

# **Newsletter nr 1**

**28 maja 2021**

## O projekcie i-CONTENT

W dzisiejszych czasach kursy/szkolenia online stały się niezwykle popularne ze względu na pandemię koronawirusa i zachowanie dystansu społecznego. Podczas gdy coraz więcej instytucji i firm oferuje kursy online, duża grupa trenerów kształcenia i szkolenia zawodowego nie korzysta z takich metod, głównie z przeświadczenia, że nauka online może nie być tak skuteczna, jak szkolenia stacjonarne. Problemem może być także koszt infrastruktury wymaganej do dostarczania kursów online, czas potrzebny na przekształcenie treści kursu w wersję cyfrową, brak w organizacji umiejętności przedstawiania się na dostarczanie kursów online itd.

W rzeczywistości, coraz więcej osób uczących się, które rozpoczynają c-VET lub i-VET, znajduje wiele zalet w nauce online. Mogą w ten sposób wziąć udział w kursie w zaciszu własnego biura lub domu, w wybranym przez siebie czasie, z możliwością wyboru tylko potrzebnych im tematów.

W miarę jak coraz bardziej zbliżamy się do ery cyfrowej, podczas gdy globalizacja jest faktem niekwestionowanym, MŚP zajmujące się kształceniem i szkoleniem zawodowym (małe i średnie przedsiębiorstwa) mogłyby skorzystać z tej sytuacji i promować nieformalne wstępne i ciągłe kształcenie i szkolenie zawodowe na rynku globalnym.

Czas i zasoby ludzkie można znacznie zminimalizować, jeśli organizacje i trenerzy VET będą mieli dostęp do kompletnych ram do opracowywania interaktywnych, grywalizowanych kursów przy użyciu „otwartych źródeł” czy niskonakładowych wtyczek i oprogramowania.

Istnieją tysiące oprogramowań i narzędzi Open Source, które mają na celu tworzenie interaktywnych treści bez potrzeby zakupu kosztownego oprogramowania, infrastruktury lub kodowania. Mimo to przekształcenie fizycznych materiałów szkoleniowych w cyfrowe, interaktywne kursy online może być czasochłonne, ponieważ trener (który może również nie być biegły w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych) musi poszukać odpowiednich narzędzi/oprogramowania na rozległym rynku bezpłatnych lub niedrogich programów, ocenić je, udoskonalić, a następnie przekształcać treści w formę cyfrową. Ponadto często nie wystarczy jedno narzędzie. Aby osiągnąć pożądane rezultaty, może być potrzebnych wiele programów. Nie wszystkie mogą ze sobą współpracować lub być kompatybilne. Testowanie jest konieczne w przypadku problemów ze zgodnością, co może być niezwykle czasochłonne. Przekształcenie treści kursu w interaktywną cyfrową treść online może wydawać się łatwe do realizacji, ale tak nie jest. Istnieją zasady, których należy przestrzegać, aby kurs był atrakcyjny, łatwy do naśladowania i wystarczająco interaktywny. Ponadto włączenie grywalizacji w kursy online może sprawić, że nauka stanie się bardziej atrakcyjna.

## Grupa docelowa

i-CONTENT ma na celu wspieranie renerów i organizatorów kształcenia i szkolenia zawodowego (głównie MŚP) prowadzących nieformalne kursy wstępne i ciągłe VET, którzy chcą przekształcić typowy kurs w interaktywne doświadczenie uczenia się online (asynchroniczne i synchroniczne) umożliwiające im na sprostanie aktualnych potrzeb rynku pracy/szkoleń.

## Prace nad rezultatem

Partnerzy z Polski (Łukasiewicz-ITEE), Wielkiej Brytanii (RINOVA), Grecji (BEE), Włoch (GRUPPO4) i Cypru (EDITC), rozpoczęli prace nad pierwszym rezultatem intelektualnym, którego celem jest opracowanie przewodnika i-CONTENT DESIGN. Przewodnik ten będzie zawierał opis procesu projektowania kursu online, w szczególności, jakie cele i efekty uczenia się ustalić, jak wybrać, co powinno, a co nie powinno być zawarte w treści, jak opracować strukturę kursu (moduły, jednostki nauczania itp.), jak stworzyć spójny projekt, jak wprowadzić zasady nawigacji, aby uczniowie mogli z łatwością poruszać się po platformie, jak planować z wyprzedzeniem, aby kurs był wystarczająco interaktywny i angażujący, co pozwoli utrzymać zainteresowanie uczących się. W uproszczeniu przewodnik ten dostarczy wiedzy na temat projektowania treści kursu, które będą atrakcyjne i skuteczne, przed przejściem do fazy opracowywania.



**Koordynator****Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

**Partnerzy****Szczegóły kontaktu:**

**POLSKA:** SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ -  
INSTYTUT TECHNOLOGII EKSPLOATACJI ,  
Stronie internetowej: [www.itee.radom.pl](http://www.itee.radom.pl)

**CYPR:** EDITC LTD,  
Stronie internetowej: [www.editc.eu](http://www.editc.eu)

**GRECIA:** BEE GROUP ,  
Stronie internetowej: [www.bee.gr](http://www.bee.gr)

**WIELKA BRYTANIA:** RINOVA LIMITED ,  
Stronie internetowej: [www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)

**WŁOCHY:** GRUPPO 4 SRL ,  
Stronie internetowej: [www.gruppo4.com](http://www.gruppo4.com)

**GRUPPO 4****RINOVA**  
innovate, create & regenerate**Erasmus+**

This project has been funded with support from the European Commission. The publication [communication] reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.