



INCLUDED

WP3 3.1 Toolkit with learning scenarios in the GLAM Sector: for adult educators

Prepared by: The INCLUDED partnership





INCLUDED PARTNERSHIP:



**Academy of
Entrepreneurship®**





Sommario

IL PROGETTO

4

INTRODUZIONE

5

COME USARE IL TOOLKIT

6

METODOLOGIA : IL FRAMEWORK UDL

7

METODOLOGIA: LINEE GUIDA PER UDL

8

**SCENARIO DI APPRENDIMENTO 1:
ARCHIVI**

9

**SCENARIO DI APPRENDIMENTO 2:
GALLERIE**

20

**SCENARIO DI APPRENDIMENTO 3:
BIBLIOTECHE**

32

**SCENARIO DI APPRENDIMENTO 4:
MUSEI**



About the project

"INCLUDED - Promoting Inclusive Employment in the GLAM Sector through Open Innovation" è un progetto Erasmus+ che promuove l'inclusione sociale e mira a migliorare la sensibilizzazione delle persone con minori opportunità, in particolare le persone con disabilità, in particolare le persone con disturbo dello spettro autistico (ASD), attraverso un approccio proattivo e di innovazione aperta per un'occupazione inclusiva nelle gallerie, nelle biblioteche, negli archivi, Settore Musei (GLAM).

INCLUDED si occupa di reclutamento inclusivo nel settore GLAM, in quanto queste istituzioni culturali sono considerate agenti di cambiamento sociale, e quindi dovrebbero dare l'esempio di una società inclusiva, plasmare il futuro del settore, ma anche guidare i cambiamenti sociali e promuovere l'inclusione sociale. Le persone con disabilità sono tra le prime escluse dal mercato del lavoro e il progetto INCLUDED cerca di interrompere questa tendenza, invertendo il paradigma nel settore GLAM.

Il consorzio transnazionale INCLUDED comprende Vinco (Austria), SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LIMITED (Cipro), Brainplus GmbH (Austria), ACADEMY OF ENTREPRENEURSHIP PASTIKI ETAIREIA (Grecia), EURELATIONS GEIE (Italia), Asociacija MINTIES BITĖS (Lituania).

Visitate il sito web del progetto INCLUDED:





Introduzione

per un'educazione degli adulti inclusiva e accessibile

L'educazione degli adulti dovrebbe dare l'esempio quando si tratta di inclusione. L'obiettivo dell'educazione inclusiva degli adulti è quello di creare una società più inclusiva tenendo conto delle persone con disabilità nella pianificazione, nello sviluppo e nell'esecuzione dei programmi educativi. In questo contesto, l'istruzione inclusiva si riferisce alla fornitura di opportunità di apprendimento pertinenti e ugualmente accessibili a tutti gli individui senza distinzione. Molte istituzioni educative, nel frattempo, non sono all'altezza di questi standard nelle loro offerte. Rinunciare a risorse di apprendimento gratuite ha funzionato in queste situazioni.

Quando partecipano a eventi educativi, le persone con disabilità sono aiutate da assistenti, il che consente loro di partecipare senza alcuna costrizione. Le persone con disabilità dovrebbero essere incluse nella creazione di tali programmi al fine di aumentare la partecipazione. Dopotutto, sono loro gli esperti quando si tratta delle loro esperienze e il loro coinvolgimento garantisce che la partecipazione sia più di una semplice banalità.

Tra le altre cose, è fondamentale che gli educatori per adulti pianifichino le descrizioni e i contenuti dei loro corsi in termini semplici e dedichino un tempo adeguato alla consegna del materiale. Gli educatori degli adulti possono anche fornire supporto gratuito all'apprendimento come parte dei loro servizi. L'accesso senza ostacoli ai servizi è l'obiettivo principale. Inoltre, le opportunità e i servizi offerti dalle istituzioni educative sono importanti tanto quanto le competenze degli educatori degli adulti stessi.

Le persone con disabilità hanno diritto ad un accesso senza ostacoli alle opportunità educative che sono apertamente pubblicizzate.

In questo caso, l'accessibilità deve essere vista in modo molto ampio: devono essere presi in considerazione fattori organizzativi, strutturali e relativi ai contenuti. L'apprendimento nel contesto di un'istruzione inclusiva degli adulti implica la garanzia che tutti siano il più possibile inclusi e coinvolti nelle opportunità educative, date le loro circostanze uniche. Allo stesso tempo, si tratta di completare una parte del percorso di apprendimento all'unisono con ogni altro partecipante e acquisire conoscenze gli uni dagli altri.

Nell'educazione degli adulti in generale, ci si dovrebbe concentrare maggiormente sullo scambio di partecipanti e sull'apprendimento autogestito. Questo, naturalmente, vale anche per l'educazione inclusiva degli adulti ed è stato perseguito in questo toolkit.



Come usare il toolkit

Il toolkit è progettato come una risorsa online, che include una raccolta di attività e risorse di apprendimento integrate e basate sulla progettazione. Si basa sulle linee guida per la progettazione universale per l'apprendimento, che "offre una serie di suggerimenti concreti che possono essere applicati a qualsiasi disciplina o dominio per garantire che tutti gli studenti possano accedere e partecipare a opportunità di apprendimento significative e stimolanti".

Il toolkit è destinato ad essere utilizzato dagli educatori degli adulti per aiutarli a facilitare il lavoro con gli adulti con disabilità. Lo scopo è quello di sviluppare esperienze di apprendimento più generiche e più specifiche per l'istruzione online e faccia a 2 facce, affrontando i diversi settori in GLAM. Il toolkit è progettato con un approccio di apprendimento basato su scenari. L'obiettivo di questo tipo di apprendimento è identificare una soluzione o una risposta a un problema del mondo reale. L'apprendimento basato su scenari può essere utilizzato per fornire formazione sulla conformità, formazione sulle competenze trasversali, formazione sulle competenze professionali, formazione sulla leadership, ecc.

Il toolkit è suddiviso in quattro unità tematiche: Gallerie, Biblioteche, Archivi e Musei. Ogni unità è indipendente dalle altre e comporta il completamento di un totale di quattro scenari di apprendimento per raggiungere tutti i risultati di apprendimento (sedici scenari di apprendimento nel toolkit). Man mano che uno scenario di apprendimento nell'unità avanza, si basa su quello precedente. Consideralo come una forma di impalcatura della conoscenza, in cui viene gradualmente aggiunto ulteriore apprendimento per completare il ciclo della conoscenza.

Gli scenari di apprendimento in questo toolkit sono strutturati come segue:

- Principio UDL rappresentato
- Obiettivi dello scenario
- Risultati di apprendimento attesi
- Attività
- Risorse

Il completamento di ogni fase di ciascuno dei quattro moduli tematici richiede un computer e l'accesso a Internet. Infine, devi sempre ricordare che l'insegnamento delle competenze generali fondamentali associate all'industria GLAM è solo un aspetto del processo di apprendimento come formatore.

Il tuo gruppo target di studenti opererà in un settore in gran parte dominato dai neurotipi e si confronterà con specifici vincoli strutturali, ambientali e pedagogici.



Metodologia

Il framework UDL

Il framework UDL (Universal Design for Learning) è un framework curricolare progettato per soddisfare le esigenze di tutti gli studenti.

Il quadro UDL si basa sul principio che tutti possono imparare e che tutti gli studenti meritano pari opportunità di successo. Le linee guida UDL forniscono agli educatori un nuovo modo di pensare agli obiettivi, alle valutazioni, ai metodi e ai materiali che possono essere utilizzati per creare un ambiente di apprendimento inclusivo per tutti gli studenti.

Utilizzando il framework UDL e le sue linee guida pratiche, il toolkit sarà sviluppato in modo che gli educatori degli adulti utilizzino le linee guida UDL per progettare esperienze di apprendimento per ogni settore GLAM.

Se si desidera utilizzare in modo mirato UDL nella progettazione e nello sviluppo dei corsi, è necessario considerare sei passaggi:

Step 1 Considera il tuo gruppo target, le sue differenze e gli ostacoli che deve affrontare.

Step 2 Identificare i requisiti di apprendimento del corso

Step 3 Progettare una valutazione formativa e sommativa varia per raggiungere i requisiti di apprendimento desiderati.

Step 4 Sviluppare metodi e materiali flessibili e inclusivi.

Step 5: Facilitare le sessioni che utilizzano l'impalcatura e supportano l'acquisizione degli studenti.

Step 6 Rifletti sui successi e sulle lezioni apprese per continuare a ridurre le barriere e aumentare l'accesso



Metodologia

Le linee guide UDL

Le Linee Guida UDL sono uno strumento utilizzato nell'implementazione dell'Universal Design for Learning, aderendo a tre principi fondamentali:

- Il perché dell'apprendimento - Engagement
- Il cosa dell'apprendimento - Rappresentazione
- Il come dell'apprendimento - Azione ed Espressione.

Ogni sezione include una serie di linee guida che gli educatori possono utilizzare per adattare la loro istruzione alle esigenze di tutti gli studenti.

- **Il principio del coinvolgimento** si concentra sul fornire agli studenti diversi modi per accedere e interagire con i contenuti. Ciò potrebbe includere l'utilizzo di immagini, audio, video o testo; fornire più livelli di difficoltà; o offrendo compiti diversi che si rivolgono a diverse esigenze di apprendimento. Si concentra sul fornire agli studenti diversi modi per trovare rilevanza nel loro apprendimento, per persistere nell'apprendimento quando è più impegnativo e per sviluppare l'autoregolazione, l'autovalutazione e l'autoriflessione.
- **Il principio di rappresentazione** garantisce che gli studenti possano comprendere e utilizzare le informazioni in diversi modi. Ciò potrebbe comportare l'utilizzo di diverse modalità (ad esempio, uditive, visive, cinestesiche) per presentare le informazioni; l'utilizzo di organizzatori grafici per illustrare i concetti chiave; o fornendo dichiarazioni riassuntive dopo ogni lezione.
- **Il principio dell'azione** e dell'espressione offre agli studenti diversi modi per dimostrare le proprie conoscenze e abilità, utilizzando una varietà di strumenti per costruire il significato ed esprimere la padronanza. Ciò potrebbe includere presentazioni orali, scrittura di saggi, creazione di progetti digitali o partecipazione a lavori di gruppo.

L'UDL include una guida su come trasformare questi tre principi in pratica attraverso la progettazione precoce dei programmi di studio. In particolare, si suggerisce di fornire più mezzi di coinvolgimento, più mezzi di rappresentazione e più mezzi di espressione. Pertanto, gli studenti saranno in grado di accedere alle informazioni, svilupparle, interiorizzarle e massimizzare il loro apprendimento.



INCLUDED

Scenari di apprendimento

Settore Glam: ARCHIVI A cura di: VINCO e SYNTHESIS



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author (s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union



Numero dello scenario di apprendimento: 1

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) Gli scopi della sessione

1. Gli studenti sanno cos'è un archivio e cosa si deve fare al suo interno.
2. Gli studenti conoscono gli archivi esistenti nella loro regione.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che gli studenti sappiano cosa sono gli archivi.
2. Al completamento di queste attività, ci si aspetta che gli studenti possano stimare le attività di base da svolgere in un archivio.
3. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che gli studenti possano riflettere sui vantaggi di lavorare in un archivio.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata (50-80 parole, file Word) [Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]





Numero dello scenario di apprendimento: 1

Attività 1, "Cos'è un archivio?" [1:00-1:30]

Guarda due volte il seguente video insieme al tuo trainer. Dopo averlo guardato per primo, il tuo allenatore ti spiegherà le cose basilari che hai visto e poi lo guarderai di nuovo. Vedrai, dopo la seconda volta, saprai cos'è un archivio e cosa si fa lì.

Dopo questo passaggio, riunitevi in piccoli gruppi (massimo 3-4 persone) e discutete con i vostri compagni di squadra delle cose che avete visto nel film.

Concentrati sulle seguenti domande:

- Quali tipi di archivi sono più interessanti per me e quali no?
- Quali parti del film sono difficili da comprendere e necessitano di ulteriori informazioni?
- Quali compiti/attività sono interessanti per me?
- Quali compiti/attività non mi piacciono?
- Perché mi piacerebbe lavorare in un archivio oppure no?

Prendi appunti su un foglio di carta.

Attività 2, "Perché dovrei lavorare in un archivio?" [1:00-1:30]

Dopo aver discusso le domande della prima attività, vai in coppia con persone che hanno opinioni simili come te.

Crea un poster con i punti che hai notato nell'attività passata e cerca di renderlo il più informativo possibile. Puoi anche creare diapositive su MS-PowerPoint, come preferisci!

Presenta il tuo poster o la tua presentazione PowerPoint e spiega i pro e i contro di lavorare in un archivio. Ascolta attentamente le presentazioni dei tuoi compagni di squadra e aggiungi i punti mancanti ai tuoi poster/presentazioni e attaccali al muro nella tua sala seminari.



Settore GLAM
Archivi



Numero dello scenario di apprendimento: 1

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: una breve introduzione agli archivi - YouTube

Attività 2: lavagna a fogli mobili + penne, collegamento alla descrizione del lavoro: cos'è un archivista e cosa fa? (Con competenze) | Indeed.com (Verma, 2023) - la traduzione tramite Google Translate o la traduzione automatica tramite il browser è facilmente possibile

*Fonte: Verma, A. (2023, 25 luglio) Cos'è un archivista e cosa fa? (Con competenze).
Fidanzamento*





Numero dello scenario di apprendimento: 2

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) Gli scopi della sessione

Gli studenti apprenderanno meglio il lavoro negli archivi.

Gli studenti possono stimare la propria personalità in relazione al lavoro in un archivio.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che gli studenti conoscano i diversi tipi di archivi.

Al completamento di questi compiti, ci si aspetta che gli studenti possano allocare le informazioni a diversi tipi di archivi.

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che gli studenti possano riflettere le proprie preferenze riguardo al tipo di archivio in cui desiderano lavorare.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata

Attività 1, "Foto, foto, foto" [01:30]

Il tuo trainer ti fornisce molte foto di cose diverse che possono essere archiviate. Nella prima lezione hai avuto una panoramica sui tipi di archivi. Ora crea il tuo sistema di cartelle sul tuo cellulare o computer e prova a ordinare le foto in base ai tipi di archivio.

Quale foto appartiene a quale tipo di archivio? Non preoccuparti, alcune immagini possono appartenere a diversi tipi o archivi.

Puoi fare questo esercizio da solo o in coppia.





Numero dello scenario di apprendimento: 2

Attività 2, "Presentazione" [01:00]

Realizza una breve presentazione PowerPoint e presenta i risultati. Prova a argomentare il motivo per cui hai deciso di aggiungere la rispettiva foto a questo o quel tipo di archivio.

Attività 3, "Riflessione" [00:30]

Quale tipo di archivio ti piace di più e perché vuoi lavorarci? Parla con i membri del tuo gruppo e discuti.

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: Foto dalla cartella allegata (fonte: www.pixabay.com), telefoni cellulari e/o computer

Attività 2: Computer con MS PowerPoint





Numero dello scenario di apprendimento: 3

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario Rappresentazione

b) Gli scopi della sessione

Gli studenti conosceranno gli archivi digitali e la loro importanza per preservare i ricordi. Gli studenti apprenderanno i vantaggi di avere archivi digitali e digitalizzazione.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente distingua le caratteristiche e le caratteristiche uniche degli archivi digitali.

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente spieghi i vantaggi di avere archivi digitali.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata

[Tempo stimato per il completamento di tutte le attività di questa sessione: il limite massimo è di 3-4 ore]

Attività 1, "Cos'è un archivio digitale?" [1:30]

Guarda due volte il seguente video insieme al tuo trainer. Dopo averlo guardato per primo, il tuo allenatore ti spiegherà le cose basilari che hai visto e poi lo guarderai di nuovo. Vedrai, dopo la seconda volta saprai cos'è un archivio digitale e come funziona.

Discuti con il tuo formatore sulle ragioni per avere archivi digitali anziché fisici e quali potrebbero essere i vantaggi. Leggi questo articolo per vedere se alcuni dei punti che hai sollevato sono menzionati.



Settore GLAM
Archivi



Numero dello scenario di apprendimento: 3

Attività 2, "Visitiamo un archivio digitale" [2:00 ore]

Il tuo formatore condividerà questo archivio digitale "La Topoteca". In piccoli gruppi potrete navigare tra le diverse topoteche d'Europa nella mappa visualizzata:

Seleziona 2 delle topoteche ed esplorate in profondità. Considera e completa le seguenti domande in questo foglio di lavoro Canva.

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1

Introduzione all'archiviazione digitale

Attività 2

<https://www.topothek.at/it/cos'è-la-topotheque/>

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





Numero dello scenario di apprendimento: 4

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Azione ed espressione

b) Gli scopi della sessione

Gli studenti configurano il proprio archivio digitale e familiarizzano con la sua funzione. Gli studenti acquisiranno familiarità con le modalità di personalizzazione della visualizzazione delle informazioni negli archivi digitali per rivolgersi a un pubblico diversificato.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

Al completamento di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di progettare il proprio archivio digitale e riflettere criticamente sulle modalità per proteggere l'archivio digitale.

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che gli studenti descrivano materiali flessibili da utilizzare per lo sviluppo di mostre di archivi digitali che possono essere adattati in base alle diverse esigenze e preferenze.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata [Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

Attività 1, "Come creare un archivio digitale?" [1:30]

Guarda due volte il seguente video (ANIMAZIONE | Come costruire un archivio digitale) insieme al tuo formatore. Dopo averlo guardato per primo, il tuo allenatore ti spiegherà le cose basilari che hai visto e poi lo guarderai di nuovo. Vedrai, dopo la seconda volta conoscerai i passaggi per creare il tuo archivio digitale.

È l'ora della digitalizzazione! Insieme al tuo formatore, puoi dedicare la sessione successiva a portare le foto in classe e digitalizzarle. Potresti quindi insegnare a familiari e amici a digitalizzare i loro oggetti di valore? Potrebbe essere un'attività divertente mentre digitalizzi fotografie, pagelle scolastiche e molto altro ancora.





Numero dello scenario di apprendimento: 4

Attività 2, "Proteggere un archivio digitale" [1:00 ore]

[ANIMAZIONE | Come proteggere i tuoi archivi digitali](#)

Ora che hai configurato il tuo archivio digitale, guarda due volte insieme al tuo formatore il video tutorial animato su come proteggere i tuoi preziosi archivi a casa. Fai un elenco delle cose che fai o farai riguardo agli oggetti che hai scelto di digitalizzare, per proteggerli.

Attività 3, "Rendere gli archivi digitali accessibili a diversi tipi di pubblico" [1:30 ore]

Leggi questo articolo con il tuo formatore, su "Per far fronte alla distrazione digitale, abbracciare la neurodiversità digitale" Rivisita il repository digitale degli archivi "The Topotheque".

Lavora in piccoli gruppi di 2-3 persone e considera ora cosa si potrebbe fare per renderlo più inclusivo per un pubblico diversificato, comprese le persone neurodivergenti. Nei materiali digitali adeguatamente preparati, la visualizzazione delle stesse informazioni è molto malleabile e personalizzabile. Ad esempio, un riquadro contenente informazioni di base può essere visualizzato in una posizione diversa, o ingrandito, o enfatizzato dall'uso del colore, o completamente cancellato. Pensa ad esempio a come visualizzare le informazioni in un formato flessibile in modo che le seguenti caratteristiche percettive possano essere variate:

La dimensione di testo, immagini, grafici, tabelle o altro contenuto visivo
Il contrasto tra sfondo e testo o immagine
Il colore utilizzato per informazioni o enfasi
Il volume o la velocità del discorso o del suono
La velocità o i tempi di video, animazioni, suoni, simulazioni, eccetera.

Il layout degli elementi visivi o di altro tipo. Il carattere utilizzato per i materiali stampati

[Crea una semplice infografica utilizzando Canva, con 4 suggerimenti per sviluppare archivi digitali inclusivi.](#)





Settore GLAM
Archivi



e) **Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.**

Attività 1

[ANIMAZIONE | Come costruire un archivio digitale](#)

Attività 2

[ANIMAZIONE | Come proteggere i tuoi archivi digitali](#)

Attività 3

[Per far fronte alla distrazione digitale, abbraccia la neurodiversità digitale](#)

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

[Modello di infografica Canva](#)





INCLUDED

Scenari di apprendimento

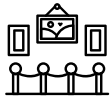
Settore Glam: GALLERIE A cura di: MINTIES BITES



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author (s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union



Numero dello scenario di apprendimento: 1

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) Gli scopi della sessione

1. Conoscere i dipinti famosi.
2. Imparare come i dipinti entrano nelle gallerie.
3. Scopri le gallerie d'arte, le loro tipologie e cosa fanno.
4. Conoscere i vantaggi di lavorare in una galleria.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente comprenda come funzionano le gallerie in generale.
2. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di distinguere tra diversi tipi di gallerie.
3. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di definire i vantaggi di lavorare in una galleria.
4. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia motivato a fare domanda per un lavoro in una galleria.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata

[Tempo stimato per il completamento di tutte le attività di questa sessione: il limite massimo è di 3-4 ore]



Numero dello scenario di apprendimento: 1

Attività 1.

Osserva i dipinti famosi e descrivi cosa è raffigurato in essi.

Riconosci questi dipinti? Chi sono gli autori di questi dipinti? Quali emozioni sono racchiuse in questi dipinti? Se nel pezzo ci sono delle persone, quali sono le loro espressioni? Quale dipinto è il tuo preferito e perché? Qualcuno di questi dipinti ti riporta alla mente eventi o ricordi della tua vita?

Discuti con il formatore: come i dipinti entrano nelle gallerie? Chi espone i quadri nelle gallerie? [Tempo stimato per il completamento di questa attività: 1 ora.] Risorse: 10 immagini da presentare tramite un proiettore o stampare.

Attività 2. Spiegazione delle gallerie d'arte

Discuti con il tuo formatore e il tuo gruppo e rispondi a queste domande: cosa fa la Galleria? Che tipi di gallerie conosci?

Dopo la discussione guarda il video su <https://www.youtube.com/watch?v=D2SxsskPPvw&t=87s> e scopri le gallerie d'arte, le loro tipologie e cosa fanno.

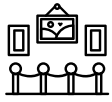
Ora che hai guardato il video, discuti di nuovo con il tuo formatore e il gruppo e rispondi a queste domande: quanto conoscevi il lavoro delle gallerie prima di guardare il video? quali cose nuove hai imparato? Qual è stata la cosa più sorprendente o interessante? Quale tipologia di gallery ti è piaciuta di più? Per quale ti piacerebbe lavorare?

[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1,30 ore]

Attività 3. Vantaggi di lavorare in una galleria

Guarda l'immagine interattiva su Genial.ly e leggi i vantaggi di lavorare in una gallery. Link all'immagine interattiva: <https://view.genial.ly/64ca427fee72200185cdfac/interactive-image-included-benefits-of-working-at-an-art-gallery> Successivamente, fai un elenco di ciò che potrebbe essere più vantaggioso per te .

Condividi la tua lista con il resto del gruppo e crea un elenco preciso di tutti i vantaggi. [Tempo stimato per il completamento di questa attività: 30 minuti.] Risorse: carta e penna o computer.



Numero dello scenario di apprendimento: 1

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1. Le immagini sono in questa cartella (prese da Wikipedia) Link:

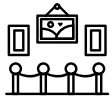
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portrait_of_Giuliano_li_Cesarini,_Age_14,_with_His_Page_by_Gervasio_Gatti.jpg https://en.wikipedia.org/wiki/The_Birth_of_Venus
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Bellelli_Family https://en.wikipedia.org/wiki/Lady_Writing_a_Letter_with_her_Maid
https://en.wikipedia.org/wiki/Arnolfini_Portrait
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

Attività 2. <https://www.youtube.com/watch?v=D2SxsskPPvw&t=87s>

Attività 3. <https://view.genial.ly/64ca427feee72200185cdfac/interactive-image-included-benefits-of-working-at-an-art-gallery> Immagine interattiva preparata utilizzando informazioni da:

Infatti la redazione. (25 giugno 2022) Lavorare in una galleria d'arte: vantaggi, consigli e lavori

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



Numero dello scenario di apprendimento: 2

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) Gli scopi della sessione

Scoprire informazioni e tipologie di gallerie nel luogo di residenza.

Imparare come i visitatori o i clienti della galleria vengono trattati dallo staff osservando il lavoro nelle gallerie locali.

Scopri di più su come funzionano le gallerie in generale.

Ulteriori informazioni sullo staff delle gallerie.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente sia a conoscenza di quali gallerie ci sono nel suo luogo di residenza.

Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente visiti le gallerie e, osservando l'ambiente, scopra come vengono ricevuti i clienti e i visitatori nelle gallerie.

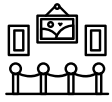
Al termine di questo compito, ci si aspetta che lo studente conosca i dipendenti della galleria e i loro compiti.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata

[Tempo stimato per il completamento di tutte le attività di questa sessione: il limite massimo è di 3-4 ore]

1. Raccogli informazioni sulle gallerie locali e sceglie una o due da visitare. È possibile visitare più gallerie a seconda delle dimensioni e del numero delle gallerie locali. Raccogli le informazioni sulle gallerie che intendi visitare: tipologie di gallerie; ore lavorative; come arrivare là; l'ingresso alla Galleria è gratuito; esiste un accesso per le persone con mobilità ridotta, ecc.

[Tempo stimato per il completamento di questa attività: 1 ora] Risorse: connessione internet, carta e penna.



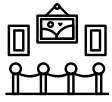
Numero dello scenario di apprendimento: 2

2. Vai a visitare le gallerie che hai scelto. Se hai bisogno di un accompagnatore, chiedi al formatore o a qualcun altro che possa aiutarti. Osserva attentamente l'opera nella gallery. Se è necessario, prendi nota di ciò che vedi. Cose a cui prestare attenzione: qualcuno accoglie i visitatori quando entrano; quante persone lavorano nella galleria; come il personale della galleria comunica con i visitatori; com'è l'atmosfera; cosa è esposto in galleria; su quale piano si trova questa galleria; questa galleria è accessibile alle persone con mobilità ridotta, ecc. [Tempo stimato per il completamento di questa attività: 4 ore] Risorse: carta e penna o telefono, tablet.

3. Racconta al tuo formatore come è stata la tua esperienza nella/e galleria/e che hai visitato. Raccontagli le tue osservazioni utilizzando gli appunti che hai preso. Cosa hai imparato sulla galleria e sulle persone che ci lavorano? Cosa ti è piaciuto di più quando hai visitato le gallerie? Avere una discussione. [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 ora]

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Nessuna risorsa.



Numero dello scenario di apprendimento: 3

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio UDL rappresentato nello scenario

Rappresentazione

b) Gli scopi della sessione

1. Conoscere le posizioni e i compiti di ciascuna posizione in una galleria.
2. Apprendere l'importanza delle capacità comunicative sul lavoro.
3. Imparare a evitare di interrompere altre persone durante le conversazioni.
4. Imparare a spostare la tua attenzione da te stesso e da ciò che vuoi dire, a concentrarti su chi parla e cercare di capire cosa sta dicendo.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di distinguere le differenze su ciascuna posizione e i compiti di ciascuna posizione in una galleria.
2. Al completamento di questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa riconoscere e confrontare i compiti e le posizioni in una galleria che meglio si adattano alla sua personalità e alle sue aspirazioni di carriera.
3. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia più consapevole di quanto sia importante ascoltare senza interrompere l'oratore.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

1. Attività "Posizione e descrizione" Gioca online su Genial.ly insieme al tuo trainer e scopri quali sono le posizioni nelle gallerie e le relative descrizioni.
Link al gioco: <https://view.genial.ly/64b7c1563a179b001b6bbf4c/interactive-content-position-and-description>



Numero dello scenario di apprendimento: 3

Successivamente discuti con il tuo formatore e rispondi a queste domande: quale posizione nella galleria ti piacerebbe di più? Perché? Come ti immagini in questa posizione? Quali compiti esatti potresti svolgere nella galleria? Perché non ti piacciono le altre posizioni? Quale delle posizioni sembra più difficile e perché? Quali sfide potresti affrontare lavorando in galleria?

Insieme al tuo formatore fai un elenco dei vantaggi di lavorare in una galleria.

[Tempo stimato per il completamento di questa attività: 1,30 ore.] Risorse: videoproiettore, connessione Internet, carta e penna.

2. Attività “La comunicazione è fondamentale” La capacità di scambiare informazioni e idee sul lavoro è una competenza essenziale in molti ruoli. Pertanto, è necessario saperne di più su ciò che rende la comunicazione sul posto di lavoro così importante e su come migliorare le proprie capacità comunicative.

Leggi il testo sulle diapositive sulle capacità di comunicazione sul lavoro. Discuti con il tuo formatore se ti senti sicuro delle tue capacità comunicative e pensa a quali aspetti potresti aver bisogno di lavorare. Prepara un piano con passaggi su come migliorare le tue capacità di comunicazione sul lavoro.

[Tempo stimato per il completamento di questa attività: 1 ora.] Risorse: proiettore, carta e penna.

3. Attività “Just Listen” Questa attività di ascolto attivo è strutturata come un esercizio di sviluppo dell'ascolto personale.

Chiedi a qualcuno disposto a parlarti su un singolo argomento a sua scelta per 5 minuti. Quindi ascolta semplicemente per comprendere il messaggio che stanno cercando di trasmetterti. Non dimenticare di utilizzare il timer per tenere traccia del tempo.

Alcune idee per le conversazioni:

Chi è il tuo amico più longevo? Dove li hai incontrati? Cosa apprezzi di loro?

Cosa ti piaceva veramente quando eri bambino? Perché ti ha catturato? Discutere.

Quali tre parole ti descrivono meglio? Perché?

Quale sarebbe il tuo fine settimana perfetto? Parla durante quel fine settimana perfetto.



Numero dello scenario di apprendimento: 3

Qual è il sogno più strano che tu abbia mai fatto?

Descrivi la tua opinione controversa.

Chi nella tua vita ti porta più gioia? Come?

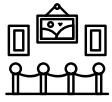
Descrivi un libro che ha avuto un impatto sulla tua vita. Qual è stato l'impatto e come ti influenza oggi?

Se potessi chiamare chiunque nel mondo e avere una conversazione di un'ora, chi chiameresti? Di cosa parleresti?

Immagina che il tempo si fermi per tutti tranne che per te per un giorno. Cosa fai? Non ti è consentito dire nulla mentre stanno parlando: nessun commento, nessuna domanda, nessun segnale verbale di ritorno (ovvero "mhm", "aha", "uh-huh", ecc.). Ma un contatto visivo appropriato e un cenno del capo vanno bene per dimostrare che stai prestando loro attenzione. Ascolta semplicemente in silenzio e cerca di capire chi parla. Al termine dei 5 minuti potrete parlare. Parafrasa con parole tue i punti principali che pensi di aver sentito dire dall'oratore: dovrebbero rimanere in silenzio mentre parafrasi. Usa introduzioni di parafrasi come "Penso di averti sentito dire..." e "Sembra che..." Una volta terminata la parafrasi, l'oratore può confermare, correggere e chiarire. E puoi porre domande di follow-up, se lo desideri. Concludi discutendo questo esercizio di ascolto attivo con il relatore.

Successivamente, scambia i ruoli con l'oratore e ripeti questo esercizio. Per ogni conversazione hai 30 minuti.

Ora avvia una discussione di follow-up con il formatore e l'intero gruppo. Puoi trovare le domande qui: <https://view.genial.ly/651aa2bf77be0f0011e475c2/horizontal-infographic-lists-9-key-slides-for-any-pitch-deck> [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1,30 ore.] Risorse: timer.



Numero dello scenario di apprendimento: 3

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1. <https://view.genial.ly/64b7c1563a179b001b6bbf4c/interactive-content-position-and-description>

Gioco interattivo preparato utilizzando informazioni da:

Neuendorf, H. (2016, 8 settembre) *Arte demistificata: il crollo della galleria*

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

Cooks-Campbell, A. (2022, 14 luglio) *La comunicazione è fondamentale sul posto di lavoro.*

Ecco come migliorare

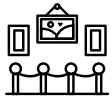
<https://www.betterup.com/blog/why-communication-is-key-to-workplace-and-how-to-improve-skills>

Attività 3. <https://view.genial.ly/651aa2bf77be0f0011e475c2/horizontal-infographic-lists-9-key-slides-for-any-pitch-deck>

Diapositiva preparata utilizzando informazioni da:

Ward, A. (29 luglio 2020) 7 giochi, esercizi e attività mirati di ascolto attivo per adulti

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



Numero dello scenario di apprendimento: 4

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio UDL rappresentato nello scenario

Azione ed espressione b) Obiettivi della sessione (50-80 parole, file Word)

1. Apprendere le competenze necessarie per lavorare in una galleria.
2. Esercitarsi a scrivere il curriculum per candidarsi ad una posizione in una galleria d'arte
3. Praticare un gioco di ruolo imitando una giornata di lavoro in una galleria.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

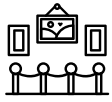
1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di preparare il proprio curriculum.
2. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente rifletta in modo critico sugli aspetti del lavoro in una galleria e su ciò che lo attrae personalmente.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata

[Tempo stimato per il completamento di tutte le attività di questa sessione: il limite massimo è di 3-4 ore]

1. Per favore, leggi le competenze dell'assistente di galleria su <https://resumecat.com/skills/gallery-assistant>, come migliorarle e come evidenziare le competenze dell'assistente di galleria su un curriculum, in una lettera di presentazione e durante un colloquio, così hai una migliore comprensione di quali competenze potrebbero essere necessarie per lavorare in una galleria.
Successivamente, visita i siti Web ufficiali delle organizzazioni o istituzioni che offrono lavoro nel tuo paese. Se non riesci a trovare i siti web da solo, chiedi aiuto al tuo formatore.
Cerca le offerte di lavoro per i dipendenti della galleria. Leggi attentamente ogni offerta di lavoro. Quali competenze sono necessarie per questa posizione? Qual è la natura del lavoro in questa posizione? Quali sono i requisiti per il lavoratore?
Prova a scrivere il tuo curriculum per candidarti a una posizione in una galleria d'arte. Puoi utilizzare questo sito: <https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv> N.B. non dimenticare di registrarti, perché senza registrazione il tuo curriculum non verrà salvato. Chiedi aiuto se necessario.

[Tempo di completamento stimato per questa attività: 2 ore.]



Numero dello scenario di apprendimento: 4



2. Attività "In galleria" Opzione 1. Lavoro in coppia. Uno è un assistente di galleria e l'altro è un cliente. Simula un'interazione nella galleria.

Per esempio:

Un gallerista saluta un cliente al suo arrivo. L'assistente della galleria chiede se può fare qualcosa per aiutare il cliente. Per esempio:

Sai cosa stai cercando?

Hai qualche preferenza?

Quali colori starebbero bene con gli interni della tua casa/ufficio? Posso consigliarti?

Vorresti qualcosa di più audace o semplice?

Eccetera.

Il cliente è interessato a un particolare dipinto e potrebbe porre queste domande:

Come posso saperne di più sul dipinto? Forse sai qual è l'ispirazione per questo pezzo?

Potresti, per favore, dirmi qualcosa in più sull'artista?

Se compro questo articolo oggi, quando posso aspettarmi che venga consegnato?

Quanto costa la spedizione?

Posso pagare a rate?

Ci sono altre opere disponibili in questo tema o raccolta?

L'artista è popolare?

Opzione 2. Puoi anche scegliere i ruoli in base alle mansioni che ti piacciono di più e simulare anche una tipica giornata lavorativa.

Dopo il gioco di ruolo, condividi la tua esperienza con gli altri studenti. Com'era? È stato facile o difficile? Qual è stata la cosa più difficile? Cosa ti è piaciuto di più?

[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1,30 ore.]

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1.

CurriculumCat. (2023) 12 competenze di Gallery Assistant: definizione ed esempi

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



INCLUDED

Scenari di apprendimento

Settore Glam: BIBLIOTECHE A cura di: VINCO & BRAINPLUS





Numero dello scenario di apprendimento: 1

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) Gli scopi della sessione

1. Gli studenti sanno come funziona una biblioteca e quali attività di base possono essere svolte al suo interno.
2. Gli studenti sono motivati a fare domanda per un lavoro in una biblioteca.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al termine di questi compiti, lo studente sarà in grado di conoscere i profili lavorativi di base e le attività che possono essere svolte in una biblioteca.
2. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia motivato a lavorare in una biblioteca.
3. Una volta completati questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa differenziare i compiti in una biblioteca da quelli in altri settori dell'economia privata.
4. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente consideri e rifletta criticamente i vantaggi di lavorare in una biblioteca.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata

Attività 1, "Il mondo dei libri" [00:30] Guarda le immagini e racconta al tuo formatore i tuoi pensieri. Cosa colleghi alle biblioteche? Cosa ne pensi del lavoro in una biblioteca? Parla con i tuoi compagni di squadra e con il tuo allenatore dei tuoi pensieri e lui li noterà per te.

Risorse: 4 immagini da presentare tramite proiettore, lavagna a fogli mobili per prendere appunti da parte del formatore





Numero dello scenario di apprendimento: 1

Attività 2, “Cosa fa un bibliotecario” [1:00 ore] Guarda il video insieme al tuo formatore e lui/lei spiegherà il contenuto.

Parla del lavoro in una biblioteca e dei compiti che potresti svolgere lì.

Fai un disegno su te stesso mentre lavori in una biblioteca.

Risorse: videoproiettore, connessione internet, carta e penne per le foto

Attività 3 “Sono un bibliotecario” [1:30 ore] Andate in coppia: uno del team è il bibliotecario e l'altro il cliente.

Il cliente avvia la funzione video sul suo cellulare.

Ora fate un gioco di ruolo: il cliente pone domande tipiche in una biblioteca e il bibliotecario lo aiuta. Il cliente filma il bibliotecario durante le sue spiegazioni.

Cambia i ruoli e fai di nuovo la stessa cosa.

Guardate i video insieme e scoprite che bravo bibliotecario sareste.

Infine, parla all'intero gruppo delle tue esperienze. Il tuo formatore prenderà appunti per mostrarti quanto è bello lavorare in una biblioteca.

Risorse: telefoni cellulari, lavagna a fogli mobili per prendere appunti da parte del formatore

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: Immagini (senza licenza – fonte: www.pixabay.com)

Attività 2: Clip YouTube: "Ciò che i bibliotecari vorrebbero che sapessi sulle biblioteche"
Ciò che i bibliotecari vorrebbero che tu sapessi sulle biblioteche - YouTube

Attività 3: clip YouTube: “Una giornata nella vita di un bibliotecario” Una giornata nella vita di un assistente di biblioteca | Biblioteca dell'ospedale - YouTube



Numero dello scenario di apprendimento: 1

Immagini per l'attività 1





Numero dello scenario di apprendimento: 2

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) Gli scopi della sessione

1. Gli studenti conoscono gli aspetti professionali e sociali di una biblioteca.
2. Gli studenti possono valutare i propri punti di forza legati al lavoro in biblioteca.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione (2-3 righe)

1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente conosca la vita reale in una biblioteca.
2. Durante la competizione di questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa stimare i diversi compiti che possono essere svolti in una biblioteca.
3. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di riflettere sui possibili compiti che può svolgere in una biblioteca.

d) Descrivi l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata Attività 1, "Visiteremo una biblioteca" [01:00] Il primo giorno del corso di formazione, hai visto video di persone che lavorano nelle biblioteche e tu potrebbero avere una prima idea di cosa fanno i bibliotecari e gli assistenti di biblioteca nel loro lavoro. Tra pochi giorni visiterai la tua biblioteca locale insieme al tuo formatore.

Andate in coppia e pensate alle possibili domande da porre lì.

Dopo questo passaggio, presenta le tue domande in un grande gruppo: il tuo formatore raccoglierà tutte le domande per te.

Decidere all'interno del gruppo chi porrà quali domande durante la visita.

Se ti senti insicuro, guarda di nuovo il video del primo passaggio di apprendimento.

Risorse: videoproiettore e connessione internet (se necessaria per il video), lavagna a fogli mobili per prendere appunti da parte del formatore).





Numero dello scenario di apprendimento: 2

Attività 2, “Siamo in una biblioteca” [01:30 – trasferimento escluso] Ora sei in una biblioteca e vedi tante cose diverse.

Puoi chiedere al bibliotecario tutte le cose che vuoi sapere sul lavoro lì.

Non dimenticare le domande già preparate.

Se vedi cose molto interessanti, puoi scattare una foto o girare un video, così non te ne dimenticherai.

Durante la visita, pensa alle possibili attività che vorresti svolgere in biblioteca. Quali compiti preferiresti svolgere?

Risorse: lettera informativa per la biblioteca locale, telefonata preparatoria o incontro con i bibliotecari

Attività 3 “Che emozione!” [01:00] Questa attività dovrebbe essere svolta dopo aver visitato la biblioteca locale. Si consiglia di tornare direttamente alla sala di formazione dopo la visita perché i ricordi sono “freschi” e devono essere riflessi da tutti i partecipanti.

Siamo di nuovo nella nostra sala di formazione. Prenditi il tuo tempo e calmati un po'. Pensa a tutte le impressioni che hai avuto in biblioteca. Se vuoi, puoi prendere degli appunti sulle cose che ti interessano di più.

Ora vai in coppia oppure puoi svolgere il compito seguente anche in un piccolo gruppo di tre, come preferisci.

Tira fuori i tuoi telefoni cellulari e mostra le foto/i video scattati ai tuoi compagni di squadra. Quali parti della biblioteca ti sono piaciute di più?

Vai di nuovo nel grande gruppo.

Racconta al gruppo del lavoro dei tuoi sogni in una biblioteca. Il tuo formatore prenderà appunti e in seguito ti parlerà dei possibili lavori in una biblioteca.

Il tuo formatore contatterà le persone che ti aiuteranno a trovare lavoro in una biblioteca.



Numero dello scenario di apprendimento: 2

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: Clip YouTube: "Ciò che i bibliotecari vorrebbero che tu sapessi sulle biblioteche" (se necessario) Ciò che i bibliotecari vorrebbero che tu sapessi sulle biblioteche - YouTube

Attività 2: lettera informativa per le biblioteche locali (il contatto dovrebbe essere effettuato dal formatore), foglio informativo per i formatori (il foglio informativo dovrebbe essere inviato dopo aver contattato la biblioteca e può essere adattato insieme dal formatore e dal bibliotecario)

Attività 3: Scheda informativa dell'attività 2 + contatti preparati con biblioteche locali ed enti pubblici a sostegno delle persone con bisogni speciali (assistenza lavorativa, finanziamenti, ecc.)





Numero dello scenario di apprendimento: 3

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Rappresentazione

b) Gli scopi della sessione

Gli studenti sanno come comportarsi con i clienti in una biblioteca.

Gli studenti sono in grado di riflettere gli aspetti sociali del lavoro in una biblioteca.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sappia come trattare con i clienti in una biblioteca.

Al completamento di queste attività, ci si aspetta che lo studente sia in grado di svolgere semplici attività di prestito di libri in una biblioteca utilizzando un database basato su EXCEL.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata)
[Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

Attività 1, "Porta i tuoi libri" [01:30] Si prega di portare alcuni libri (max. 5) da casa al corso di formazione. Il tuo formatore segnerà i tuoi libri insieme a te per mostrarti come funziona il sistema di segnatura (lo hai già sentito durante la tua visita in biblioteca) e quali informazioni di un libro sono necessarie per creare il tuo sistema bibliotecario. Dopo la formazione potrai ritrovare facilmente i tuoi libri perché sono contrassegnati.



Numero dello scenario di apprendimento: 3

Attività 2, “Il sistema” [01:00] Il tuo formatore ha preparato un sistema per prendere in prestito e riprendere i libri in una biblioteca. Nella formazione successiva lui/lei ti spiegherà come impostare e lavorare con questo sistema, in particolare come prendere in prestito e riprendere i libri.

Creare un catalogo-biblioteca (opera singola):

Digita le informazioni necessarie (collocazione, titolo, autore, editore, anno di pubblicazione, data di prestito del libro, durata massima del ritiro) in un elenco EXCEL. Il tuo formatore ti supporterà in questo compito e raccoglierà tutti i tuoi dati e li metterà insieme in un unico file. Puoi inviare il file via email al tuo trainer.

Attività 3, “La tua biblioteca” [02:00 ore] Il tuo formatore ha messo insieme tutti i tuoi dati in uno. Tutti quelli che vogliono possono diventare bibliotecari ora e gli altri nel gruppo possono prendere in prestito e riportare i libri quando vogliono.

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: max. 5 libri per studente; adesivi post-it Chiedi agli studenti di portare max. 5 libri da casa al percorso formativo. Prepara dei post-it su cui scrivere la segnatura e il nome del tirocinante e metti la segnatura sul post-it di ogni libro.

Spiegare dove gli studenti possono trovare le informazioni necessarie per impostare il catalogo della biblioteca e supportarli durante il lavoro. Ogni studente deve inserire le rispettive informazioni sui suoi libri in un file EXCEL. Si consiglia di farlo insieme agli studenti rispecchiando lo schermo del formatore tramite un videoproiettore.

Attività 2: un computer/laptop per studente, chiavetta USB o account e-mail per raccogliere file Excel, libreria (o mettere i libri nell'ordine corretto su un tavolo). Il formatore deve raccogliere tutti i singoli file, metterli insieme in uno e creare una semplice tabella EXCEL con caselle di scelta.

Si consiglia di utilizzare tempi brevi per il ritiro dei libri in modo che il “bibliotecario” abbia a che fare permanentemente con i clienti. Così può lavorare in modo permanente con il catalogo della biblioteca e inserire i libri nell'ordine corretto (scaffalatura) nella “biblioteca”





Numero dello scenario di apprendimento: 4

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Azione ed espressione

b) Gli scopi della sessione

Gli studenti sono in grado di riflettere e riassumere i propri punti di forza e di debolezza nel lavorare in una biblioteca.

Gli studenti possono fare domanda per un lavoro in una biblioteca nella loro zona.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente conosca il sistema bibliotecario nella sua zona.

Al completamento di questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa riflettere le sue caratteristiche personali e decidere di lavorare in una biblioteca.

Al completamento di questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa fare domanda per lavorare in una biblioteca locale su base professionale o volontaria.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata [Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

Attività 1, "Riepilogo" [01:15 ore] Negli ultimi corsi di formazione hai visto e sentito tante cose diverse sul lavoro in una biblioteca.

Andate in gruppi di tre. Nel tuo gruppo, parla delle tue esperienze e delle impressioni che hai avuto negli ultimi corsi di formazione e nella visita alla biblioteca. Racconta ai tuoi compagni di squadra le cose che ti sono piaciute del lavoro di assistente di biblioteca e del rapporto con altre persone. Cosa ti è piaciuto e cosa no?

Riassumi i tuoi pensieri (pro e contro) su un poster in poche parole o immagini.





Numero dello scenario di apprendimento: 4

Attività 2, “Voglio lavorare” [01:30] Dopo aver terminato l'ultima attività, forma due gruppi: le persone che vogliono lavorare in una biblioteca e quelle che non vogliono. Avvia un dibattito e le persone che vogliono lavorare come assistente di biblioteca dovrebbero convincere gli altri della loro decisione.

Attività 3, “Video di candidatura” [01:30-2:00] Tutti coloro che vogliono fare domanda per un lavoro o lavorare in una biblioteca su base volontaria vanno in gruppi con altri che non vogliono. Il tuo formatore ti mostrerà un breve video su come candidarsi per un lavoro. Nella fase successiva ogni candidato prende brevi appunti su se stesso e sul motivo per cui dovrebbe ottenere il lavoro. Il resto del gruppo lo supporta dandogli consigli. Il gruppo supporterà il candidato nella realizzazione di un breve video (max. 2 minuti) in cui il candidato parla della sua persona, dei suoi punti di forza e della sua motivazione per lavorare in una biblioteca. Se vuoi, puoi mostrare a tutto il gruppo il video che ti supporterà nei prossimi passi per diventare bibliotecario.

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: lavagna a fogli mobili, carta e penne Attività 3: “Video presentazioni per domande di lavoro”: <https://www.youtube.com/watch?v=baCgyOsUBY8>, stanze silenziose separate per ciascun gruppo, telefoni cellulari, account e-mail [se necessario]





INCLUDED

Scenari di apprendimento

Settore Glam: MUSEI A cura di: SYNTHESIS



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author (s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union



Numero dello scenario di apprendimento: 1

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Fidanzamento

b) **Gli scopi della sessione**

Aumentare l'interesse per i musei come spazi culturali Collegare l'apprendimento sui musei alle esperienze di vita reale che sono significative e preziose per gli studenti

c) **I risultati di apprendimento per questa sessione**

1. Al completamento di questi compiti, ci si aspetta che lo studente deduca le caratteristiche uniche degli ambienti/spazi museali.
2. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa riconoscere e confrontare i compiti in un museo che meglio si adattano alla sua personalità e alle sue aspirazioni di carriera.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata ([Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore])

Attività 1 "Cosa costituisce un museo" [0:30 ore] Perché abbiamo musei? Guarda il video su <https://youtu.be/MHo928fd2wE> Con il tuo formatore, discuti e considera il ruolo dei musei nella società. Puoi anche rivedere la definizione più aggiornata fornita da ICOM qui: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

[Tempo stimato di completamento per questa attività: 1 e 30 ore.] Attività 2 "Musei che voglio visitare" [02:00 ore.] Identifica e registra per iscritto 3-4 musei locali che vorresti visitare. Raccogli le informazioni sui musei che intendi visitare: tipologie di musei; ore lavorative; come arrivare là; l'ingresso al museo è gratuito; è previsto l'accesso per le persone con mobilità ridotta, ecc. Puoi utilizzare (stampare o compilare digitalmente) questo modello Canva per completare le tue risposte. [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 ora e 30 minuti.]





Numero dello scenario di apprendimento: 1

Attività 3 “Visita ad un museo” [02:00 ore] Organizzate una visita ai musei che avete scelto in gruppo. Se hai bisogno di un accompagnatore, chiedi al formatore o a qualcun altro che possa aiutarti.

Lavora in piccoli gruppi e visita il museo (2-3 persone). Osservare attentamente le opere nei musei. Se è necessario, prendi nota di ciò che vedi. Cose a cui prestare attenzione: qualcuno accoglie i visitatori quando entrano; quante persone lavorano al museo; come il personale del museo comunica con i visitatori; com'è l'atmosfera; cosa è esposto al museo, ecc. Il tuo formatore fornirà materiale aggiuntivo sul profilo professionale dei professionisti del museo. [Tempo di completamento stimato per questa attività: 02:00 ore.] Puoi utilizzare questo modello Canva per registrare i tuoi appunti e sostituire le immagini con quelle scattate durante la visita. Questa attività può essere completata dopo la visita e condividere le tue intuizioni con il gruppo.

Attività 4 “Cosa rende unici i musei” [1:30 ore] Leggi questo articolo sugli 8 tipi di musei.

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

Menzionare brevemente 2-3 caratteristiche chiave di ogni tipo (categoria) di museo. Spiega ogni scelta, riassumendola in 50 parole o fornendo immagini recuperate da Internet o facendo una breve presentazione. Puoi utilizzare (stampare o compilare digitalmente) questo modello Canva per completare le tue risposte. [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1:30 ore.]

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: <https://youtu.be/MHo928fd2wE>

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

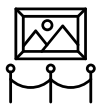
Attività 2: ricerca online, blocco note o note di Google.

Modello Canva Attività 3: Blocco note, mappa fisica, visita guidata. Modello Canva Attività 4:

Blocco note, laptop, Canva per presentazioni, immagini dalla ricerca online

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

Modello di tela



Numero dello scenario di apprendimento: 2

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario Ingaggio

b) Gli scopi della sessione

Aumentare l'interesse per i ruoli lavorativi dei professionisti museali consentendo agli studenti di considerare il proprio percorso professionale e ciò che attrae la loro personalità
Collegare l'apprendimento sui lavori museali a esperienze significative e preziose per gli studenti
Incoraggiare lo sforzo e la perseveranza nel perseguire acquisizioni di conoscenze relative alla professione museale e lavorare in ambienti museali

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al completamento di questi compiti, lo studente identificherà i profili lavorativi di base e le attività che possono essere svolte in un museo.
2. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente possa riconoscere e confrontare i compiti per il ruolo di assistente curatoriale di un museo.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata [Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

Attività 1, "Ruoli nel museo" [00:45 ore] Che tipo di persone lavorano al museo? Il tuo formatore condividerà una presentazione su Genial.ly e potrai discutere nel tuo gruppo i tuoi pensieri.

Guarda le immagini nella presentazione (diapositive 1-8) e racconta al tuo formatore le tue idee. Che ruoli ti colleghi ai musei?

Ora guarda la diapositiva 9 su alcuni ruoli dei musei. Cosa ne pensi di lavorare in un museo?

Andate in coppia e parlate con i vostri compagni di squadra e con il vostro allenatore dei vostri pensieri e lui li annoterà per voi su una lavagna.

[Tempo di completamento stimato per questa attività: 00:45 ore.]





Numero dello scenario di apprendimento: 2

Attività 2, “Assistente curatoriale del museo” [01:00] Di quali competenze hai bisogno per essere un assistente curatoriale del museo?

Guarda il video (<https://youtu.be/SyeAVdJhMRQ>) insieme al tuo formatore e lui/lei spiegherà il contenuto.

Andate in coppia e parlate del lavoro in un museo e dei compiti che potreste svolgere lì come assistente curatoriale.

Rivedi l'illustrazione qui: <https://www.liveabout.com/career-profile-of-art-museum-curatorial-assistant-1295342> Discuti quali ruoli e doveri sono effettivamente previsti come parte del lavoro come assistente curatoriale di un museo.

Attività 3, “Tecnico curatoriale museale” [00:45 ore] Di quali competenze hai bisogno per essere un tecnico curatoriale museale?

Rivedi l'illustrazione qui:

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

Lavorare in piccoli gruppi di 2-3 persone. Discutere quali ruoli e compiti sono previsti nell'ambito del lavoro come tecnico curatoriale di un museo d'arte.

In che modo questo è diverso dal ruolo di un assistente curatoriale?

Rispondi a un "quiz vero o falso" online su Genial.ly insieme al tuo formatore per comprendere i ruoli e i compiti degli assistenti e dei tecnici curatoriali dei musei.

Collegamento al gioco:

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



Settore GLAM
Musei



Numero dello scenario di apprendimento: 2

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

videoproiettore, connessione internet, carta e penne per le foto

Attività 1:

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

Risorse aggiuntive: <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 Attività 2:

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

Attività 3:

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

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





Settore GLAM
Musei



Numero dello scenario di apprendimento: 2

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

videoproiettore, connessione internet, carta e penne per le foto

Attività 1:

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

Risorse aggiuntive: <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

Attività 2: <https://youtu.be/SyeAVdJhMRQ>

<https://www.liveabout.com/career-profile-of-art-museum-curatorial-assistant-1295342>

Attività 3:

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

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





Numero dello scenario di apprendimento: 3

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario

Rappresentazione

b) Gli scopi della sessione

Imparare l'importanza della comunicazione multimodale per pubblici diversi.

Gli studenti sapranno di più su come rendere i musei accessibili a un pubblico diversificato (comprese le persone con disabilità).

Gli studenti sapranno di più su come rendere i musei un luogo di lavoro neuro-inclusivo.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente delinei come comportarsi con un pubblico diversificato in un museo.

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente scelga strumenti di comunicazione adeguati per un pubblico neurodiverso.

Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente riconosca e confronti le strategie per sviluppare un ambiente di lavoro neuro-inclusivo.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata [Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

Attività 1, "Neurodiversità: guardare oltre l'etichetta" [01:00] Dai un'occhiata a questa presentazione su Canva.

Discuti con il tuo formatore su come ti senti quando visiti un museo o, se di solito non visiti i musei, le ragioni di ciò.



Settore GLAM
Musei



Numero dello scenario di apprendimento: 3

I suggerimenti/suggerimenti presentati sono adeguati alla tua esperienza/percezione? Cosa si potrebbe fare per aiutare a pianificare “L’esperienza museale a misura di neurodiverso?” Al MuseumNext Digital Summit, la scrittrice e presentatrice Verity Babbs ha condiviso la sua esperienza con l'ADHD e ha discusso del motivo per cui è fondamentale che i musei creino contenuti digitali di qualità per aiutare il pubblico neurodivergente e con disabilità ad accedere all'arte, come ciò possa essere implementato e a chi possono rivolgersi queste istituzioni. guida (vedi sotto).

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

Guarda il video due volte e rifletti sui punti sollevati, per quanto riguarda l'offerta dei musei digitali per il pubblico neurodivergente.

Attività 2, “Mostra e racconta: una mostra museale in mostra” [04:00] In questa attività allestirai il tuo museo in classe, con l'aiuto dei tuoi compagni e del formatore. Segui questa lista di controllo in 10 passaggi per creare una mostra museale.

Lavorare in gruppi, assumendo i diversi ruoli dei professionisti in un museo, per affrontare: L'argomento del museo Come progettare la mostra (presentazione, etichette, ecc.) Chi è il tuo pubblico target Quali giorni e orari sarai aperto Puoi portare oggetti da casa, chiedere agli amici di prendere in prestito alcune delle loro opere d'arte o sculture, o qualsiasi altra cosa altro oggetto che ritieni rilevante per il tuo museo.

Considera i modi in cui garantire che il tuo museo sia accessibile a tutti. Consulta nuovamente la lista di controllo per assicurarti di aver fatto tutto il possibile per rendere il tuo museo aperto a un pubblico diversificato.

Il giorno di apertura del museo includerà presentazioni delle mostre da parte tua e del tuo gruppo.

Puoi lavorare a questo progetto per un certo numero di giorni, la durata stimata per il completamento è di 4 ore.





Numero dello scenario di apprendimento: 3

Attività 3, "Creare un luogo di lavoro museale neuro-inclusivo" [02:00] Le organizzazioni hanno aumentato il numero di iniziative su diversità, equità e inclusione (DE&I). Tuttavia, la neurodiversità sul posto di lavoro del museo rimane bassa. Implementando strategie di comunicazione accessibili che tengano conto anche di dipendenti e candidati neurodivergenti, i musei possono ampliare i programmi DE&I, migliorare l'esperienza dei dipendenti e trarre vantaggio da un ambiente di lavoro neuro-inclusivo.

Verifica la tua conoscenza e comprensione attraverso questo quiz di Genial.ly su un luogo di lavoro museale neuro-inclusivo.

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: presentazione "Neurodiversità – guardare oltre l'etichetta".

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

Attività 2: lista di controllo di 10 passaggi per creare una mostra museale.

Attività 3: quiz sui personaggi del posto di lavoro neuro-inclusivo Risorse extra

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





Numero dello scenario di apprendimento: 4

verso un'offerta educativa per adulti inclusiva e accessibile

a) Principio dell'UDL rappresentato nello scenario Azione ed Espressione

b) Gli scopi della sessione

Incoraggiare gli studenti a utilizzare più media per la comunicazione e utilizzare più strumenti per la costruzione e la composizione. Per gli studenti ad approfondire la creazione di musei e mostre virtuali. Inferire la conoscenza e la comprensione personale dei loro punti di forza e di debolezza e del potenziale di lavorare in un museo.

c) I risultati di apprendimento per questa sessione

1. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente sia in grado di dimostrare la propria mostra virtuale.
2. Al termine di questi compiti, ci si aspetta che lo studente rifletta in modo critico sugli aspetti del lavoro in un museo e su ciò che lo attrae personalmente.

d) Descrivere l'attività di apprendimento che deve essere seguita/intrapresa/completata [Tempo stimato per il completamento di tutte le attività in questa sessione - il limite massimo è 3-4 ore]

Attività 1, "Cosa sono le mostre museali virtuali" [01:00] Soprattutto dopo il Covid, è diventata la norma per i musei offrire mostre virtuali online. I professionisti dei musei dovevano migliorare le proprie competenze per sviluppare offerte digitali. Cos'è però una mostra virtuale?

Guarda questa presentazione su Genial.ly per vedere cosa sono le mostre virtuali ed esempi di mostre virtuali da tutto il mondo.

Discuti con il tuo formatore se hai già visitato musei virtuali online. Controlla i due link nella presentazione a pagina 2 per i musei virtuali e condividi le tue opinioni. Li trovi interessanti, facili da navigare, ecc.?

Vedi la diapositiva 3 della presentazione. Sei d'accordo con i suggerimenti? Riesci a pensare ad ulteriori vantaggi nella creazione di mostre museali virtuali?





Numero dello scenario di apprendimento: 4

Attività 2, "Creare la nostra mostra virtuale" [04:00] Il tuo formatore ha preparato 3 modelli per mostre virtuali su Canva e ti assegnerà a un gruppo. Ogni gruppo lavora per creare la propria mostra virtuale.

Mostra virtuale 1: Museo di storia dell'arte Mostra virtuale 2: Museo archeologico Mostra virtuale 3: Museo di storia naturale

Esamina le diapositive basate su modelli e considera come affrontare ciascuna sezione. Sentiti libero di adattare la tua mostra in modo da renderla attraente e accessibile a un pubblico diversificato. Puoi chiedere consiglio al tuo allenatore.

Alla fine dell'attività, presenta la tua mostra virtuale al gruppo. Spiega cose come:

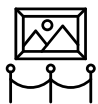
Il tema della mostra Pubblico target Come orientarsi all'interno della mostra Strategie per attirare le persone al museo Ruoli nel museo e come li avete distribuiti nel vostro gruppo Tratti chiave dall'esperienza di ogni persona nel gruppo: cosa vi è piaciuto di più nel preparare la mostra mostra Puoi lavorare a questo progetto per un certo numero di giorni, la durata stimata per il completamento è di 4 ore.

Attività 3, "Me stesso nel ruolo di un museo" [01:30 ore] Disegna un'immagine di te stesso mentre lavori in un museo. Puoi anche utilizzare il modello Canva qui per aggiungere il tuo input.

Immagina quali compiti pensi di poter gestire meglio e aggiungili nella tua illustrazione. C'è qualcosa che pensi di poter fare oltre a questi? Puoi chiedere consiglio al tuo allenatore. Condividi la tua illustrazione con il gruppo [Tempo stimato per il completamento di questa attività: 1 e 30 ore.]

Attività 4, "Campagna Musei 4 tutti" [02:00 ore] Ora che hai sviluppato il tuo museo virtuale, come faresti per farlo conoscere a tutti nella tua comunità? Come dimostri che il tuo museo è accessibile a tutti? Che tipo di strumenti di comunicazione sono migliori per le persone neurodivergenti?

Vedi qui per un mini scenario per creare una campagna sui social media per il tuo museo.



Settore GLAM

Musei



Numero dello scenario di apprendimento: 4

e) Descrizione delle risorse didattiche per questa sessione con file originali, collegamenti, ecc.

Attività 1: Presentazione Musei virtuali Attività 2: Modelli Canva

Mostra virtuale 1: Museo di storia dell'arte Mostra virtuale 2: Museo archeologico Mostra virtuale 3: Museo di storia naturale

Attività 3:

Carta e penna, penne da colorare, modello Canva, connessione Internet

Come creare una mostra virtuale: lo strumento online utilizzato dai principali musei del mondo

Blog di ThingLink

Attività 4: Mini scenario per una campagna sui social media per l'accessibilità





Contact us
