

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095331
-----------------------	-----------------------------

Tytuł projektu	Digital Roadmap for designing online interactive content
Akronim projektu	iSurvive
Strona internetowa projektu	
Nazwa instytucji koordynującej:	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie
Partnerzy	UNIVERSITY OF NATIONAL AND WORLD ECONOMY, Bułgaria CRES Center for Research and European Studies - future business, Włochy UNIVERSITA TELEMATICA INTERNAZIONALE-UNINETTUNO, Włochy, STIFTELSEN KURSVERKSAMHETEN VID U-AUNIVERSITET, Szwecja DIMITRA EDUCATION & CONSULTING SA, Grecja INSTITUT ZA PODGOTOVKA NA SLUJITELIV MEJDUNARODNI ORGANIZACII ZDRUZHENIE, Bułgaria
Czas trwania	24 mies.
Dofinansowanie z programu Erasmus+	253 485,00 euro

Streszczenie projektu
<p>Ze względu na sytuację, której świat doświadcza z powodu restrykcji, wszystkie działania zostały przeniesione do świata online. Zgodnie z oczekiwaniami nie wszyscy byli tak przygotowani, jak wymagała tego sytuacja i działania nie przyniosły oczekiwanych rezultatów. W pierwszej chwili wydawało się to akceptowalne, ponieważ wszyscy spodziewali się, że wkrótce wrócą do codziennego życia. Jednak po prawie roku od pierwszych przypadków Covid-19 widać, że świat nadal zmagają się z pandemią, a aktywność online jest nadal bardzo nasiloną.</p> <p>Tak jest również w przypadku szkół wyższych. Sale uczelniane zostały zamknięte z dnia na dzień, a uczelnie próbowały ratować sytuację, oferując swoje wykłady w formie kursów online. Większość pracowników naukowych i instytucji nie była przygotowana do prowadzenia długoterminowych kursów online. Najczęściej wybierano istniejące platformy i oferowano wykłady jako kursy online, które, jak wiadomo, nie przyniosły oczekiwanych rezultatów, ponieważ zarówno studenci, jak i wykładowcy męczyci się na zajęciach, absencja wśród studentów była</p>

bardzo duża, cały czas pojawiały się trudności techniczne, znikły kontakty towarzyskie i współpraca, a jakość zajęć jest oczywiście znacznie niższa od oczekiwanej.

Jednak ta sytuacja ujawniła również pozytywne aspekty e-learningu, takie jak elastyczność planów, niższe koszty, możliwość nagrywania wykładów, aby każdy mógł mieć do nich wielokrotny dostęp. E-learning ma charakter inkluzywny, ponieważ każdy może w nim uczestniczyć bez konieczności przemieszczania się co zmniejsza wykluczenie. To okazało się bardzo pomocne ze względu na ograniczenia, które wprowadzono w celu uniknięcia rozprzestrzeniania się COVID 19.

Ważne jest jednak przygotowanie nauczycieli akademickich w opracowywaniu treści online, które faktycznie przyniosą oczekiwane efekty uczenia się. CEDEFOP (2020) podkreśla, że istnieje pilna potrzeba wsparcia nauczycieli w zakresie umiejętności cyfrowych i pedagogiki e-learningu.

To może być osiągnięte poprzez tworzenie interaktywnych i innowacyjnych treści, które mogą zainteresować uczniów i angażować ich w działania. Istnieje wiele zasobów internetowych, które mogą w tym pomóc, jednak trudno jest na szybko zbadać wszystkie dostępne materiały, nauczyć się jak z nich korzystać, aby od początku projektować swoje zajęcia. Naukowcy także mogą nie do końca znać opinię studentów, więc tworzą kurs zgodny z własnymi potrzebami i aktualnymi umiejętnościami.

iSurvive, jest rozwiązuje powyższe problemy, poprzez:

- Zbadanie potrzeb zarówno wykładowców, jak i studentów
- Opracowanie przewodnika, który pomoże zaprojektować kurs online, który będzie skuteczny dydaktycznie
- Stworzenie aplikacji pokazującej drogę do odpowiednich otwartych aplikacji online dla udanego kursu e-learningowego
- Opracowanie i przeprowadzenie kursu szkoleniowego MOOC skierowanego do nauczycieli akademickich w zakresie projektowania interaktywnych kursów e-learningowych.

Wiedza i mocne strony każdego partnera wniosą wkład w rozwój tego innowacyjnego rozwiązania. Brak gotowości cyfrowej do tworzenia kursów online na poziomie akademickim został zauważony we wszystkich krajach europejskich, dlatego ważne jest, aby połączyć siły kilku krajów UE.