

1st Informacje prasowy

Nowy projekt niezwykle potrzebny w dobie pandemii

i-CONTENT jest nowym projektem realizowanym w ramach programu ERASMUS+.

Wskutek pandemii COVID-19 i związanych z nią obostrzeń cyfrowe formy kształcenia zdecydowanie zyskały na popularności. Tego typu rozwiązania zaczęły być stosowane na szeroką skalę m.in w sektorze przedsiębiorstw, ale nie spotkały się ze zbyt dużą przychylnością w sektorze nauki, w szczególności wśród organizacji i osób prowadzących szkolenia zawodowe, które wciąż zdają się być zdania, że szkolenia w formie on-line są mniej skuteczne niż tradycyjne, wymagają wdrożenia drogiej infrastruktury oraz wiążą się z czasochłonną cyfryzacją treści, która wymaga od nich dodatkowych umiejętności, którymi nie dysponują.

Należy jednak pamiętać, że cyfrowe formy szkolenia, szczególnie w dzisiejszej rzeczywistości, są rozwiązaniem poszukiwanym i pożądanym przez osoby chcące wziąć udział w szkoleniu zawodowym, bowiem dają im możliwość wyboru jedynie tych tematów, które ich interesują, oraz kształcenia się w dogodnym dla nich miejscu i czasie. Zakrojone na szeroką skalę globalizacja i cyfryzacja stały się faktem, a podmioty z sektora MŚP świadczące usługi z zakresu kształcenia zawodowego mogą na tym skorzystać i zaprezentować swoją ofertę z zakresu nieformalnej i ustawicznej edukacji zawodowej na rynku globalnym.

Obecnie interaktywne treści edukacyjne mogą być tworzone z wykorzystaniem wielu bezpłatnych lub niedrogich wtyczek oraz otwartych programów. Mimo to cyfryzacja materiałów szkoleniowych może być czasochłonna, ponieważ to nauczyciel/osoba prowadząca szkolenie – często przy jednoczesnym braku wystarczającej wiedzy technicznej – musi znaleźć odpowiednie rozwiązanie, ocenić jego adekwatność do danego szkolenia i nauczyć się je obsługiwać, aby skutecznie przekształcić tradycyjne treści edukacyjne w treści interaktywne. Ponadto w większości przypadków otwarte oprogramowanie nie jest dokładnie i szczegółowo opisane, a w Internecie można znaleźć jedynie fragmentaryczne informacje na temat jego działania i obsługi. Co więcej użycie tylko jednego narzędzia jest często niewystarczające i konieczne jest jego powiązanie z innymi rozwiązaniami, co nie zawsze jest rzeczą prostą, gdyż nie wszystkie oferowane wtyczki i programy są ze sobą kompatybilne. Konieczne jest zatem przeprowadzenie testów kompatybilności, które są niezwykle czasochłonne. Może wydawać się, że przekształcenie treści podawanych w sposób tradycyjny w treści interaktywne jest prostym zadaniem, jednak w praktyce tak nie jest. Przy cyfryzacji materiałów należy kierować się pewnymi określonymi zasadami, aby kurs był atrakcyjny, łatwy w realizacji i skuteczny. Istotne jest także uwzględnienie elementów gier, bowiem grywalizacja może zdecydowanie poprawić doświadczenia uczniów.

Czasochłonność i poziom wykorzystania zasobów ludzkich można znacznie ograniczyć, jeżeli instytucje oferujące kursy i szkolenia zawodowe oraz osoby prowadzące szkolenia będą miały dostęp do kompletnych ram umożliwiających opracowywanie interaktywnych kursów z wykorzystaniem elementów gier, otwartego oprogramowania lub bezpłatnych (albo niedrogich) wtyczek.

Projekt i-CONTENT jest skierowany do osób i organizacji (w szczególności z sektora MŚP), które świadczą usługi z zakresu nieformalnej i ustawicznej edukacji zawodowej i chcą zwiększyć atrakcyjność treści szkoleniowych oferowanych dotychczas w tradycyjny sposób, poprzez przekształcenie ich w treści cyfrowe wzbogacone o elementy gier, i tym samym odpowiedzieć na obecne zapotrzebowanie rynku i zwiększyć zasięg swoich szkoleń.

1st Informacje prasowy

Partnerzy z Polski (Ł-ITEE), Wielkiej Brytanii (RINOVA), Grecji (BEE), Włoch (GRUPPO4) oraz Cypru (EDITC) pracują nad opracowaniem pierwszego z rezultatów projektu i-CONTENT, tj. przewodnika po projektowaniu interaktywnych kursów, w którym zostanie opisany proces planowania e-lekcji obejmujący: określenie celów i rezultatów nauczania, wybór stosownych treści, opracowanie struktury (np. podział na moduły szkoleniowe), stworzenie spójnego i interesującego planu lekcji, wdrożenie zasad poruszania się po modułach i treściach szkoleniowych na potrzeby ułatwienia pracy uczniów oraz planowanie z wyprzedzeniem w celu zapewnienia, że lekcja będzie wystarczająco interaktywna i ciekawa, aby wszyscy uczniowie byli nią zainteresowani. Innymi słowy przewodnik będzie źródłem wiedzy o tym, jak zaprojektować treść kursu, która będzie atrakcyjna dla uczestników i zostanie im skutecznie przekazana (zapewni osiągnięcie efektów uczenia się), przed faktycznym opracowaniem samego kursu.

Dodatkowe informacje na temat projektu można znaleźć na stronie <http://icontent.projectsgallery.eu>