

Newsletter nr 6

30 czerwca 2023 r.

Newsletter nr 6 Wprowadzenie

To już ostatni newsletter naszego projektu...

Projekt i-CONTENT trwał od października 2020 do końca czerwca 2023. Był to czas intensywnych prac, które trwały mimo panującej na świecie pandemii COVID-19. Przypomnijmy, że projekt i-CONTENT miał na celu wsparcie trenerów i organizatorów kształcenia i szkolenia zawodowego (głównie MŚP) prowadzących nieformalne kursy wstępne i ustawiczne VET, którzy chcą przekształcić typowy kurs w interaktywną naukę online opartą na grywalizacji. Opracowane przez nas rezultaty umożliwiają edukatorom osób dorosłych przekształcić treści nauczania w zdigitalizowaną interaktywną treść dla synchronicznego i asynchronicznego uczenia się.

Zapraszamy do zapoznania się z newsletterem podsumowującym i-CONTENT!

Opracowane rezultaty

Nasz projekt składa się z pięciu rezultatów pracy intelektualnej (Intellectual Outputs – IO) dostępnych w czterech językach (polski, angielski, włoski i grecki), z którymi można szczegółowo zapoznać się na naszej stronie internetowej ([tutaj](#)).

IO1 - Przewodnik do zaprojektowania interaktywnego kursu online

Przewodnik przedstawia proces projektowania kursu online, przedstawiając w jaki sposób ustalić cele kursu, określić efekty uczenia się, co powinno być zwarte, a czego nie powinno być w treści, jak opracować strukturę kursu (moduły, jednostki nauczania itp.), jak stworzyć atrakcyjny i spójny projekt w całym kursie, jak wprowadzić zasady nawigacji, aby uczestnicy mogli je łatwo śledzić oraz jak sprawić, by kurs był wystarczająco interaktywny i zabawny i interesujący dla użytkowników. Zawiera informacje na temat projektowania atrakcyjnych i skutecznych treści kursu (dostarczania efektów uczenia się) przed przejściem do fazy rozwojowej.

IO2 - Zestaw narzędzi do tworzenia interaktywnych treści

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.

IO3 - Zestaw narzędzi do grywalizacji w kursie online

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

IO4 – Kurs online

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. Służy również jako demonstracja, w której można zobaczyć zastosowanie tego, co zostało opisane w trzech poprzednich rezultatach. Dostępny jest we wszystkich językach partnerskich (greckim, włoskim, polskim i angielskim) i składa się z 5 modułów:

Moduł 1: Faza projektowania

Moduł 2: Tworzenie kursu z wykorzystaniem i-Spring

Moduł 3: Produkcja treści interaktywnej z H5P, Audacity, Shortcut

Moduł 4: Wybrane wtyczki Moodle do tworzenia treści interaktywnej

Moduł 5: Wybrane wtyczki do tworzenia elementów grywalizacji

IO5 – Platforma i-CONTENT

Kompleksowa platforma dla trenerów umożliwiająca zdobycie umiejętności związanych z opracowywaniem treści online. Platforma zapewnia dostęp do IO1, IO2, IO3 i kursu online. Celem platformy jest zapewnienie punktu odniesienia dla trenerów, którzy chcą dowiedzieć się, jak opracować kurs online; począwszy od zaprojektowania kursu online, poprzez przekształcenie go w zawartość interaktywną (ze SCORM lub bez), po grywalizację procesu

5 spotkań międzynarodowych

W trakcie trwania projektu musieliśmy zmierzyć się z pandemią COVID-19, dlatego też większość działań przeniosła się do internetu. Nie przeszkodziło to nam jednak, by wreszcie spotkać się osobiście! Mimo, że pierwsze spotkanie stacjonarne odbyło się dopiero w styczniu 2022, nadrobiliśmy zaległości, zintegrowaliśmy się jako zespół projektowy i mogliśmy osobiście wymienić się doświadczeniami. Podczas wszystkich spotkań dokonywaliśmy przeglądu dotychczas zrealizowanych prac, dyskutowaliśmy nad bieżącymi zadaniami i planowaliśmy dalsze działania. W sumie w projekcie i-CONTENT odbyło się 5 międzynarodowych spotkań partnerskich, które jako mobilności zespołu projektowego są tak ważne w programie Erasmus+ i stanowią doskonałą okazję do nawiązania nowych kontaktów, poznania innych kultur i wymiany dobrych praktyk. Spotkania odbyły się w następujących terminach:

Styczeń 2022 – Padwa (Włochy)

Maj 2022 – Nikozja (Cypr)

Wrzesień 2022 – Londyn (Wielka Brytania)

Marzec 2023 – Larissa (Grecja)

Wydarzenia upowszechniające

W projektach Erasmus+ niezmiernie ważne jest przekazanie opracowanych rezultatów grupie docelowej i ich promocja. Aby dotrzeć do jak najszerszego grona odbiorców każdy z partnerów zorganizował wydarzenia upowszechniające podczas których zaprezentowane zostały wyniki naszych prac. Takie wydarzenia są doskonałą okazją do konfrontacji z odbiorcami końcowymi, którzy w ankiecie ewaluacyjnej oceniają przydatność rezultatów, ich atrakcyjność, zawartość merytoryczną i możliwość wykorzystania w swojej pracy. Stanowią swego rodzaju papierek lakmusowy odpowiedniej realizacji projektu. Z przyjemnością możemy poinformować, że grupa docelowa bardzo dobrze oceniła wszystkie aspekty projektu i-CONTENT!

Oprócz fazy pilotażowej, która stanowiła element prac nad końcowym rezultatem (platform i-CONTENT), w którą zaangażowane było 144 osoby z całej Europy, w wydarzeniach upowszechniających wzięło udział 329 osób:

- Polska – 171
- Grecja – 40
- Włochy – 27
- Cypr – 50
- Wielka Brytania – 41

Co dalej?

Mimo, że projekt dobiegł końca, nie kończymy pracy. Przed nami jeszcze raport końcowy, który musimy złożyć do Narodowej Agencji Erasmus+. Chcielibyśmy zaznaczyć, że pomimo zakończenia okresu realizacji, to właśnie teraz możemy przekazać w Wasze ręce w pełni ukończone rezultaty. Mamy nadzieję, że dołączycie do grona użytkowników i-CONTENT i przekształcicie swoje tradycyjne kursy w atrakcyjne i interaktywne doświadczenia edukacyjne. Zapraszamy na naszą [stronę internetową i-CONTENT](#) oraz do śledzenia nas na [Facebooku](#). W przypadku jakichkolwiek sugestii, pytań lub komentarzy śmiało napisz do nas poprzez stronę internetową. Bądźmy w kontakcie!

Koordynator**Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

Partnerzy**GRUPPO 4****RINOVA**
innovate, create & regenerate**Szczegóły kontaktu:**

POLSKA: SIEC BADAWCZA ŁUKASIEWICZ -
INSTYTUT TECHNOLOGII EKSPLOATACJI ,
Strona internetowa: www.itee.lukasiewicz.gov.pl

CYPR: EDITC LTD,
Strona internetowa: www.editc.eu

GRECJA: BEE GROUP ,
Strona internetowa: www.bee.gr

WIELKA BRYTANIA: RINOVA LIMITED ,
Strona internetowa: www.rinova.co.uk

WŁOCHY: GRUPPO 4 SRL ,
Strona internetowa: www.gruppo4.com



Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w tej publikacji.