

Trzeci Informacje prasowy

i-CONTENT: MOOC do projektowania grywalizowanych kursów online i kompleksowa platforma są już dostępne online

30 maja 2023. Po fazie intensywnych testów, która obejmowała pilotaże we wszystkich krajach partnerskich, projekt i-CONTENT opublikował swój czwarty rezultat intelektualny, IO4: MOOC (Massive Open Online Course), w którym szczegółowo opisano, jak projektować angażujące treści szkoleń VET przy użyciu technik i narzędzi grywalizacji. Kurs skierowany jest w szczególności do nauczycieli, specjalistów i MŚP. Ostatecznym celem jest wyposażenie ich zarówno w umiejętności i kompetencje, jak i we wtyczki, oprogramowanie do realizacji (lub przekształcania) modułów szkoleniowych w cyfrowe, multimedialne, dynamiczne treści, wykorzystujące grywalizację do stymulowania uczestnictwa, zaangażowania i rywalizacji uczniów.

Kurs MOOC jest dostępny w językach partnerów projektu (greckim, włoskim, polskim i angielskim) i składa się z 3 modułów:

1. Jak zaprojektować interaktywny kurs online
2. Jak tworzyć interaktywne treści za pomocą wszechstronnego zestawu narzędzi
3. Jak korzystać z grywalizacji za pomocą wtyczek i oprogramowania Open Source

Kurs został przetestowany przez ponad 100 profesjonalistów, którzy wypełnili kwestionariusz online, aby zebrać sugestie dotyczące ulepszenia nawigacji, dostępności i struktury.

W tym samym czasie została opublikowana platforma i-CONTENT. Platforma jest „punktem kompleksowej obsługi”, czyli przestrzenią cyfrową zawierającą wszystko, co jest potrzebne (wtyczne, MOOC, zestaw narzędzi i wtyczki) dla trenerów i MŚP w celu rozwijania „doświadczeń” w zakresie uczenia się dorosłych.

Odkryj naszą platformę na <http://icontent.projectsgallery.eu>

W czerwcu 2023 r. partnerzy i-CONTENT będą zaangażowani w kilka wydarzeń upowszechniających, aby zaprezentować wyniki projektu oraz upowszechnić MOOC i platformę wśród praktyków. W szczególności GRUPPO4 we Włoszech zorganizuje 20 czerwca o godzinie 16:00 wydarzenie zatytułowane **Gamification. Praktyczny przewodnik po tworzeniu interaktywnych treści w edukacji**, c/o Centro Universitario Padovano (Via Zabarella, 82 - Padwa). Aby wziąć udział należy wypełnić [formularz rejestracyjny](#).

W skrócie:

Partnerami projektu Erasmus+ i-CONTENT (Zestaw narzędzi dla trenerów VET do projektowania i rozwoju interaktywnych gier edukacyjnych) są: w Polsce Sieć Badawcza Łukasiewicz - Instytut Technologii Eksploatacji, na Cyprze EDITC, w Grecji BEE GROUP, we Włoszech GRUPPO4, a w Wielkiej Brytanii RINOVA. Projekt i-CONTENT został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+ w Akcji Kluczowej: Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk (Akcja: Partnerstwa strategiczne na rzecz kształcenia i szkolenia zawodowego). Projekt rozpoczął się w 2020 roku i zakończy 30 czerwca 2023 roku.

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