

Newsletter nr 2

6 grudnia 2021 r.

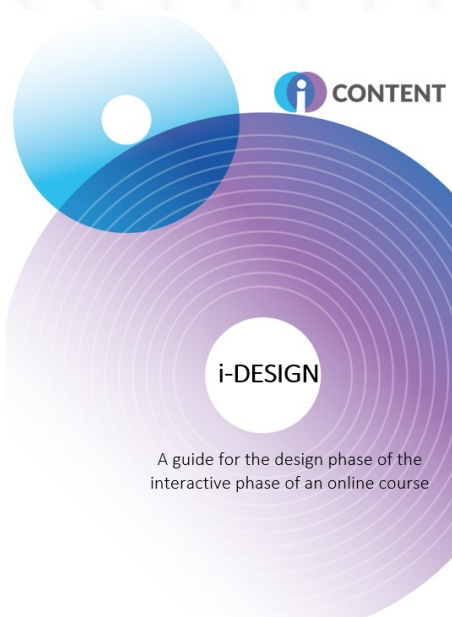
Newsletter nr 2. Wprowadzenie

Zapraszamy do zapoznania się z drugim numerem Newslettera projektu i-Content, z którego dowiedzą się Państwo jakie prace realizowano w okresie od czerwca do grudnia 2021 roku, jakie rezultaty osiągnięto i jakie dalsze zadania zaplanowano.

W drugim półroczu 2021 roku wciąż musieliśmy odnaleźć się w zdominowanej pandemią rzeczywistości i dostosować się do obowiązujących obostrzeń, które nie pozostawały bez wpływu na podejmowane w projekcie prace i zmusiły nas nie tylko do realizowania ich w trybie zdalnym, ale niestety także do odłożenia niektórych z nich na późniejszy termin.

Niemniej jednak, pomimo utrudnionego kontaktu osobistego, dzięki współczesnym rozwiązaniom technologicznym mogliśmy spotykać się wirtualnie i omawiać prace realizowane przez nas w ramach projektu oraz przedstawiać ich rezultaty.

Rezultat 1



W poprzednim okresie partnerzy z Polski (Łukasiewicz-ITEE), Wielkiej Brytanii (RINOVA), Grecji (BEE GROUP), Włoch (GRUPPO4) i Cypru (EDITC) zakończyli prace na pierwszym rezultacie projektu, tj.

Przewodnikiem po projektowaniu dla 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,

nawet ci słabsi, byli nią zainteresowani.

Przewodnik można pobrać ze strony projektu.

Prace nad Rezultatem 2

W drugim półroczu 2021 roku prowadziliśmy prace ukierunkowane na opracowanie Rezultatu 2, tj. Zestawu narzędzi do tworzenia interaktywnych treści (tzw. „narzędziownika”).

W narzędziowniku grupy docelowe znajdą cenne wskazówki, narzędzia oraz praktyczne przykłady dotyczące tworzenia interaktywnych treści oraz treści SCROM dla platform LMS i CMS z wykorzystaniem stosownego bezpłatnego, niedrogo i otwartego oprogramowania.

W narzędziowniku przedstawiono przykładowe rodzaje oprogramowania i wytyczek umożliwiających tworzenie interaktywnych treści szkoleniowych oraz omówiono ich możliwości i funkcje, podano łącza umożliwiające ich pobranie, a także przedstawiono przykłady połączenia tego typu rozwiązań z platformami LMS i CMS na potrzeby osiągnięcia zamierzonych rezultatów.

Za przygotowanie narzędziownika odpowiadali partnerzy z Polski, Grecji, Włoch i Cypru, którzy posiadają duże doświadczenie w tworzeniu interaktywnych narzędzi, platform i kursów internetowych, niezbędne do opracowan-



ia tego rezultatu. Partner z Wielkiej Brytanii odpowiadał za weryfikację i korektę językową opracowanych materiałów.

Partnerzy zidentyfikowali ok. 50 darmowych, niedrogo lub otwartych programów i wytyczek do tworzenia interaktywnych treści, w tym m.in.: interaktywnych materiałów wideo; ocen; quizów; glosariuszy; ćwiczeń pozwalających dopasować elementy, przeciągnąć w odpowiednie miejsce lub układać je w odpowiedniej kolejności; rozwijanych list z odpowiedziami do wyboru; zadań na uzupełnianie luk; filmów; czy też komiksów lub kreskówek. Partnerzy przygotowali sprawozdania zawierające nazwę oprogramowania, łącza do pobrania oraz wykaz oferowanych możliwości i funkcji. Poszczególne sprawozdania zostały przesłane do wszystkich partnerów na potrzeby weryfikacji oraz omówione w ramach webinarium poświęconego uzyskanym результатам. Na koniec webinarium partnerzy wspólnie zdecydowali, które z przedstawionych rozwiązań są najbardziej przydatne, łatwe w obsłudze, kompleksowe i kompatybilne z platformami LMS oraz CMS.

W kolejnym okresie realizacji prac zaplanowanych w projekcie partnerzy przygotują przewodniki dla poszczególnych programów, które będą stanowić podstawę do opracowania docelowego narzędziownika. W następnej kolejności narzędziownik zostanie przetłumaczony na języki ojczyste partnerów, a lider zbierze wszystkie przetłumaczone materiały w ramach interaktywnego narzędzia i opublikuje je na platformie i-CONTNET.



Prace nad Rezultatem 3

W drugim półroczu 2021 roku prowadziliśmy również prace ukierunkowane na opracowanie Rezultatu 2, tj. Zestawu narzędzi umożliwiających wykorzystanie elementów gier na potrzeby e-szkoleń.

W narzędziowniku grupy docelowe znajdą cenne wskazówki, narzędzia oraz praktyczne przykłady dotyczące wykorzystania wtyczek dla platform LMS i CMS na potrzeby urozmaicenia i wzbogacenia treści szkoleniowych elementami gier.

W narzędziowniku zostaną przedstawione wybrane wtyczki umożliwiające wykorzystanie elementów gier w e-szkoleniach, kompleksowe wskazówki dotyczące ich użycia, łącza do pobrania, a także praktyczne przykłady lub



studia przypadku wykorzystania wtyczek na platformach LMS lub CMS.

Prace nad tym rezultatem były prowadzone pod przewodnictwem GRUPPO4 przez partnerów Łukasiewicz-ITEE, BEE GRPOUP, EDITC oraz RINOVA – dwa ostatnie podmioty w przeszłości realizowały już projekty dotyczące grywalizacji i mają doświadczenie w zakresie wykorzystywania elementów gier na potrzeby edukacyjne.

Partnerzy zidentyfikowali ok. 30 bezpłatnych lub niedrogich wtyczek oraz otwartych programów, możliwych do wykorzystania na potrzeby poszerzenia treści edukacyjnych o elementy gier. Każdy z partnerów przygotował sprawozdanie zawierające nazwę wtyczki, łącze do pobrania, krótki opis oferowanych możliwości i funkcji oraz informacje na temat kompatybilności z platformami CMS i LMS.

Partnerzy przygotowali sprawozdania zawierające nazwę wtyczki, łącze do pobrania oraz wykaz oferowanych możliwości i funkcji. Poszczególne sprawozdania zostały przesłane do wszystkich partnerów na potrzeby weryfikacji oraz omówione w ramach webinarium poświęconego uzyskanym результатам. Na koniec webinarium partnerzy wspólnie zdecydowali, które z przedstawionych rozwiązań są najbardziej przydatne, łatwe w obsłudze, kompleksowe i kompatybilne z platformami LMS oraz CMS.

W kolejnym okresie realizacji prac zaplanowanych w projekcie partnerzy przygotowują przewodniki dla poszczególnych wtyczek, które będą stanowić podstawę do opracowania docelowego narzędziownika. W następnej kolejności narzędziownik zostanie przetłumaczony na języki ojczyste partnerów, a lider zbierze wszystkie przetłumaczone materiały w ramach interaktywnego narzędzia i opublikuje je na platformie i-CONTNET.

Koordynator



Łukasiewicz

Instytut Technologii Eksploatacji

Partnerzy



EdiT.C EDUCATION & INFORMATION
TECHNOLOGY CENTRE

GRUPPO 4



bee
group

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.

Szczegóły kontaktu:

POLSKA: SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ -
INSTYTUT TECHNOLOGII EKSPLOATACJI ,
Stronie internetowej: www.itee.radom.pl

CYPR: EDITC LTD,
Stronie internetowej: www.editc.eu

GRECJA: BEE GROUP ,
Stronie internetowej: www.bee.gr

WIELKA BRYTANIA: RINOVA LIMITED ,
Stronie internetowej: www.rinova.co.uk

WŁOCHY: GRUPPO 4 SRL ,
Stronie internetowej: www.gruppo4.com