

Witamy w i-CONTENT

Celem projektu i-CONTENT jest wsparcie trenerów i organizatorów kształcenia i szkolenia zawodowego (głównie MŚP), przygotowujących wstępne i ciągłe kursy w edukacji pozaformalnej, którzy chcą przekształcić typowy kurs w interaktywne doświadczenie uczenia się online (asynchroniczne i synchroniczne) pozwalające na sprostanie aktualnym potrzebom rynku pracy/szkoleń.



Erasmus+

Zmienia życie, otwiera umysły



Cele:

- 1** Stworzenie kompleksowych ram umożliwiających trenerom przekształcanie kursów w interaktywne doświadczenie online oparte na grywalizacji
- 2** Umożliwienie trenerom przekształcenie treści prowadzonych w klasie w zdigitalizowane treści interaktywne do synchronicznego i asynchronicznego uczenia się
- 3** Umożliwienie edukatorom adaptacji tradycyjnych metod nauczania do dynamicznych, asynchronicznych treści edukacyjnych online za pomocą LMS typu open source i technik grywalizacji
- 4** Umożliwienie wykorzystania grywalizacji w kursach online
- 5** Promowanie synchronicznego i asynchronicznego uczenia się w Europie
- 6** Zwiększenie dostępu do nowoczesnych form nauczania dla grup defaworyzowanych

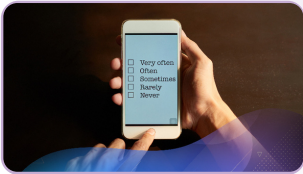
Rezultaty:



I01: Przewodnik do zaprojektowania interaktywnego kursu online



I02: Zestaw narzędzi do tworzenia interaktywnych treści



I03: Zestaw narzędzi do grywalizacji w kursie online



I04: Kurs online



I05: Platforma i-CONTENT

Program: Erasmus+

Akcja kluczowa: Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk

Działanie: Partnerstwa strategiczne w dziedzinie kształcenia i szkolenia

Tytuł projektu: Zestaw narzędzi dla trenerów VET do projektowania i rozwoju interaktywnych gier edukacyjnych

Data rozpoczęcia: 01/10/2020

Data zakończenia: 30/06/2023

Więcej:



Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji zawartych w tej publikacji.

