

2° Comunicati stampa

i-CONTENT, una cassetta degli attrezzi per la progettazione e lo sviluppo di contenuti interattivi online

Il progetto i-CONTENT mira a fornire agli formatori e alle agenzie o piccole e medie imprese che erogano corsi di istruzione e formazione professionale (IFP) un pacchetto di strumenti digitali per creare lezioni online interattive, asincrone con l'aggiunta della gamification e dei giochi di apprendimento per renderle più attrattive, da utilizzare sulle piattaforme di e-learning.

Il primo risultato tangibile del progetto è la guida i-DESIGN: un manuale per realizzare un corso online interattivo. La guida accompagna i formatori dalla fase iniziale della progettazione (come si definiscono gli obiettivi e i risultati di apprendimento? come scegliere i contenuti che dovrebbero oppure no essere inclusi? come sviluppare la struttura generale e i singoli moduli di apprendimento? e così via), alla fase di realizzazione (come creare un corso attraente? come utilizzare la navigazione per rendere il corso logico? come utilizzare le leve della gamification per mantenere vivo l'interesse dei discenti?). La guida i-DESIGN è disponibile in versione pdf. sul [sito web](#) del progetto i-Content.

Parallelamente alla guida, altri due importanti risultati sono stati raggiunti: i-CONTENT INTERACTIVITY, una cassetta degli attrezzi per la creazione di contenuti interattivi; i-CONTENT Gamification: una cassetta degli attrezzi per la gamification di un corso online.

La prima include un elenco di *software open source*, software libero e software a basso costo, nonché di plugin per la creazione di contenuti interattivi. Contiene anche una serie di tutorial su come usarli, i link per scaricarle i materiali e le licenze, diversi esempi di come possono essere utilizzati insieme ed efficacemente su una piattaforma di Learning Management System (LMS) oppure di Content Management System (CMS).

La seconda include una selezione di componenti aggiuntivi per la gamification dei corsi online, oltre a puntuali informazioni su come usarli, dove scaricare i link ed esempi o casi di studio come possono essere utilizzati insieme ed efficacemente su una piattaforma di Learning Management System (LMS) oppure di Content Management System (CMS).

Una volta completate, le cassette degli attrezzi digitali saranno disponibili per il download sul sito web del progetto.

I 5 partner del progetto (per la Polonia, l'Istituto di Innovazione Tecnologica SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ; per Cipro, EDITC; per la Grecia BEE GROUP, per l'Italia Gruppo4; per il Regno Unito RINOVVA) hanno già avviato la realizzazione del successivo e quarto deliverable: un corso online interattivo, che ha l'obiettivo di "formare i formatori professionisti" su come progettare i contenuti online, come renderli interattivi e come introdurre la gamification tra le tecniche di apprendimento asincrono. I contenuti del corso saranno sviluppati utilizzando la guida I-DESIGN, e le due cassette degli attrezzi i-CONTENT INTERACTIVITY e i-CONTENT Gamification, con i componenti aggiuntivi, il software libero e il software a basso costo identificati, testati e documentati nel corso del progetto.

Per maggiori informazioni, il sito web di I-Content è: <http://icontent.projectsgallery.eu>