

3rd Newsletter

30 Luglio 2022

INTRODUZIONE

Questa è la terza newsletter di i-CONTENT, che come partner vi condividiamo per tenervi aggiornati sulle novità importanti di questo Erasmus+, sui risultati raggiunti e sui passi successivi.

In particolare la newsletter fornisce informazioni sugli ultimi mesi (da gennaio 2022 a luglio 2022). Nonostante la pandemia COVID-19 tuttora in corso, noi partner siamo riusciti a organizzare due incontri, in modalità ibrida: uno in Italia e il secondo a Cipro.

Leggi avanti per scoprirne di più.

Gli incontri hanno contribuito positivamente all'attuazione dei diversi output di progetto. Come nel periodo precedente, abbiamo lavorato principalmente da casa, ma in misura minore dato che le restrizioni dovute alla pandemia sono state rimosse. La nota positiva è che la pandemia ci ha insegnato che il lavoro e la formazione online sono ora percepiti in modo diverso e che c'è una domanda crescente. Pertanto, abbiamo cercato di valorizzare al meglio la nostra esperienza di partner come "intelligenza collettiva e connessa", portandola nella realizzazione del progetto: vi forniremo un corso unico nel suo genere che vi permetterà di tradurre la formazione tradizionale in formazione online, guidandovi passo dopo passo.

Se siete interessati a questi temi, vi invitiamo a familiarizzare con lo stato di attuazione di i-CONTENT!



MEETING - PADOVA (ITALIA)

Il 18 e 19 gennaio 2022 i partner del progetto i-CONTENT hanno avuto l'opportunità di incontrarsi dal vivo - finalmente! - a Padova, in Italia.

GRUPPO 4 ha ospitato l'incontro. Purtroppo, a causa delle restrizioni legate alla pandemia COVID-19, non tutti i partner hanno potuto partecipare di persona, per cui è stato condotto in modalità ibrida e alcuni rappresentanti e colleghi partner vi hanno preso parte online.

Il primo giorno del meeting, i responsabili operativi dei singoli output hanno presentato lo stato dell'arte agli altri partner:

- IO2: i-CONTENT INTERACTIVITY: un toolkit per la creazione di contenuti interattivi (responsabile: BEE Group);
- IO3: i-CONTENT Gamification: un toolkit per la gamification di un corso online (responsabile: GRUPPO 4).

Nel corso della riunione, l'EDITC che è responsabile della produzione intellettuale dell'IO4 (i-CONTENT Online Course) e dell'IO5 (i-CONTENT Platform), ha presentato un piano di lavoro per la loro implementazione.

Il secondo giorno della riunione, il coordinatore del progetto ha discusso le attività di comunicazione e disseminazione, le questioni finanziarie; gli aspetti legati al monitoraggio e alla valutazione. Salvo ulteriori interruzioni dovute al COVID-19, sono stati messi in calendario le successive riunioni plenarie del 2022 e del 2023, a Cipro, in Gran Bretagna e in Grecia.



COMPLETAMENTO DEGLI OUTPUT IO2 E IO3 IN LINGUA INGLESE

Nella prima metà del 2022, abbiamo completato i lavori relativi agli output IO2 e IO3 in inglese. Attualmente stiamo lavorando per tradurre i risultati nelle lingue: italiano, greco e polacco.

IO2: i-CONTENT INTERACTIVITY: un kit di strumenti per la creazione di contenuti interattivi. Questo IO2 riguarda la realizzazione di un toolkit per la creazione di contenuti interattivi e SCORM, utile per piattaforme LMS/CMS (Learning Management Systems/Content Management Systems), che utilizza un insieme di software open source, free ware e a basso costo.

IO2 Toolkit in inglese è scaricabile dal nostro [sito web qui](#).

IO3: i-CONTENT Gamification: un kit di plug-in per la gamification di un corso online. Esistono molte tecniche di gamification supportate da vari plug-in per piattaforme LMS e CMS: facili da usare, rendono il processo di apprendimento divertente e stimolante. Il toolkit comprende:

- a) una selezione di plug-in per la gamification dei corsi online;
- b) una serie di guide per il loro utilizzo;
- c) i link per il download dei plug-in ed
- d) esempi o casi di studio su come questi plug-in possono essere utilizzati in una piattaforma LMS o CMS per ottenere la gamification.

Il Toolkit IO3 in inglese è scaricabile dal nostro [sito web qui](#).

IL NOSTRO INTERIM REPORT È STATO ACCETTATO!

Lavorare in un progetto Erasmus+ non è solo un'incredibile esperienza di cooperazione internazionale e di scambio di conoscenze, ma prevede anche una serie di adempimenti formali. Uno di questi è rappresentato dai report che devono essere inviati all'Agenzia nazionale Erasmus+, il cui ruolo nel caso di i-CONTENT è svolto da un'istituzione polacca, la Fondazione per lo sviluppo del sistema educativo (FRSE). Questi report contengono informazioni sullo stato di attuazione del progetto, sulla sua gestione, sul flusso finanziario, sui risultati raggiunti in termini di nuova conoscenza e ricerca, sugli indicatori usati per monitorarlo, sulla sua diffusione e molto altro.

Nel maggio 2022 abbiamo ricevuto la notizia che l'interim report è stato approvato e con un punteggio piuttosto alto. L'agenzia ha sottolineato come noi partner ci siamo preoccupati della qualità dei risultati, di come siamo proattivi nell'attuazione del progetto, di come stiamo collaborando armoniosamente. Anche dal punto di vista formale, i-CONTENT è stato valutato positivamente: la gestione del progetto è condotta in modo corretto e il processo di monitoraggio e valutazione si svolge sistematicamente in tutte le fasi.

Questa valutazione ci dà la certezza che tutto ciò che facciamo è al massimo e ci dà un ottimo stimolo per continuare!

MEETING - NICOSIA (CIPRO)

Il 16 e 17 maggio 2022, siamo riusciti a organizzare il secondo incontro in presenza. Il nostro ospite è stato EDITC e, come per l'incontro in Italia, la riunione a Nicosia, Cipro, si è svolta in modalità ibrida. Gli obiettivi erano quelli di discutere la forma finale degli output IO2, IO3 e di allinearli con gli output IO4 e IO5. All'ordine del giorno abbiamo rivisto la divisione dei compiti nell'ambito di questi ultimi (IO4 e IO5), nonché programmato le attività di divulgazione, le questioni finanziarie. Infine abbiamo fissato la data della prossima plenaria in Gran Bretagna. Salvo imprevisti, ci incontreremo a Londra il 6-7 settembre.

Tutti i punti dell'agenda sono stati trattati con successo e la riunione si è conclusa con una panoramica del lavoro previsto per il successivo trimestre giugno-settembre 2022.



WORKING ON IO4

Parallelamente alla traduzione dell'IO2 e dell'IO3, stiamo anche lavorando all'output IO4: il corso online i-CONTENT. Durante l'incontro a Cipro, abbiamo suddiviso il lavoro relativo alla sua realizzazione e fissato le scadenze per le singole fasi di realizzazione. IO4 è un corso online interattivo che vuole insegnare ai formatori come progettare contenuti digitali, come renderli interattivi e come introdurre la gamification nell'apprendimento asincrono online. Questo corso servirà anche come uno strumento dimostrativo per far vedere la piattaforma creata con i tre output precedenti.

Il corso sarà disponibile in tutte le lingue dei partner (greco, italiano, polacco e inglese).

Visita il [sito web del progetto i-CONTENT](#) e segui la nostra pagina [Facebook](#) per essere sempre aggiornato!



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****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.)