

Newsletter nr 4

3 Maja 2023

WPROWADZENIE

Dotarliśmy do czwartego Newslettera naszego projektu, aby opowiedzieć o działaniach prowadzonych od sierpnia 2022 do kwietnia 2023. To były miesiące intensywnej pracy, podczas których każdy z partnerów przygotował niezbędne materiały do realizacji naszej platformy dedykowanej osobom, które chcą dogłębnie poznać możliwości e-learningu, takie jak środowiska współpracy i grywalizacja, oraz zaprojektować skuteczne i atrakcyjne kursy VET online.

Od dnia rozpoczęcia projektu i-CONTENT wiele rzeczy zmieniło się pod wpływem COVID-19. Wiele osób na całym świecie wykorzystało ten czas, by wykorzystać e-learning do nauki, szkoleń i kursów. Było to możliwe właśnie dzięki nieskończonym możliwościom, jakie daje nam technologia.

Spójrzmy prawdzie w oczy, dwa kulminacyjne lata pandemii COVID-19 nie były dla nikogo łatwe. Jednocześnie jednak dla wielu był to okres rozwoju i ponownego odkrywania swoich zdolności. Mieliśmy okazję poświęcić się czemuś innemu, zagłębić się w długo odkładane pasje. Konsekwencją był boom w rejestrowaniu się na platformach e-learningowych: popyt na kursy online eksplodował, powodując, że przedsiębiorstwa publiczne i prywatne zaczęły zmierzać w kierunku nieformalnych, interaktywnych i nowoczesnych środowisk edukacyjnych.

Mając to na uwadze, ukończyliśmy pierwsze trzy rezultaty projektu - IO1: Przewodnik do zaprojektowania interaktywnego kursu online; IO2: Zestaw narzędzi do tworzenia interaktywnych treści; IO3: Grywalizacja: Zestaw narzędzi do grywalizacji w kursie online. Następnie skupiliśmy się na IO4 (struktura kursu online i-CONTENT, tj. moduły, projekt, interaktywność w rozdziałach, quizy) oraz IO5 (platforma online i-CONTENT), a także kontynuacji działań upowszechniających i komunikacyjnych za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej, Facebooka i kanałów cyfrowych partnerów.

WPROWADZENIE

Aby dostosować nasze wysiłki do zmieniającego się kontekstu, wpisujemy się w trendy, takie jak:

- Edukacja w pigułce. Świat pędzi do przodu i wydaje się, że nawet edukacja chce się dostosować, być może bardziej z konieczności niż z chęci. Tutaj więc nawet lekcje stają się mikro: krótkie filmy, krótkie pojęcia. Treści wideo są jak dotąd najwyżej oceniane wśród instytucji wspierających organizacje podczas kryzysu związanego z COVID-19, tuż za nimi plasują się treści wyselekcjonowane.
- Nauczanie społeczne lub płynne. Ciągła wymiana między nauczycielem a użytkownikami, podczas której opuszczasz klasę, rzeczywistą lub wirtualną, gdzie nawet role nie są już precyzyjnie zdefiniowane. Na zmianę jesteście jednym lub drugim, dzieląc się wiedzą, doświadczeniami i umiejętnościami. Ważniejsze jest zintegrowanie cyfrowego uczenia się z inną platformą korporacyjną.
- Edukacja nieformalna i współpraca. Ponieważ ludzie przyzwyczajają się do pracy zdalnej i w zespołach wirtualnych, współpraca staje się kluczowym priorytetem: platformy internetowe obsługują współpracę poziomą i asynchroniczną.

Zgodnie z naszym wnioskiem projektowym partnerzy poprowadzili również dwa międzynarodowe spotkanie projektowe: 6 września 2022 r. w Londynie (Wielka Brytania) i 21 marca 2023 r. w Larissie (Grecja).

SPOTKANIE W LONDYNIE



6 września 2022 roku RINOVA gościła pozostałych partnerów w Londynie. Siedziba RINOVA znajduje się w dzielnicy biznesowej Canary Wharf, jednym z głównych centrów finansowych i futurystycznych w Wielkiej Brytanii i na świecie. Podczas spotkania dokonano przeglądu wszystkich rezultatów prac intelektualnych pod kątem zgodności ze wskaźnikami jakościowymi i ilościowymi wybranymi do monitorowania postępów i rezultatów projektu:

- Korekta materiałów IO2 i IO3.
- Prezentacja materiałów IO4 przez partnerów.

Na koniec partnerzy uzgodnili harmonogram zadań na 2023 rok:

- Rozpoczęcie działań pilotażowych w 5 krajach partnerskich.
- Tłumaczenie na 5 języków internetowego kursu Moodle.
- Spotkania konsorcjum (spotkanie online 22 listopada; 4. spotkanie ponadnarodowe w Grecji i konferencja końcowa w Polsce).

SPOTKANIE W LARISSIE



21 marca 2023 roku partnerzy spotkali się w Larissie a organizacją przyjmującą konsorcjum była BEE Group. Punkty agendy idealnie podsumowują poprzednie spotkanie i rozpoczęły się przeglądem:

- IO4 – Zestaw narzędzi do grywalizacji treści kursu online. Wersja angielska jest gotowa, a wersje językowe partnerów będą gotowe, gdy tylko partnerzy dostarczą tłumaczenia treści.
- IO5 - Platforma i-CONTENT została przygotowana tak, by była jak najbardziej ciekawa dla użytkownika: dodano dźwięk i animacje oraz dostosowano ilość tekstów na slajdach. Prezentacje odtwarzane są automatycznie, ale nawigacja ręczna również jest możliwa za pomocą przycisków na dole prezentacji.

Następnie partnerzy zaplanowali ostatnie zadania do wykonania:

- Faza pilotażowa zostanie przeprowadzona w okresie kwiecień-maj 2023 r. Każdy partner musi przeprowadzić pilotaż z udziałem 25 uczestników, a dowodem jego przeprowadzenia będzie raport dostarczony przez każdego z partnerów.
- Wszystkie wydarzenia upowszechniające muszą zostać przeprowadzone przed końcem projektu, zaraz po zakończeniu programów pilotażowych.
- Konferencja końcowa w Radomiu odbędzie się w maju 2023 r.

PRACE NAD IO5 – PLATFORMĄ I-CONTENT

Świat jest obecnie w trakcie zmian a tradycyjny e-learning wykazuje oznaki zaniku. E-learning na zamówienie, gotowe kursy i blended learning są oceniane jako mniej skuteczne. Podczas gdy tak zwane platformy doświadczeń edukacyjnych (LXP) i platformy specjalistyczne do wspólnego uczenia się są oceniane jako najbardziej efektywne systemy po – jak można było przewidzieć – wirtualnych klasach.

Istnieją tysiące oprogramowań i narzędzi typu Open Source do wyboru w celu tworzenia interaktywnych treści bez potrzeby posiadania kosztownego oprogramowania, infrastruktury lub kodowania. Mimo to przekształcenie materiałów szkoleniowych w cyfrowe interaktywne kursy online może być czasochłonne, ponieważ trener musi wyszukać odpowiednie narzędzia/oprogramowanie na ogromnym rynku bezpłatnego lub taniego oprogramowania typu Open Source, ocenić je, opanować ich użycie, a następnie przekształcić treści w cyfrową treść interaktywną.

Aby wesprzeć trenerów (którzy również mogą nie być bardzo biegli w zakresie ICT), pracujemy nad naszym ostatnim rezultatem (IO5): platformą i-CONTENT, która będzie służyć jako platforma edukacyjna „all inclusive” do opracowywania interaktywnych kursów z grywalizacją online. Platforma i-CONTENT zawierać będzie kompletny przewodnik, jak zaprojektować kurs online, 2 zestawy narzędzi z szeroką gamą możliwych narzędzi, podręczniki szkoleniowe i wskazówki, jak uczynić kurs interaktywnym i grywalizowanym, forum i sekcję najczęściej zadawanych pytań. W nadchodzących tygodniach platforma będzie testowana przez profesjonalistów i ekspertów w celu naukowej walidacji i zapewnienia jakości.

Odwiedź [stronę internetową i-CONTENT](#) oraz śledź nas na [Facebooku](#). Bądźmy w kontakcie!

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

GRECIA: 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