

3° Comunicati stampa

i-CONTENT: sono già online il MOOC per creare corsi di formazione gamificati e la piattaforma con tutti gli strumenti utili

Dopo un'intensa fase di sperimentazione, il Progetto i-Content ha pubblicato il suo IO4, ovvero un MOOC (Massive Open Online Course) che illustra dettagliatamente come progettare contenuti avvincenti per la formazione professionale, utilizzando tecniche e strumenti di gamification. In particolare il corso si rivolge a insegnanti, formatori e centri di formazione. L'obiettivo è quello di dotarli sia di competenze e skill 3.0 sia di veri e propri tool, plug-in, software per progettare e realizzare (o convertire) i moduli formativi in contenuti digitali, multimediali, dinamici, sfruttando la leva della gamification per incentivare la partecipazione, il coinvolgimento e la competizione dei discenti.

Il MOOC è disponibile in tutte le lingue dei partner di progetto (greco, italiano, polacco e inglese) e consiste in 3 moduli:

1. Come si progetta un corso online interattivo
2. Come si costruiscono contenuti interattivi a partire da un kit di risorse e app molto esaustivo
3. Come si utilizzano gli elementi tipici del gioco e della gamification grazie a un kit di plug-in e software efficaci

Il corso è stato testato da oltre 100 professionisti che hanno compilato un questionario online, utile a raccogliere suggerimenti per migliorarne la navigazione, l'accessibilità e la struttura.

Contemporaneamente è stata pubblicata la piattaforma i-CONTENT. La piattaforma è "all inclusive", cioè è uno strumento che contiene tutto ciò che serve (linee guida, il MOOC, i due kit di tool e plug-in) ai formatori e alle PMI per sviluppare vere e proprie "esperienze" di apprendimento per adulti.

Nel mese di giugno 2023, i partner di i-CONTENT saranno impegnati in diversi *multiplier event* (eventi di disseminazione) per illustrare i risultati del progetto, diffondere il MOOC e la piattaforma tra gli addetti ai lavori. In particolare, Gruppo 4 per l'Italia sta organizzando il prossimo 20 giugno alle ore 16.00 un evento dal titolo **Gamification. Guida pratica per creare contenuti interattivi nella didattica**, c/o Centro Universitario Padovano (Via Zabarella, 82 - Padova). Per partecipare, occorre compilare il [form di registrazione qui](#).

In pillole:

5 sono i partner del progetto Erasmus+ i-CONTENT (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 RINOVA) che è iniziato nel 2020 e si concluderà il 30 giugno 2023.

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