

2° Newsletter

6 Dicembre 2021

Seconda newsletter - Introduzione

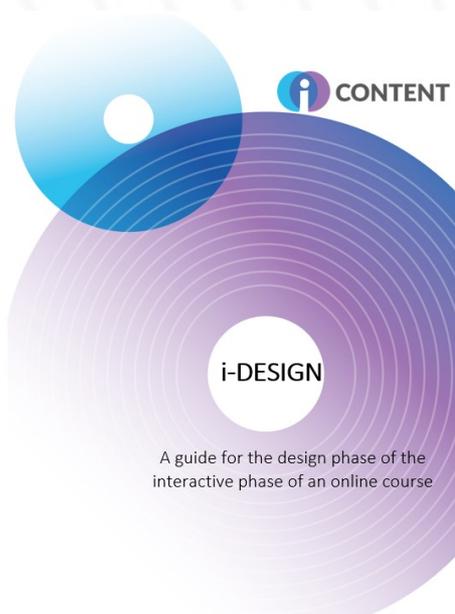
Questa è la seconda newsletter del progetto i-Content, per aggiornarvi sulle importanti novità, sui risultati raggiunti e sulle successive azioni da realizzare.

In particolare questa newsletter fornisce informazioni sugli ultimi mesi del progetto (da giugno 2021 a dicembre 2022). In tutti i paesi del mondo la pandemia continua a stravolgere la vita quotidiana. I cittadini sono ancora sotto scacco e soffrono ancora le misure di contenimento del COVID per limitare la diffusione della pandemia.

Anche i partner sono stati colpiti e il progetto ha subito rallentamenti. Grazie alla digitalizzazione tuttavia hanno adattato il lavoro e rimodulato le attività.

I partner per lo più hanno lavorato da casa e alcune delle attività sono state rinviate. Sono infatti riusciti a incontrarsi in ambiente virtuale: il telelavoro ha mostrato diversi aspetti positivi, come quello di creare nuove opportunità di collaborazione.

Output 1 - i-DESIGN



Nella prima parte del progetto, i partner (per la Polonia Łukasiewicz-ITEE; per il Regno Unito RINOVA; per la Grecia BEE GROUP; per l'Italia GRUPPO4; per Cipro EDITC) hanno lavorato e completato il primo deliverable.

i-DESIGN è una guida per progettare integralmente un corso online e interattivo. La guida descrive il processo di progettazione di un corso di formazione professionale online: come impostare gli obiettivi e i risultati di apprendimento; quale contenuto includere oppure no; come sviluppare la struttura in moduli di apprendimento; come creare un programma avvincente; come implementare la navigazione in modo che i discenti possano fruire del corso e pianificare la partecipazione; come rendere la lezione interattiva e accattivante, in grado di mantenere vivo l'in-

teresse.

La guida i-DESIGN è disponibile in download sul sito web del progetto.

Output 2 - i-CONTENT INTERACTIVITY

Da giugno a dicembre 2021, i partner hanno lavorato allo sviluppo del secondo output, IO2: i-CONTENT INTERACTIVITY, una cassetta degli attrezzi per la creazione di contenuti interattivi.

Questa cassetta fornirà ai gruppi di formatori professionisti una serie di strumenti ed esempi pratici per la creazione di contenuti interattivi (Shareable Content Object Reference Model - SCORM) in grado di popolare piattaforme LMS e CMS, utilizzando una serie di software.

i-CONTENT INTERACTIVITY include infatti una selezione di software open source, freeware e software a basso costo, di plugin per la creazione di contenuti interattivi, per l'e-learning oltre ai link per il download e ad esempi su come i software selezionati possono essere combinati in una piattaforma LMS o CMS in modo efficace.

I 4 partner del progetto coinvolti in questa attività - Łukasiewicz-ITEE, EDITC, GRUPPO4 guidati da BEE GROUP -



hanno una lunga esperienza nello sviluppo di strumenti interattivi, come piattaforme di e-learning e corsi online.

Il 5 partner - RINOVA - è stato il responsabile della correzione del deliverable in lingua inglese.

I partner hanno identificato circa 50 software open source, free ware, low cost e plugin per la creazione di contenuti interattivi, video e grafiche; di meccanismi di gamification come: punti da accumulare; livelli da raggiungere; ricompense o doni da ottenere; distintivi da esibire.

Ogni partner ha creato un report elencando il nome del software, il link per il suo download; ne ha testato la usabilità e compatibilità con piattaforme LMS e CMS. I report sono stati condivisi per la revisione inter pares. E' stato organizzato un webinar (23 novembre 2021) durante il quale ciascuno ha presentato i risultati e alla fine sono stati selezionati i software più utili, completi, facili da usare e compatibili con piattaforme LMS e CMS.

Nel successivo step di progetto, i partner dovranno riunire i software in una apposita cassetta degli attrezzi. Una volta revisionata da tutti e approvata, la cassetta sarà tradotta nelle 5 lingue ufficiali del progetto. Infine il capofila BEE GROUP la trasformerà in uno strumento interattivo disponibile sulla piattaforma i-CONTENT.



Output 3 - I-CONTENT GAMIFICATION

Nello stesso periodo, i partner hanno anche lavorato allo sviluppo del terzo output, IO3: i-CONTENT Gamification: una cassetta degli attrezzi per la gamification dei corsi online.

Questa cassetta fornirà ai target di formatori professionisti individuati una serie di strumenti per la gamification, esempi pratici e plugin che possono essere utilizzati su piattaforme LMS e CMS. Facili da usare, gli strumenti selezionati rendono il processo di apprendimento divertente e motivante.

I-CONTENT GAMIFICATION include un puntuale elenco di plugin per la gamificazione dei corsi online, una serie di informazioni per il loro utilizzo, i link per scaricarli, esempi o casi di studio realmente applicati in una piattaforma LMS o CMS.



Łukasiewicz-ITEE, BEE GROUP, EDITC, RINOVA guidati da GRUPPO4 hanno contribuito allo sviluppo di questo output. EDITC e RINOVA hanno lavorato su una serie di corsi in cui la gamification è stata introdotta nell'esperienza di apprendimento.

I partner hanno identificato almeno 30 plugin e software - a basso costo, gratuito o open source - che possono essere utilizzati per la gamification. Hanno creato ciascuno un report elencando il nome dei plugin, link da cui scaricarlo, una breve descrizione delle features (punti, classifiche, distintivi, quiz, ecc), compatibilità (con piattaforme CMS e LMS).

Anche questi report sono stati condivisi per la revisione inter pares. Nello stesso webinar del 23 novembre 2021 ogni partner ha presentato i suoi risultati e alla fine sono stati selezionati i software più efficaci.

In the next period each partner will develop a guide for its plugins and these guides will be the base for the development of the final toolkit. Next the toolkit will be translated in partners language and at the end the leading partner will transform the toolkit in an interactive tool in all partner languages which will be available on the i-CONTENT platform.

Nei prossimi mesi ogni partner svilupperà un documento per i suoi plugin. I documenti saranno riuniti in una guida unica che fungerà da base per lo sviluppo della cassetta degli attrezzi finale. Successivamente questa sarà tradotta nelle lingue ufficiali del progetto e il capofila GRUPPO4 la trasformerà in uno strumento interattivo, disponibile sulla piattaforma i-CONTENT.

Coordinatore**Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

Partner del progetto**EdiTC** EDUCATION & INFORMATION
TECHNOLOGY CENTRE**GRUPPO 4****bee**
group**RINOVA**

innovate, create & regenerate

**Erasmus+**

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.)

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