04:00 Std.]

In dieser Aktivität richten Sie im Unterricht mit Hilfe Ihrer Mitschüler und Ihres Trainers Ihr eigenes Museum ein. Befolgen Sie diese Checkliste mit 10 Schritten, um eine Museumsausstellung zu erstellen.

Arbeiten Sie in Gruppen und übernehmen Sie dabei die unterschiedlichen Rollen von Fachleuten in einem Museum, um Folgendes zu bearbeiten:

Das Thema des Museums Wie Sie die Ausstellung gestalten (Präsentation, Beschriftung usw.)

Wer ist Ihre Zielgruppe An welchen Tagen und zu welcher Uhrzeit sind Sie geöffnet Sie können Gegenstände von zu Hause mitbringen, Freunde bitten, einige ihrer Kunstwerke oder Skulpturen auszuleihen usw ein anderes Objekt, das Sie für Ihr Museum relevant finden.

Überlegen Sie, wie Sie sicherstellen können, dass Ihr Museum für alle zugänglich ist. Sehen Sie sich die Checkliste noch einmal an, um sicherzustellen, dass Sie alles getan haben, um Ihr Museum für ein vielfältiges Publikum zugänglich zu machen.

Der Eröffnungstag des Museums beinhaltet Präsentationen der Exponate durch Sie und Ihre Gruppe.

Sie können mehrere Tage lang an diesem Projekt arbeiten, die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung beträgt 4 Stunden.



GLAM-Sektor
Museen

Lernszenario: 3



Aktivität 3. „Schaffung eines neuro-inklusive Museumsarbeitsplatzes“ [02:00 Uhr]

Organisationen haben die Zahl ihrer Initiativen zu Diversität, Gerechtigkeit und Inklusion (DE&I) erhöht. Allerdings ist die Neurodiversität am Museumsarbeitsplatz nach wie vor gering. Durch die Implementierung barrierefreier Kommunikationsstrategien, die auch neurodivergente Mitarbeiter und Kandidaten berücksichtigen, können Museen DE&I-Programme erweitern, die Mitarbeitererfahrung verbessern und von einem neurointegrativen Arbeitsplatz profitieren.

Testen Sie mit diesem Genial.ly-Quiz Ihr Wissen und Verständnis für einen neurointegrativen Museumsarbeitsplatz.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1:

Präsentation „Neurodiversität – Blick über den Tellerrand hinaus“.

<https://www.museumnext.com/article/how-can-museums-increase-accessibility-for-neurodiverse-audiences/>

Aktivität 2:

Checkliste mit 10 Schritten zur Erstellung einer Museumsausstellung.

[10 steps checklist](#)

Aktivität 3:

[Neuro-inclusive-workplace-characters-quiz](#)

Zusätzliche Ressourcen

<https://www.interactsoftware.com/wp-content/uploads/2022/07/Communicating-with-a-neurodiverse-workforce.pdf>





Lernszenario: 4

für ein inklusives und zugängliches Erwachsenenbildungsangebot

a) UDL-Prinzip dargestellt im Szenario

Aktion und Ausdruck

b) Die Ziele der Sitzung

- Ermutigen Sie die Lernenden, mehrere Medien für die Kommunikation zu nutzen und mehrere Werkzeuge für Konstruktion und Komposition zu verwenden.
- Die Lernenden können tief in die Schaffung virtueller Museen und Ausstellungen eintauchen.
- Persönliches Wissen und Verständnis für ihre Stärken und Schwächen sowie das Potenzial für die Arbeit in einem Museum gewinnen

c) Die Lernergebnisse für diese Sitzung

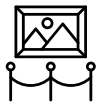
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird erwartet, dass die Lernenden in der Lage sind, ihre eigene virtuelle Ausstellung vorzuführen.
- Nach Abschluss dieser Aufgaben wird von den Lernenden erwartet, dass sie sich kritisch mit den Aspekten der Arbeit in einem Museum auseinandersetzen und einschätzen können, was sie persönlich anspricht.

d) Beschreibung der Lernaktivitäten

Aktivität 1. „Was sind virtuelle Museumsausstellungen?“ [01:00 Std.]

Insbesondere nach Corona ist es für Museen zur Norm geworden, virtuelle Ausstellungen online anzubieten. Museumsfachleute mussten sich weiterbilden, um digitale Angebote entwickeln zu können. Was ist aber eine virtuelle Ausstellung?





Lernszenario: 4



Sehen Sie sich diese Präsentation auf Genial.ly an, um zu sehen, was virtuelle Ausstellungen sind und Beispiele für virtuelle Ausstellungen aus der ganzen Welt. Besprechen Sie mit Ihrem Trainer, ob Sie schon einmal virtuelle Museen online besucht haben. Schauen Sie sich die beiden Links in der Präsentation auf Seite 2 für die virtuellen Museen an und teilen Sie Ihre Ansichten. Finden Sie sie interessant, leicht zu navigieren usw.? Siehe Präsentationsfolie 3. Sind Sie mit den Vorschlägen einverstanden? Können Sie sich weitere Vorteile bei der Erstellung virtueller Museumsausstellungen vorstellen?

Aktivität 2. „Erstellen unserer eigenen virtuellen Ausstellung“ [04:00 Std.]

Ihr Trainer hat 3 Vorlagen für virtuelle Ausstellungen auf Canva vorbereitet und wird Sie in eine Gruppe einteilen. Jede Gruppe arbeitet daran, ihre eigene virtuelle Ausstellung zu erstellen.

Virtuelle Ausstellung 1: Kunsthistorisches Museum Virtuelle Ausstellung 2: Archäologisches Museum Virtuelle Ausstellung 3: Naturhistorisches Museum

Gehen Sie die Folienvorlagen durch und überlegen Sie, wie Sie die einzelnen Abschnitte ansprechen. Fühlen Sie sich frei, Ihre Ausstellung so zu gestalten, dass sie für ein vielfältiges Publikum sowohl attraktiv als auch zugänglich ist. Sie können Ihren Trainer um Rat fragen. Am Ende der Aktivität präsentieren Sie der Gruppe Ihre virtuelle Ausstellung. Erklären Sie Dinge wie:

Das Thema der Ausstellung. Zielgruppe. So navigieren Sie durch die Ausstellung Strategien, um Menschen ins Museum zu locken Museumsrollen und wie Sie diese auf Ihre Gruppe verteilt haben.

Wichtige Erkenntnisse aus den Erfahrungen jeder Person in der Gruppe – was hat Ihnen an der Vorbereitung am besten gefallen? Ausstellung Sie können an diesem Projekt mehrere Tage lang arbeiten.



Lernszenario: 4



Aktivität 3. „Ich selbst in einer Museumsrolle“ [01:30 Std.]

Zeichnen Sie ein Bild von sich selbst, wie Sie in einem Museum arbeiten. Sie können hier auch die Canva-Vorlage verwenden, um Ihre Eingaben hinzuzufügen.

Stellen Sie sich vor, welche Aufgaben Sie Ihrer Meinung nach besser bewältigen könnten, und fügen Sie diese in Ihre Illustration ein.

Gibt es Ihrer Meinung nach noch etwas, was Sie darüber hinaus tun könnten? Sie können Ihren Trainer um Rat fragen.

Teilen Sie Ihre Illustration mit der Gruppe.

Aktivität 4. „Kampagne „Museen für alle“ [02:00 Std.]

Nachdem Sie nun Ihr virtuelles Museum entwickelt haben, wie würden Sie vorgehen, um alle in Ihrer Gemeinde davon zu informieren? Wie zeigen Sie, dass Ihr Museum für alle zugänglich ist?

Welche Kommunikationsmittel sind für neurodivergente Menschen besser?

Hier finden Sie ein Miniszenario zum Erstellen einer Social-Media-Kampagne für Ihr Museum.

e) Beschreibung der Lernressourcen für diese Sitzung mit Originaldateien, Links usw.

Aktivität 1:

Präsentation virtueller Museen. Aktivität 2: Canva-Vorlagen

[Virtual exhibition 1](#) [Virtual exhibition 2](#) [Virtual exhibition 3](#)

Aktivität 3:

Stift und Papier, Malstifte, Canva-Vorlage, Internetverbindung

[So erstellen Sie eine virtuelle Ausstellung – Das Online-Tool, das von den weltweit führenden Museen verwendet wird](#) | [ThingLink-Blog](#)

Aktivität 4:

[Mini scenario](#) für eine Social-Media-Kampagne für Barrierefreiheit



Kontakte

	
	
 <p>Academy of Entrepreneurship®</p>	
	
	
	