

Newsletter no. 6

30 Ιουνίου 2023

Newsletter no. 6 Εισαγωγή

Αυτό είναι το τελευταίο ενημερωτικό δελτίο του έργου μας...

Το έργο i-CONTENT διήρκεσε από τον Οκτώβριο του 2020 έως το τέλος Ιουνίου 2023. Ήταν μια περίοδος εντατικής εργασίας που συνεχίστηκε παρά την παγκόσμια πανδημία COVID-19. Υπενθυμίζουμε ότι το έργο i-CONTENT είχε ως στόχο να υποστηρίξει εκπαιδευτές και παρόχους επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (κυρίως ΜμΕ) που διεξάγουν άτυπα μαθήματα αρχικής και συνεχιζόμενης επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και θέλουν να μετατρέψουν ένα τυπικό μάθημα σε μια διαδραστική, παιχνιδοποιημένη διαδικτυακή μαθησιακή εμπειρία. Τα αποτελέσματα που αναπτύξαμε δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτές ενηλίκων να μετατρέψουν το μαθησιακό περιεχόμενο σε ψηφιοποιημένο διαδραστικό περιεχόμενο για σύγχρονη και ασύγχρονη μάθηση.

Τα αποτελέσματα

Το έργο μας αποτελείται από πέντε προϊόντα που είναι διαθέσιμα σε τέσσερις γλώσσες (Πολωνικά, Αγγλικά, Ιταλικά και Ελληνικά), τα οποία μπορείτε να διαβάσετε λεπτομερώς στην ιστοσελίδα μας ([εδώ](#)).

IO1: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ i-CONTENT: Οδηγός για τη φάση σχεδιασμού ενός διαδραστικού διαδικτυακού μαθήματος

Αυτός ο οδηγός περιγράφει τη διαδικασία σχεδιασμού ενός διαδικτυακού μαθήματος και συγκεκριμένα, πώς να ορίσετε τους στόχους και τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος, πώς να επιλέξετε τι πρέπει και τι δεν πρέπει να περιλαμβάνεται στο περιεχόμενο, πώς να αναπτύξετε τη δομή του μαθήματος (ενότητες, μαθησιακές μονάδες κ.λπ.), πώς να δημιουργήσετε έναν ελκυστικό και συνεπή σχεδιασμό σε όλο το μάθημα, πώς να θέσετε κανόνες πλοήγησης, ώστε οι μαθητές να το παρακολουθούν εύκολα και πώς να κάνετε το μάθημα διαδραστικό και αρκετά παιχνιδιάρικο, ώστε να διατηρηθεί το ενδιαφέρον τους. Με απλά λόγια, αυτός ο οδηγός παρέχει τις γνώσεις για το πώς να σχεδιάσετε ένα ελκυστικό περιεχόμενο μαθήματος και αποτελεσματικό (αποδίδοντας τα μαθησιακά αποτελέσματα) πριν προχωρήσετε στη φάση ανάπτυξης.

IO2: i-CONTENT INTERACTIVITY: Μια εργαλειοθήκη για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου

Στη φάση αυτή αναπτύχθηκε μια εργαλειοθήκη η οποία χρησιμεύει για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου και περιεχομένου SCORM για μια πλατφόρμα LMS/CMS (Learning Management Systems/ Content Management Systems) χρησιμοποιώντας ένα σύνολο λογισμικού ανοικτού κώδικα, ελεύθερου λογισμικού και λογισμικού χαμηλού κόστους. Πλατφόρμα LMS ή CMS για την επίτευξη παιχνιδοποίησης.

IO3: i-CONTENT Gamification: Εργαλειοθήκη για την παιχνιδοποίηση ενός διαδικτυακού μαθήματος

Η εργαλειοθήκη i-CONTENT GAMIFICATION περιλαμβάνει μια επιλογή από πρόσθετα για το σκοπό της παιχνιδοποίησης διαδικτυακών μαθημάτων, μια σειρά από ολοκληρωμένους εκπαιδευτικούς οδηγούς σχετικά με τη χρήση τους, συνδέσμους για λήψη και παραδείγματα ή και μελέτες περίπτωσης για το πώς αυτά τα πρόσθετα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια πλατφόρμα LMS ή CMS για την επίτευξη παιχνιδοποίησης.

IO4: Διαδικτυακό μάθημα i-CONTENT

Το τέταρτο αποτέλεσμα του έργου, είναι ένα διαδραστικό διαδικτυακό μάθημα, που έχει ως στόχο να διδάξει στους δημιουργούς μαθημάτων, πώς να σχεδιάζουν περιεχόμενο, πώς να το κάνουν διαδραστικό και πώς να εισάγουν την παιχνιδοποίηση στην ασύγχρονη διαδικτυακή μάθηση. Αυτό το μάθημα χρησιμεύει επίσης ως επίδειξη, όπου μπορεί κανείς να δει την εφαρμογή όσων περιγράφονται στα τρία προηγούμενα αποτελέσματα.

Το μάθημα είναι διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες των εταίρων (Ελληνικά, Ιταλικά, Πολωνικά και Αγγλικά) και αποτελείται από 5 ενότητες:

Ενότητα 1: Φάση σχεδιασμού

Ενότητα 2: Δημιουργία ενός μαθήματος με το i-Spring

Ενότητα 3: Ανάπτυξη ενός μαθήματος με το H5P, το Shotcut και το Audacity

Ενότητα 4: Πρόσθετα του Moodle

Ενότητα 5: Πρόσθετα για παιχνιδοποίηση

IO5: Πλατφόρμα i-CONTENT

Η πλατφόρμα, είναι ένα one stop shop για τους εκπαιδευτές, ώστε να αποκτήσουν δεξιότητες για την ανάπτυξη διαδικτυακού περιεχομένου. Η πλατφόρμα παρέχει πρόσβαση στα IO1, IO2, IO3 και στο διαδικτυακό μάθημα. Σκοπός της πλατφόρμας είναι να παρέχει ένα ενιαίο σημείο αναφοράς στους εκπαιδευτές που επιθυμούν να μάθουν πώς να αναπτύξουν ένα διαδικτυακό μάθημα. Ξεκινώντας από το σχεδιασμό ενός διαδικτυακού μαθήματος, τη μετατροπή του σε διαδραστικό περιεχόμενο (με ή χωρίς SCORM), έως την παιχνιδοποίηση της μαθησιακής διαδικασίας.

Διακρατικές συναντήσεις έργου

Κατά τη διάρκεια του έργου, είχαμε να αντιμετωπίσουμε την πανδημία COVID-19, γι' αυτό και οι περισσότερες δραστηριότητες μεταφέρθηκαν στο διαδίκτυο. Ωστόσο, αυτό δεν μας εμπόδισε από το να συναντηθούμε επιτέλους από κοντά! Παρόλο που η πρώτη πρόσωπο με πρόσωπο συνάντηση πραγματοποιήθηκε μόλις τον Ιανουάριο του 2022, προλάβσαμε, ενσωματωθήκαμε ως ομάδα έργου και μπορέσαμε να ανταλλάξουμε προσωπικές εμπειρίες. Κατά τη διάρκεια όλων των συναντήσεων, επανεξετάσαμε τις εργασίες που έχουν πραγματοποιηθεί μέχρι στιγμής, συζητήσαμε τα τρέχοντα καθήκοντα και σχεδιάσαμε περαιτέρω δράσεις. Συνολικά, στο πλαίσιο του έργου i-CONTENT πραγματοποιήθηκαν 5 διακρατικές συναντήσεις εταίρων, οι οποίες ως κινητικότητες της ομάδας έργου είναι τόσο σημαντικές στο πρόγραμμα Erasmus+ και αποτελούν εξαιρετική ευκαιρία για νέες επαφές, γνωριμία με άλλες κουλτούρες και ανταλλαγή καλών πρακτικών. Οι συναντήσεις πραγματοποιήθηκαν στις ακόλουθες ημερομηνίες:

- Ιανουάριος 2022 - Πάντοβα (Ιταλία)
- Μάιος 2022 - Λευκωσία (Κύπρος)
- Σεπτέμβριος 2022 - Λονδίνο (Μεγάλη Βρετανία)
- Μάρτιος 2023 - Λάρισα (Ελλάδα)
- Μάιος 2023 - Radom (Πολωνία)

Εκδηλώσεις διάχυσης

Στα έργα Erasmus+, είναι εξαιρετικά σημαντικό να κοινοποιούνται τα αποτελέσματα που αναπτύχθηκαν στην ομάδα-στόχο και να προωθούνται. Προκειμένου να προσεγγίσουμε το ευρύτερο δυνατό κοινό, καθένας από τους εταίρους διοργάνωσε εκδηλώσεις διάχυσης κατά τις οποίες παρουσιάστηκαν τα αποτελέσματα των εργασιών μας.

Τέτοιες εκδηλώσεις αποτελούν μια εξαιρετική ευκαιρία για την αντιμετώπιση των τελικών αποδεκτών, οι οποίοι στην έρευνα αξιολόγησης αξιολογούν τη χρησιμότητα των αποτελεσμάτων, την ελκυστικότητά τους, το ουσιαστικό τους περιεχόμενο και τη δυνατότητα χρήσης τους στην εργασία τους.

Αποτελούν ένα είδος τεστ για την ορθή υλοποίηση του έργου. Είμαστε στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσουμε ότι η ομάδα-στόχος αξιολόγησε όλες τις πτυχές του έργου i-CONTENT πολύ καλά!.

Εκδηλώσεις διάχυσης

Εκτός από την πιλοτική φάση, η οποία αποτελούσε μέρος των εργασιών για το τελικό αποτέλεσμα (πλατφόρμες i-CONTENT), στην οποία συμμετείχαν 144 άτομα από όλη την Ευρώπη, 329 συμμετέχοντες έλαβαν μέρος στις εκδηλώσεις διάδοσης:

- Πολωνία - 171
- Ελλάδα - 40
- Ιταλία - 27
- Κύπρος - 50
- Μεγάλη Βρετανία – 41

Τι ακολουθεί;

Παρόλο που το έργο έφτασε στο τέλος του, δεν έχουμε τελειώσει.

Έχουμε ακόμη μια τελική έκθεση να υποβάλουμε στον Εθνικό Οργανισμό Erasmus+.

Θα θέλαμε να επισημάνουμε ότι παρά το τέλος της περιόδου υλοποίησης, τώρα είναι που μπορούμε να σας παραδώσουμε τα πλήρως ολοκληρωμένα αποτελέσματα.

Ελπίζουμε να ενταχθείτε στις τάξεις των χρηστών του i-CONTENT και να μετατρέψετε τα παραδοσιακά σας μαθήματα σε ελκυστικές και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες.

Παρακαλούμε επισκεφθείτε τον [ιστότοπο i-CONTENT](#) και ακολουθήστε μας στο [Facebook](#). Για οποιεσδήποτε προτάσεις, ερωτήσεις ή σχόλια μη διστάσετε να μας στείλετε email μέσω της ιστοσελίδας.

Ας είμαστε σε επαφή!

Συντονιστής

**Łukasiewicz**

Institute for Sustainable Technologies

Εταίροι

Επαφές:

ΠΟΛΩΝΙΑ: SIEC BADAWCZA ŁUKASIEWICZ -
INSTYTUT TECHNOLOGII EKSPLOATACJI ,
Website: www.itee.lukasiewicz.gov.pl

ΚΥΠΡΟΣ: EDITC LTD,
Website: www.editc.eu

ΕΛΛΑΔΑ: BEE GROUP ,
Website: www.bee.gr

ΜΕΓΑΛΗ ΒΡΕΤΑΝΙΑ: RINOVA LIMITED ,
Website: www.rinova.co.uk

ΙΤΑΛΙΑ: GRUPPO 4 SRL ,
Website: www.gruppo4.com

**EditC**EDUCATION & INFORMATION
TECHNOLOGY CENTRE**GRUPPO 4****bee**
group**RINOVA**

innovate, create & regenerate

**Erasmus+**

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.