

4° Comunicati stampa

Vuoi tradurre un corso di formazione tradizionale in un'esperienza entusiasmante?

In questi ultimi tempi i corsi e la formazione online sono diventati estremamente popolari, a causa del coronavirus e della distanziamento sociale. Eppure, mentre un numero crescente di istituti e aziende offre corsi online, molti altri legati al mondo della formazione professionale per adulti sembrano non coglierne le opportunità, a causa della convinzione che l'apprendimento online possa non essere efficace come la formazione in aula. Altri ostacoli percepiti sono il costo dell'infrastruttura necessaria per erogare corsi online, il tempo necessario per trasformare i contenuti dei corsi nella loro versione digitale, la mancanza di competenze specifiche all'interno dell'organizzazione e così via.

Al contrario un numero sempre maggiore di studenti che frequentano corsi di formazione professionalizzante (in inglese Vocational Education and Training o VET) riscontra notevoli vantaggi nell'erogazione online perchè possono seguire comodamente da casa o dall'ufficio, all'ora che preferiscono, con la possibilità di scegliere solo gli argomenti che interessano o di cui hanno bisogno.

Andando incontro all'era digitale, in un'epoca in cui la globalizzazione è una traiettoria conclamata e da cui non torneremo indietro, le PMI che operano nel settore della Formazione Professionale potrebbero trarre enormi vantaggi dalla domanda di corsi online, ovvero di formazione continua, non formale, senza incontrare barriere "fisiche" (come la localizzazione, per esempio).

Il tempo da investire per la traduzione online dei contenuti e le risorse umane da impiegare potrebbero essere notevolmente ridotti se gli istituti e i formatori avessero accesso a una piattaforma completa per lo sviluppo di corsi interattivi, utilizzando plug-in e software open source o a basso costo, resi ancor più stimolanti grazie alla gamification.

Esistono migliaia di software e strumenti open source tra cui scegliere per creare contenuti interattivi senza dover ricorrere a quelli a pagamento. Tuttavia, la traduzione dei materiali didattici in corsi interattivi può richiedere molto tempo, in quanto un formatore (che potrebbe anche non essere esperto di ICT) deve cercare gli strumenti/software giusti in un vasto mercato piuttosto ampio, deve saper valutarli, deve imparare a usarli e poi deve saper trasformare il contenuto in una formula digitale interattiva. Inoltre, nella maggior parte dei casi, i software open source non sono ben spiegati: su internet si possono trovare informazioni frammentarie su come utilizzarli e sono necessari molti tentativi ed errori prima di capire come funzionano.

In aggiunta, capita abbastanza spesso che non è un solo strumento quello che serve. Per ottenere i risultati desiderati ne possono essere necessari diversi e non tutti gli strumenti possono funzionare nello stesso momento o essere compatibili. Per i problemi di compatibilità è necessario effettuare dei test, che possono essere estremamente dispendiosi in termini di tempo. Ancora la conversione dei contenuti dei corsi in contenuti digitali online può sembrare banale, ma non lo è affatto. Ci sono regole da rispettare per rendere il corso accattivante, facile da seguire e sufficientemente interattivo da produrre risultati positivi. Utilizzando anche la gamification per rendere l'esperienza di apprendimento ancora più attraente.

Se vuoi creare un corso interattivo, stimolante e coinvolgente per i tuoi utenti, ma non sai da dove cominciare, il **progetto i-CONTENT (A Toolkit for Educators and VET providers for the design and development of online interactive gamified content)**, realizzato nell'ambito del Programma Erasmus+, è quello che fa per te.

Andando incontro alle attuali esigenze del mercato i-CONTENT si rivolge a formatori e istituti di formazione professionale (principalmente PMI) che desiderano trasformare i corsi in aula, in presenza in un'esperienza di apprendimento online (apprendimento asincrono e sincrono). Queste esperienze possono rivolgersi a un pubblico ormai globale e sono rese ancor più interattive grazie alle tecniche di gamification.

I seguenti prodotti sono stati sviluppati nel progetto per supportare la creazione di un corso interattivo basato sulla gamification:

1. Una guida per la fase di progettazione di un corso online

Questa guida descrive il processo di progettazione di un corso online, in particolare, come impostare gli obiettivi e i risultati di apprendimento del corso, come selezionare ciò che dovrebbe o non dovrebbe essere incluso nel contenuto, come sviluppare la struttura del corso (moduli, unità didattiche, ecc.), come creare un design avvincente e coerente in tutto il corso, come mettere in atto le regole di navigazione in modo che gli studenti lo trovino facile da seguire e come rendere il corso abbastanza interattivo e divertente da mantenere vivo il loro interesse. In altre parole questa guida fornisce le conoscenze su come progettare un contenuto del corso che sia accattivante ed efficace (ovvero in grado di fornire risultati di apprendimento misurabili) prima di procedere alla fase di sviluppo.

2. Un kit di strumenti per la creazione di contenuti interattivi

Un kit di strumenti per la creazione di contenuti interattivi e SCORM per piattaforme LMS/CMS (Learning Management Systems/Content Management Systems), grazie a un catalogo di software open source, gratuiti o a basso costo.

3. Un kit di strumenti per la gamification di un corso online

Il toolkit i-CONTENT GAMIFICATION comprende:

- a) una selezione di plug-in per la gamification dei corsi online,
- b) una serie di guide complete sul loro utilizzo,
- c) link da scaricare e
- d) esempi o casi di studio su come questi plug-in possono essere utilizzati in una piattaforma LMS o CMS

4. Corso online i-CONTENT

Il quarto output è un corso online interattivo per dotare i formatori di strumenti e tecniche per progettare i contenuti, per renderli interattivi e per introdurre la gamification nell'apprendimento asincrono online. Questo corso funge anche da piattaforma dimostrativa, nella quale si può vedere applicato concretamente quanto descritto nei tre output precedenti. Il corso è disponibile in tutte le lingue dei partner (greco, italiano, polacco e inglese).

5. Piattaforma i-CONTENT

Questa piattaforma è uno strumento unico che consente ai formatori di acquisire competenze per lo sviluppo di contenuti online. La piattaforma fornisce l'accesso ai vari output di progetto (IO1, IO2 e IO3), l'accesso al corso online, a una sezione Forum e a una sezione Domande frequenti. Lo scopo di questa piattaforma è fornire un unico punto di riferimento ai formatori che desiderano imparare a sviluppare un corso online; a partire dalla progettazione di un corso online, dalla conversione in contenuti interattivi (con o senza SCORM), fino alla gamification del processo di apprendimento.

Segui il [sito del progetto Erasmus+ i-Content](#) e la pagina [Facebook](#) per essere sempre aggiornato sullo stato dell'arte, sui risultati raggiunti e le ultime news!