

2nd Informacje prasowy

i-CONTENT – projektowanie i tworzenie interaktywnych treści edukacyjnych

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 zapewnia im dostęp do narzędzi umożliwiających tworzenie interaktywnych treści edukacyjnych z użyciem elementów gier do wykorzystania na asynchronicznych i innowacyjnych platformach e-learningowych.

Partnerzy opracowali już pierwszy z rezultatów projektu, tj. przewodnik po projektowaniu interaktywnej fazy tworzenia kursu internetowego. W przewodniku opisano 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. Przewodnik można pobrać ze strony projektu.

Ponadto partnerzy zakończyli pracę na kolejnymi dwoma istotnymi rezultatami projektu, tj.: nad rezultatem IO2 – i-CONTENT INTERACTIVITY: zestaw narzędzi do tworzenia interaktywnych treści oraz nad rezultatem IO3 – i-CONTENT Gamification: zestaw narzędzi do tworzenia gier na potrzeby kursów oferowanych w trybie on-line.

W zestawie narzędzi IO2 można znaleźć wykaz niedrogiemu lub darmowemu otwartemu oprogramowaniu oraz wtyczek wykorzystywanych na potrzeby tworzenia interaktywnych treści edukacyjnych, a także materiały instruktażowe dotyczące ich obsługi, łącza do witryn, z których można pobrać te narzędzia, oraz praktyczne przykłady ich połączenia na platformach LMS i CMS w celu zwiększenia ich skuteczności.

W zestawie narzędzi IO3 można natomiast znaleźć wykaz wybranych wtyczek stosowanych na potrzeby grywalizacji, a także materiały instruktażowe dotyczące ich obsługi, łącza do witryn, z których można je pobrać oraz praktyczne przykłady ich połączenia na platformach LMS i CMS w celu zwiększenia ich skuteczności.

Gotowe przewodniki będzie można pobrać ze strony projektu.

Partnerzy rozpoczęli już prace nad kolejnym rezultatem (IO4), którym będzie interaktywny kurs on-line z zakresu projektowania interaktywnych treści edukacyjnych z elementami gier. Kurs zostanie opracowany z wykorzystaniem narzędzi, wtyczek i oprogramowania, które zostały wybrane i przeanalizowane w ramach prac nad rezultatami IO2 i IO3.

Więcej informacji można znaleźć na stronie <http://icontent.projectsgallery.eu>