

2^ο Ενημερωτικό Δελτίο

6 Δεκεμβρίου 2021

Δεύτερο Ενημερωτικό Δελτίο - Εισαγωγή

Αυτό είναι το δεύτερο ενημερωτικό δελτίο του έργου **i-Content**, σε μια σειρά ενημερωτικών δελτίων, με τα σημαντικά νέα του έργου από τους εταίρους, τα αποτελέσματα και τα περαιτέρω βήματα της υλοποίησης.

Αυτό το ενημερωτικό δελτίο παρέχει πληροφορίες για τους προηγούμενους μήνες του έργου (από τον Ιούνιο του 2021 έως τον Δεκέμβριο του 2022). Τους προηγούμενους μήνες, όλες οι χώρες του κόσμου εξακολουθούν να πλήττονται και να υποφέρουν λόγω του κορωνοϊού, με μέτρα δημόσιας υγείας για τον περιορισμό της εξάπλωσης της πανδημίας.

Όπως είναι φυσικό, επηρεάστηκαν τόσο οι εταίροι του έργου, όσο και το ίδιο το έργο. Ωστόσο, όλοι οι εταίροι έχουν προσαρμόσει το έργο και τις δραστηριότητες στην κατάσταση και ελπίζουμε τώρα, να αρχίσουμε να βλέπουμε ξανά φως σε πολλές χώρες σχετικά με την κατάσταση της πανδημίας.

Έτσι, όλοι οι εταίροι έπρεπε να προσαρμόσουν τη δουλειά τους στη νέα κατάσταση. Κατά την προηγούμενη περίοδο, οι εταίροι εργάζονταν κυρίως από το σπίτι. Ορισμένες από τις δραστηριότητες του έργου αναβλήθηκαν. Ωστόσο, οι εταίροι κατάφεραν να συναντηθούν και να εργαστούν στο διαδίκτυο και η τηλεργασία έχει αποδειχθεί ότι δημιουργεί νέες ευκαιρίες αυτές τις μέρες. Έτσι λοιπόν το έργο συνεχίστηκε και οι εταίροι συνεχίζουν να εργάζονται με τα παραδοτέα.

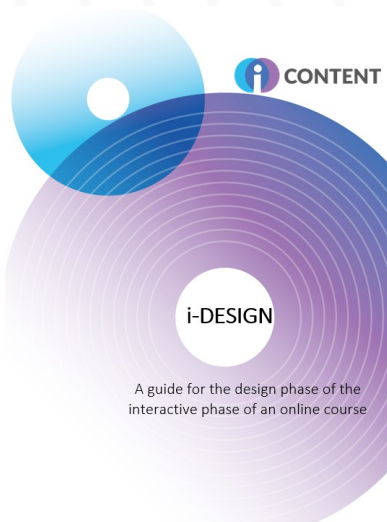
Intellectual Output 1

Την προηγούμενη περίοδο, οι εταίροι από την Πολωνία (Łukasiewicz-ITEE), το Ηνωμένο Βασίλειο (RINOVA), την Ελλάδα (BEE GROUP), την Ιταλία (GRUPPO4) και την Κύπρο (EDITC) εργάστηκαν και ολοκλήρωσαν το πρώτο παραδοτέο του έργου.

Τον οδηγό i-DESIGN, Ένας οδηγός για τη φάση σχεδιασμού της διαδραστικής φάσης ενός διαδικτυακού μαθήματος.

Ο οδηγός περιγράφει τη διαδικασία σχεδιασμού ενός διαδικτυακού μαθήματος, ξεκινώντας από τον τρόπο καθορισμού των στόχων και των μαθησιακών αποτελεσμάτων του μαθήματος, τον τρόπο επιλογής του τι πρέπει και τι δεν πρέπει να περιλαμβάνεται στο περιεχόμενο, πώς να αναπτύξετε τη δομή του μαθήματος (ενότητες, μαθησιακές ενότητες, κ.λπ.), πώς να δημιουργήσετε ένα συναρπαστικό και συνεπές σχέδιο καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος,

πώς να εφαρμόσετε κανόνες πλοήγησης ώστε οι μαθητές να είναι εύκολο να ακολουθηθούν και πώς να προγραμματίσουν εκ των προτέρων, ώστε το μάθημα να γίνει αρκετά διαδραστικό και παιχνιδιάρικο για να διατηρήσει το ενδιαφέρον αμείωτο.



Ανάπτυξη του Δεύτερου Παραδοτέου

Την περίοδο αυτή επίσης, οι εταίροι εργάστηκαν για την ανάπτυξη του δεύτερου παραδοτέου, **IO2: i – INTERACTIVITY CONTENT, Ένα εργαλείο για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου.**

Το παραδοτέο αυτό, είναι μια εργαλειοθήκη που θα παρέχει στις ομάδες-στόχους καθοδήγηση, εργαλεία και πρακτικά παραδείγματα για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου και περιεχομένου SCORM για πλατφόρμες LMS και CMS χρησιμοποιώντας είτε ένα σύνολο λογισμικού ανοιχτού κώδικα, είτε δωρεάν λογισμικό, είτε λογισμικό χαμηλού κόστους. Η εργαλειοθήκη i – CONTENT INTERACTIVITY περιλαμβάνει ένα κατάλογο λογισμικού ανοιχτού κώδικα, δωρεάν λογισμικό και λογισμικό χαμηλού κόστους, αλλά και πρόσθετα για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου, καθώς και διδασκαλία και ταξινόμηση με βάση τις δυνατότητες του λογισμικού, ένα σύνολο περιεκτικών οδηγιών εκπαίδευσης σχετικά με τη χρήση τους, συνδέσμους για λήψη και παραδείγματα σχετικά με το πώς διάφορα λογισμικά μπορούν να συνδυαστούν σε μια πλατφόρμα LMS ή CMS για να επιτευχθούν τα επιθυμητά αποτελέσματα.



Οι εταίροι που συμμετέχουν στην ανάπτυξη αυτού του παραδοτέου, Łukasiewicz-ITEE, BEE GROUPOU, EDITC και GRUPPO4 έχουν εκτενή εμπειρία στην ανάπτυξη διαδραστικών εργαλείων, πλατφορμών και διαδικτυακών μαθημάτων,. Ο εταίρος RINOVA είναι υπεύθυνη για τη διόρθωση του παραδοτέου στην Αγγλική Γλώσσα.

Οι εταίροι εντόπισαν τουλάχιστον 50 λογισμικά ανοιχτού κώδικα, δωρεάν λογισμικά και χαμηλού κόστους, πρόσθετα για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου, όπως διαδραστικά βίντεο, αξιολογήσεις, κουίζ με hotspot, τράπεζες λέξεων, αντιστοίχιση, τοποθέτηση στη σωστή σειρά, παιχνίδια μνήμης, αναπτυσσόμενες λίστες, συμπλήρωση τραπεζών, βιντεοσκόπηση και κατασκευή, δημιουργία κινουμένων σχεδίων κ.λπ.

Κάθε εταίρος δημιούργησε μια αναφορά στην οποία παρατίθεται το όνομα του λογισμικού, ο σύνδεσμος προς λήψη, οι ικανότητές του και η συμβατότητά του. Αυτές οι εκθέσεις διαμοιράστηκαν σε όλους τους εταίρους για αξιολόγηση και μέσω ενός διαδικτυακού σεμιναρίου που ακολούθησε, κάθε εταίρος παρουσίασε τα ευρήματά του. Στο τέλος του διαδικτυακού σεμιναρίου οι εταίροι αποφάσισαν ποιες είναι οι πιο χρήσιμες, ολοκληρωμένες, εύχρηστες και συμβατές λύσεις με διάφορες πλατφόρμες LMS και CMS.

Την επόμενη περίοδο κάθε εταίρος θα αναπτύξει έναν οδηγό για το λογισμικό του και αυτοί οι οδηγοί θα αποτελέσουν τη βάση για την ανάπτυξη της τελικής εργαλειοθήκης. Στη συνέχεια, η εργαλειοθήκη θα μεταφραστεί στη γλώσσα των εταίρων και τέλος ο επικεφαλής εταίρος της δράσης, θα μετατρέψει την εργαλειοθήκη σε ένα διαδραστικό εργαλείο σε όλες τις γλώσσες των εταίρων που θα είναι διαθέσιμο στην πλατφόρμα i-CONTENT.



Ανάπτυξη του Τρίτου Παραδοτέου

Την προηγούμενη περίοδο, οι εταίροι, εργάστηκαν επίσης για την ανάπτυξη του τρίτου παραδοτέου, **IO3: i-CONTENT Gamification: Ένα εργαλείο για τη δημιουργία για την παιχνιδιοποίηση ενός διαδικτυακού μαθήματος.**

Το παραδοτέο, είναι μια εργαλειοθήκη που παρέχει στις ομάδες-στόχους καθοδήγηση, εργαλεία και πρακτικά παραδείγματα για τη δημιουργία διαδικτυακών μαθημάτων παιχνιδιών μέσω της χρήσης προσθέτων, για πλατφόρμες LMS και CMS. Είναι εύχρηστα και κατανοητά κάνοντας τη διαδικασία μάθησης διασκεδαστική και παρακινώντας για συμμετοχή.

Η εργαλειοθήκη i-CONTENT GAMIFICATION θα περιλαμβάνει μια επιλογή πρόσθετων για το σκοπό της παιχνιδιοποίησης διαδικτυακών μαθημάτων, ένα σύνολο περιεκτικών οδηγιών εκπαίδευσης σχετικά με τη χρήση τους, συνδέσμους για λήψη και παραδείγματα ή μελέτες περιπτώσεων πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτές οι προσθήκες σε μια πλατφόρμα LMS ή CMS για να επιτευχθεί το gamification.



Οι εταίροι Łukasiewicz-ITEE, BEE GROUP, EDITC, RINOVA με επικεφαλής τον GRUPPO4 συνέβαλαν στην ανάπτυξη αυτού του παραδοτέου. Οι EDITC και RINOVA έχουν εργαστεί σε μια σειρά από έργα όπου το gamification εισήχθη στη μαθησιακή εμπειρία.

Οι εταίροι εντόπισαν τουλάχιστον 30 πρόσθετα και λογισμικό χαμηλού κόστους, δωρεάν ή ανοιχτού κώδικα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παιχνιδιοποίηση στη μάθηση και δημιούργησαν μια αναφορά που αναφέρει το όνομα των πρόσθετων, συνδέσμους για λήψη, μια σύντομη περιγραφή του τι μπορούν αυτά τα πρόσθετα να κάνουν (σύστημα απονομής πόντων, πίνακες κορυφαίων κ.λπ.), συμβατότητα (εργασίες στις οποίες πλατφόρμες CMS και LMS).

Κάθε συνεργάτης δημιούργησε μια αναφορά στην οποία παρατίθεται το όνομα της προσθήκης, ο σύνδεσμος προς λήψη και η ικανότητα και η συμβατότητά του. Αυτές οι εκθέσεις διαμοιράστηκαν σε όλους τους εταίρους για αξιολόγηση και μέσω ενός διαδικτυακού σεμιναρίου που ακολούθησε κάθε εταίρος παρουσίασε τα ευρήματά του. Στο τέλος του διαδικτυακού σεμιναρίου οι εταίροι αποφάσισαν ποιες είναι οι πιο χρήσιμες, ολοκληρωμένες, εύχρηστες και συμβατές με διάφορες πλατφόρμες LMS και CMS.

Την επόμενη περίοδο κάθε εταίρος θα αναπτύξει έναν οδηγό για τα πρόσθετά του και αυτοί οι οδηγοί θα αποτελέσουν τη βάση για την ανάπτυξη της τελικής εργαλειοθήκης. Στη συνέχεια, η εργαλειοθήκη θα μεταφραστεί στη γλώσσα των εταίρων και στο τέλος ο επικεφαλής εταίρος της δράσης θα μετατρέψει την εργαλειοθήκη σε ένα διαδραστικό εργαλείο σε όλες τις γλώσσες των εταίρων που θα είναι διαθέσιμο στην πλατφόρμα i-CONTENT.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ**Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

Εταίροι**Contact Details:**

ΠΟΛΩΝΙΑ: SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ -
INSTYTUT TECHNOLOGII EKSPLOATACJI ,
Ιστοσελίδα: www.itee.radom.pl

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

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

ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ: RINOVA LIMITED ,
Ιστοσελίδα: www.rinova.co.uk

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

GRUPPO 4**RINOVA**
innovate, create & regenerate

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.