

1° Newsletter

28 Maggio 2021

i-Content: di cosa si occupa?

i-Content nasce per rispondere alla crescente domanda di formazione online, in parte dovuta al COVID19 e al conseguente distanziamento sociale. Sebbene sempre più istituti offrano corsi online, molte aziende e formatori ritengono che l'apprendimento digitale potrebbe non essere efficace quanto la formazione in presenza, che l'infrastruttura necessaria per fornire corsi online sia costosa, che la trasformazione in contenuti digitali interattivi richieda tempo e competenze specializzate.

La realtà è che sempre più gli studenti che seguono corsi di istruzione e formazione professionale sono favorevoli all'apprendimento online. Tra i vantaggi evidenziati riscontrano la possibilità di: seguire un corso comodamente dall'ufficio o da casa; scegliere il periodo, l'orario e i giorni; selezionare gli argomenti interessanti o utili. Poiché proiettati verso un'era digitale, e la globalizzazione è un fatto indiscusso, le Piccole e Medie Imprese che erogano tali corsi potrebbero trovare nuove opportunità nella loro digitalizzazione, aprendosi alla formazione continua e non formale ma in un mercato globale.

i-Content: a quali esigenze risponde?

Sul mercato sono già reperibili migliaia di software e strumenti open source per creare contenuti interattivi senza la necessità di costosi investimenti in programmi o infrastrutture. Eppure sono stati riscontrati una serie di problemi, a cui i-Content vorrebbe rispondere:

convertire i materiali di un corso di formazione professionale in un contenuto digitale può richiedere molto tempo perché un formatore (soprattutto se non è esperto di ICT) si trova a navigare in un oceano di strumenti/software anche gratuiti o a basso costo e a dover impararne l'utilizzo. Nella maggior parte dei casi i software open source non sono ben documentati: le informazioni d'uso sono frammentate su Internet e rendono necessari prove ed errori prima di risultati soddisfacenti. Nessuno strumento/software rappresenta una soluzione unica e sono necessari molti applicativi per ottenere performance desiderate. A complicare ciò, non tutti gli strumenti/software possono funzionare insieme o essere compatibili. Sono necessari test per risolvere problemi di compatibilità che richiedono tempo.

ripensare i contenuti in un linguaggio digitale può sembrare semplice, ma non lo è. Ci sono regole, buone pratiche e strumenti a cui attenersi per rendere il corso accattivante, facile da seguire e partecipato. Per esempio tecniche di gamification possono rendere l'esperienza di apprendimento più divertente e giocosa.

i-Content: a chi si rivolge?

i-CONTENT vuole dotare di un'unica piattaforma online multifunzione coloro che si occupano di formazione professionale. L'idea è quella di abilitare i formatori con nuovi strumenti digitali per trasformare l'erogazione in presenza in un'esperienza di apprendimento ludico interattivo (asincrono e sincrono). L'obiettivo è quello di ridisegnare contenuto e forma dei corsi online in modo da intercettare le esigenze di un crescente mercato sempre più globale.

Il primo risultato: l'Intellectual Output

I Partner del progetto i-Content sono 5 provengono da 5 nazioni diverse: l'Istituto per le tecnologie sostenibili (ITEE - Polonia); il Consorzio RINOVA (Regno Unito); il Gruppo BEE (Grecia); l'azienda hi-tech Gruppo4 (Italia); il Centro per le Tecnologie per l'Informazione e per l'Educazione (EDICT - Cipro).

Il primo contributo sul quale i partner si sono cimentati è la guida i-CONTENT DESIGN che descrive il processo di progettazione di un corso online. Come impostare gli obiettivi e i risultati di apprendimento? Come selezionare il contenuto da includere? Come sviluppare la struttura (moduli, unità di apprendimento, ecc.)? Come rendere avvincente il corso? Queste le domande a cui i partner hanno provato a rispondere con l'obiettivo di ripensare l'insegnamento online per renderlo più interattivo, esperenziale e ludico. La guida fornirà le conoscenze su

come progettare il contenuto del corso mentre la piattaforma con le applicazioni informatiche sarà oggetto delle successive azioni progettuali.



Coordinatore**Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

Partner del progetto**Dettagli del contatto:**

POLONIA: SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ -
INSTYTUT TECHNOLOGII EKSPLOATACJI ,
Sito web : www.itee.radom.pl

CIPRO : EDITC LTD,
Sito web : www.editc.eu

GRECIA: BEE GROUP ,
Sito web : www.bee.gr

REGNO UNITO: RINOVA LIMITED ,
Sito web : www.rinova.co.uk

ITALIA: GRUPPO 4 SRL ,
Sito web : www.gruppo4.com

**GRUPPO 4**

This project has been funded with support from the European Commission. The publication [communication] reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

(Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. La pubblicazione [comunicazione] riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrà essere fatto delle informazioni ivi contenute.)