

Newsletter nr 3

30 czerwca 2022

WPROWADZENIE

Jest to już trzeci newsletter i-CONTENT, który publikujemy, aby na bieżąco informować was o kamieniach milowych, wynikach i dalszych krokach w realizacji projektu.

W tym numerze zawarliśmy informacje o ostatnich miesiącach w projekcie (od stycznia do lipca 2022). Mimo trwającej pandemii COVID-19 partnerom udało się zorganizować dwa spotkania hybrydowe: jedno we Włoszech, a drugie na Cyprze. Ale o tym w dalszej części newslettera.

Spotkania te przyczyniły się z pewnością pozytywnie do realizacji projektu. Partnerzy podobnie jak w poprzednim okresie pracowali głównie z domu, jednak już w mniejszym stopniu, gdyż obowiązujące restrykcje zostały zniesione.

Nie zmienia to jednak faktu, że pandemia nauczyła nas, że praca oraz uczenie się online jest teraz postrzegana inaczej, oraz że jest na nią coraz większe zaangażowanie. Dlatego też staramy się czerpać doświadczenia z pandemii i przełożyć je na pozytywne aspekty naszego projektu: dostarczymy wam jedyny w swoim rodzaju kurs umożliwiający krok po kroku przełożenie tradycyjnego szkolenia na szkolenie online. Zapraszamy do zapoznania się ze stanem realizacji projektu i-CONTENT!



SPOTKANIE W PADWIE

18 i 19 stycznia 2022 r. partnerzy projektu i-CONTENT mieli okazję wreszcie spotkać się w Padwie we Włoszech! Gospodarzem spotkania był partner włoski - GRUPPO 4. Niestety ze względu na ograniczenia związane z pandemią COVID-19 nie wszyscy partnerzy mogli osobiście uczestniczyć w spotkaniu, dlatego odbyło się ono w formie hybrydowej, a niektórzy przedstawiciele instytucji partnerskich wzięli w nim udział online.

W pierwszym dniu spotkania liderzy poszczególnych rezultatów prac intelektualnych zaprezentowali je pozostałym partnerom:

- IO2: I-CONTENT FAZA INTERAKTYWNA: Zestaw narzędzi do tworzenia interaktywnych treści (BEE Group),
- IO3: i-CONTENT Grywalizacja: Zestaw narzędzi do grywalizacji w kursie online (GRUPPO 4).

W dalszej części spotkania partner z Cypru (EDITC), odpowiedzialny za rezultat IO4: iCONTENT Kurs online oraz IO5: Platforma i-CONTENT, przedstawił plan pracy nad ich wdrożeniem.

Drugiego dnia spotkania koordynator projektu (Łukasiewicz-ITEE) omówił działania upowszechniające, kwestie finansowe oraz monitoring i ewaluację. W przypadku braku zakłóceń związanych z pandemią COVID-19 uzgodniono, że kolejne spotkania odbędą się na Cyprze, w Wielkiej Brytanii i Grecji.



ZAKOŃCZENIE PRAC NAD ANGIELSKĄ WERSJĄ IO2 I IO3

W pierwszej połowie 2022 r. partnerzy zakończyli prace w rezultatach intelektualnych IO2 i IO3 w języku angielskim. Obecnie trwają prace nad tłumaczeniem wyników na języki partnerów: włoski, grecki i polski.

IO2: I-CONTENT FAZA INTERAKTYWNA: Zestaw narzędzi do tworzenia interaktywnych treści. Rezultat zawiera dane wyjściowe do tworzenia interaktywnych narzędzi i treści SCORM dla platformy LMS/CMS (systemy zarządzania nauczaniem/systemy zarządzania treścią) przy użyciu zestawu oprogramowania „open source” i dostępnego niskokosztowego oprogramowania.

Toolkit IO2 w języku angielskim można pobrać ze strony internetowej [TUTAJ](#).

IO3: i-CONTENT Grywalizacja: Zestaw narzędzi do grywalizacji w kursie online. Istnieje wiele technik grywalizacji, które są wspierane przez różne wtyczki dla platform LMS i CMS. Są łatwe w użyciu i zrozumiałe, dzięki czemu proces uczenia się jest przyjemny i motywujący. Zestaw narzędzi i-CONTENT do gamifikacji zawiera:

- a) zbiór wtyczek na potrzeby grywalizacji kursów online
- b) zestaw obszernych przewodników szkoleniowych na temat ich użytkowania
- c) linki do pobrania oraz
- d) przykłady lub studia przypadków, w jaki sposób można używać tych wtyczek w platformie LMS lub CMS w celu osiągnięcia grywalizacji.

Toolkit IO2 w języku angielskim można pobrać ze strony internetowej [TUTAJ](#).

RAPORT CZĄSTKOWY

Praca nad projektem Erasmus+ to nie tylko wspaniałe doświadczenia międzynarodowej współpracy oraz prace intelektualne, ale również formalności. Jedną z nich są raporty przesyłane do Narodowej Agencji Erasmus+, której rolę w przypadku i-CONTENT pełni polska instytucja - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE). Raporty te zawierają informacje na temat stanu realizacji projektu, zarządzania, finansów, rezultatów intelektualnych, wskaźników, upowszechniania, etc.

W maju 2022 otrzymaliśmy informację, że raport cząstkowy został zaakceptowany i oceniony na bardzo wysokim poziomie. Agencja podkreśliła, że partnerzy dbają o wysoką jakość wypracowanych rezultatów, są zaangażowani w realizację projektu oraz doskonale ze sobą współpracują. Od strony formalnej i-CONTENT również został oceniony pozytywnie - zarządzanie projektem jest prowadzone w sposób prawidłowy a proces monitorowania i ewaluacji prowadzony jest systematycznie na wszystkich etapach realizacji projektu.

Taka ocena daje nam pewność, że wszystko co robimy jest na najwyższym poziomie i daje nam siłę do dalszego działania!

SPOTKANIE W NIKOZJI

16 i 17 maja 2022 r. partnerzom udało się zorganizować kolejne spotkanie. Podobnie jak w przypadku spotkania we Włoszech, spotkanie w Nikozji na Cyprze przyjęło formę hybrydową. Miało na celu omówienie ostatecznej formy rezultatów intelektualnych IO2 i IO3 oraz dostosowanie ich do IO4 i IO5. Uczestnicy spotkania przedyskutowali również podział zadań w ramach IO4 i IO5, omówili działania upowszechniające, kwestie finansowe, a także ustalono termin kolejnego spotkania stacjonarnego, które odbędzie się w Wielkiej Brytanii. Jeśli nie wydarzy się nic nieoczekiwanego, spotkamy się w Londynie 6-7 września.

Wszystkie punkty agendy zostały pomyślnie zrealizowane a spotkanie zakończyło się przeglądem prac zaplanowanych na okres maj-wrzesień 2022.



PRACE NAD IO4

Równolegle do tłumaczenia IO2 i IO3 partnerzy pracują nad kolejnym rezultatem intelektualnym - IO4: i-CONTENT Kurs online. Podczas spotkania na Cyprze partnerzy podzielili prace związane z jego realizacją oraz ustalili terminy realizacji poszczególnych zadań. Czwartym rezultatem jest interaktywny kurs online, którego celem jest nauczenie twórców kursów, jak projektować treści, jak uczynić je interaktywnymi i jak wprowadzić grywalizację do asynchronicznego uczenia się online. Ten kurs będzie również służył jako demonstracja, w której można zobaczyć zastosowanie tego, co zostało opisane w trzech poprzednich rezultatach.

Kurs będzie dostępny we wszystkich językach partnerskich (greckim, włoskim, polskim i angielskim).

Zapraszamy na stronę internetową projektu i-CONTENT i śledzenia naszego [Facebooka](#). Bądźcie na bieżąco!



Koordynator**Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

Partnerzy**EdiT.C** EDUCATION & INFORMATION
TECHNOLOGY CENTRE**GRUPPO 4****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