Tworzenie e-materiałów zawodowych

Kategoria: Rozwój i fundusze
Opublikowano: czwartek, 13, sierpień 2020 10:04
Ewelina Kocemba
Odsłony: 590

Pod koniec sierpnia br. rusza nabór wniosków o dofinansowanie projektów w ramach działania 2.15 Kształcenie i szkolenie zawodowe dostosowane do potrzeb zmieniającej się gospodarki, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój.

W ramach konkursu o dofinansowanie realizacji projektu mogą ubiegać się podmioty wyszczególnione w SZOOP, spełniające warunek określony w kryterium dostępu nr 1, zgodnie z którym beneficjentem projektu jest podmiot publiczny lub niepubliczny posiadający doświadczenie w dziedzinie tworzenia multimedialnych i interaktywnych materiałów lub symulatorów/VR z przeznaczeniem dla młodzieży lub dorosłych użytkowników w celach edukacyjno-szkoleniowych.

Doświadczenie w dziedzinie tworzenia multimedialnych i interaktywnych materiałów lub symulatorów/VR będzie potwierdzone dokonaniami z ostatnich 5 lat (minimum 20 multimedialnych i interaktywnych materiałów, w tym minimum jeden materiał dostępny dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, spełniający standard WCAG 2.0 lub WCAG 2.1 lub minimum 3 symulatory/VR).

Celem konkursu jest opracowanie i upowszechnienie 800 e-materiałów do kształcenia zawodowego w zakresie zawodów (kwalifikacji) reprezentujących 32 branże wyodrębnione w ramach szkolnictwa branżowego (zgodnie z zapisami w rozporządzeniu MEN Dz.U z 2019 r., poz. 316).

W ramach konkursu wyodrębniono 13 obszarów. Pojedynczy projekt obejmuje opracowanie e-materiałów do kształcenia zawodowego dla 1 z 13 obszarów, z uwzględnieniem wymaganej minimalnej liczby e-materiałów dla zawodów (kwalifikacji) wchodzących w skład poszczególnych branż.

Maksymalny dopuszczalny poziom dofinansowania projektu wynosi 100%.

Więcej informacji w regulaminie konkursu: https://efs.men.gov.pl/wp-content/uploads/2020/07/Regulamin-konkursu-2.15-E-materiały-do-kształcenia-zawodowego-podpisany.pdf

Źródło: Serwis POWER

Phoca PDF