

1ο Δελτίο Τύπου

Ένα νέο χρήσιμο έργο στην εποχή του COVID

Το έργο i-CONTENT, είναι ένα νέο έργο που χρηματοδοτείται από το ERASMUS+.

Αυτές τις μέρες τα διαδικτυακά μαθήματα / εκπαίδευση έχουν γίνει εξαιρετικά δημοφιλή, λόγω της πανδημίας του κοροναϊού και της κοινωνικής απόστασης. Ενώ όλο και περισσότερα ινστιτούτα και εταιρείες προσφέρουν μαθήματα διαδικτυακά, μια τεράστια ομάδα ιδρυμάτων και εκπαιδευτών ΕΕΚ αποφεύγουν τέτοιες μεθόδους, κυρίως λόγω της πεποίθησης ότι η διαδικτυακή μάθηση μπορεί να μην είναι τόσο αποτελεσματική όσο η εκπαίδευση στην τάξη, η υποδομή που απαιτείται για την παράδοση διαδικτυακών μαθημάτων είναι δαπανηρή, η μετατροπή του περιεχομένου των μαθημάτων σε ψηφιακό διαδικτυακό διαδραστικό περιεχόμενο είναι χρονοβόρα, υπάρχει έλλειψη δεξιοτήτων στον οργανισμό για μετάβαση σε διαδικτυακή παράδοση μαθημάτων και ούτω καθεξής.

Αλλά η πραγματικότητα είναι ότι όλο και περισσότεροι εκπαιδευόμενοι που παρακολουθούν προγράμματα συνεχιζόμενης ή αρχικής επαγγελματικής κατάρτισης (c-VET και i-VET), βρίσκουν πολλά πλεονεκτήματα στη διαδικτυακή μάθηση. Επιθυμούν να παρακολουθήσουν ένα μάθημα από την άνεση του γραφείου ή του σπιτιού τους, τη χρονική στιγμή της επιλογής τους, με την ευχέρεια να επιλέξουν μόνο εκείνες τις θεματικές ενότητες που χρειάζονται. Καθώς προχωρούμε όλο και περισσότερο προς μια ψηφιακή εποχή, ενώ η παγκοσμιοποίηση είναι ένα αδιαμφισβήτητο γεγονός, οι ΜΜΕ ΕΕΚ (μικρομεσαίες επιχειρήσεις επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης) θα μπορούσαν να επωφεληθούν και θα μπορούσαν να προωθήσουν τη μη τυπική αρχική και συνεχή ΕΕΚ στην παγκόσμια αγορά.

Υπάρχουν χιλιάδες λογισμικά και εργαλεία ανοιχτού κώδικα που μπορεί ένας να επιλέξει προκειμένου να δημιουργήσει διαδραστικό περιεχόμενο χωρίς την ανάγκη δαπανηρού λογισμικού, υποδομής ή κωδικοποίησης. Παρόλα αυτά, η μετατροπή του υλικού των μαθημάτων σε διαδικτυακά ψηφιακά διαδραστικά μαθήματα μπορεί να είναι χρονοβόρα αφού ένας εκπαιδευτής (ο οποίος μπορεί επίσης να μην είναι πολύ ενημερωμένος για τις ΤΠΕ) πρέπει να ερευνήσει για τα σωστά εργαλεία / λογισμικό σε μια τεράστια αγορά δωρεάν και χαμηλού κόστους λογισμικών ανοιχτού κώδικα, να τα αξιολογήσει, να μάθει πολύ καλά να τα χρησιμοποιεί και μετά να μετατρέψει το περιεχόμενο της εκπαίδευσης σε ψηφιακό διαδραστικό περιεχόμενο. Επιπλέον, στις περισσότερες περιπτώσεις, για τα λογισμικά ανοιχτού κώδικα δεν υπάρχουν κατατοπιστικές και ολοκληρωμένες πληροφορίες για την χρήση του, ενδέχεται να υπάρχουν περιορισμένες πληροφορίες στο Διαδίκτυο σχετικά με τον τρόπο χρήσης τους και απαιτούνται πολλές δοκιμές και λάθη μέχρι να καταλάβει ένας πώς λειτουργούν. Επιπλέον, ένα εργαλείο δεν μπορεί να κάνει όλη την δουλειά. Μπορεί να χρειαστούν πολλά εργαλεία για να επιτευχθούν τα επιθυμητά αποτελέσματα. Δεν μπορούν όλα τα εργαλεία να λειτουργούν μαζί ή να είναι συμβατά. Απαιτείται δοκιμή για ζητήματα συμβατότητας και αυτό μπορεί να είναι εξαιρετικά χρονοβόρο. Τέλος, η μετατροπή των περιεχομένων των εκπαιδύσεων σε διαδραστικό ψηφιακό διαδικτυακό περιεχόμενο μπορεί να φαίνεται μία απλή εργασία, αλλά δεν είναι. Υπάρχουν κανόνες που πρέπει να τηρηθούν, προκειμένου να γίνει το πρόγραμμα κατάρτισης ελκυστικό, εύκολο για να το ακολουθήσει κάποιος και αρκετά διαδραστικό για να έχει αποτελέσματα. Επίσης, η ενεργοποίηση της παιγνιοποίησης (gamification) σε διαδικτυακά μαθήματα μπορεί να κάνει τη μαθησιακή εμπειρία πιο ελκυστική για τους εκπαιδευόμενους.

Ο χρόνος και οι ανθρώπινοι πόροι μπορούν να ελαχιστοποιηθούν σημαντικά εάν τα ιδρύματα και οι εκπαιδευτές της ΕΕΚ έχουν πρόσβαση σε ένα πλήρες πλαίσιο για την ανάπτυξη «παιγνιοποιημένων» διαδραστικών μαθημάτων, χρησιμοποιώντας plugins ανοιχτού κώδικα ή plugins χαμηλού κόστους.

1ο Δελτίο Τύπου

Το έργο i-CONTENT στοχεύει στην εξυπηρέτηση εκπαιδευτών και παρόχων ΕΕΚ (κυρίως στις μικρομεσαίες επιχειρήσεις) που παρέχουν μη τυπική αρχική και συνεχιζόμενη Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΕΚ) που επιθυμούν να μεταμορφώσουν την τυπική παράδοση μαθημάτων σε τάξη σε μια διαδικτυακή διαδραστική παιχνιδιοποιημένη μαθησιακή εμπειρία (ασύγχρονη και σύγχρονη μάθηση) που τους επιτρέπει να ικανοποιήσουν τις τρέχουσες ανάγκες της αγοράς και να στοχεύσουν την παγκόσμια αγορά.

Η κοινοπραξία που περιλαμβάνει εταίρους από την Πολωνία (ITEE), το Ηνωμένο Βασίλειο (RINOVA), την Ελλάδα (BEE), την Ιταλία (GRUPPO4) και την Κύπρο (EDITC) έχει ξεκινήσει τις εργασίες για την υλοποίηση του πρώτου παραδοτέου που στοχεύει στην ανάπτυξη του οδηγού i-CONTENT DESIGN, που περιγράφει την διαδικασία σχεδιασμού ενός διαδικτυακού μαθήματος, και συγκεκριμένα, πώς να καθοριστούν οι στόχοι και τα μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος, πώς να γίνει η σωστή επιλογή του τι πρέπει και τι δεν πρέπει να περιλαμβάνεται στο περιεχόμενο, πώς να αναπτυχθεί η δομή του προγράμματος (ενότητες, μονάδες μάθησης κ.λπ.), τον τρόπο δημιουργίας ενός συναρπαστικού και συνεπές σχεδίου για όλο το πρόγραμμα κατάρτισης και εφαρμογή κανόνων πλοήγησης, ώστε οι εκπαιδευόμενοι εύκολα να μπορούν να το παρακολουθήσουν και πώς να οργανωθούν από την αρχή του σχεδιασμού του προγράμματος προκειμένου να το κάνουν διαδραστικό με στοιχεία παιχνιδιού (gamification) ώστε να διατηρηθεί σε ψηλά επίπεδα το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων. Με απλούς όρους, αυτός ο οδηγός θα παρέχει τις γνώσεις για να σχεδιαστεί το περιεχόμενο του μαθήματος που είναι ελκυστικό για τους εκπαιδευόμενους και αποτελεσματικό (παράδοση των μαθησιακών αποτελεσμάτων) πριν τη φάση ανάπτυξης.

Μάθετε περισσότερα για το έργο στην ιστοσελίδα <http://icontent.projectsgallery.eu>