

4° Newsletter

3 Maggio 2023

INTRODUZIONE

Siamo giunti alla quarta e penultima Newsletter del nostro progetto, con la quale vogliamo raccontarvi le attività svolte da agosto 2022 ad aprile 2023. Sono stati mesi di intenso lavoro, in cui ogni partner ha predisposto i materiali necessari per la realizzazione della piattaforma digitale dedicata ai professionisti che vogliono approfondire le opportunità legate all'e-learning, come gli ambienti collaborativi e la gamification, per progettare corsi online efficaci e coinvolgenti, dedicati alla formazione professionalizzante.

Dalla data di inizio di i-Content, molte cose sono cambiate, soprattutto sotto la spinta del Covid-19. L'e-learning "post-pandemia" ha subito un'accelerazione perché tante persone, nel mondo, hanno approfittato di questo lungo stop per riprendere a studiare, a formarsi, a specializzarsi. E questo è stato possibile grazie alle infinite possibilità che la tecnologia ci mette a disposizione.

Dobbiamo ammetterlo: i due anni della pandemia non sono stati facili per nessuno. Allo stesso tempo, però, per molti è stato un periodo di riscoperta e rinascita in cui, finalmente, hanno avuto l'opportunità di dedicarsi ad altro, di approfondire passioni da tempo accantonate. La conseguenza è stata un boom di iscrizioni alle piattaforme di e-learning: la domanda di corsi online è esplosa, inducendo aziende pubbliche e private a strutturarsi per rispondere con offerte qualificate e internazionali, orientandosi verso ambienti collaborativi digitali, informali, interattivi, in cui lo studente è lasciato libero, anzi incentivato a esprimersi.

Coerentemente con questo trend, abbiamo conseguito i primi tre output del progetto - IO1: la guida alla progettazione di i-CONTENT; IO2: il toolkit i-CONTENT INTERATTIVITÀ; IO3: il toolkit i-CONTENT GAMIFICATION. Ci siamo poi concentrati sull'IO4 (la struttura del corso online i-CONTENT, ad esempio i moduli, il design, l'interattività, i quiz); l'IO5 (la piattaforma i-CONTENT), proseguendo le attività di divulgazione e comunicazione attraverso il sito web ufficiale, Facebook e i canali digitali dei partner.

INTRODUZIONE

Per allineare il nostro lavoro al contesto in evoluzione, stiamo cavalcando alcune tendenze:

Micro, ovvero la formazione **in poche parole**. Il mondo si muove velocemente e la formazione vi si adatta, forse più per necessità che per desiderio; le lezioni diventano micro: brevi video, brevi nozioni. I contenuti video sono i più votati dagli studenti, seguiti da contenuti come slide molto curate.

Insegnamento social o fluido. Uno scambio continuo tra docente e utenti, in cui si esce metaforicamente dalla fisicità dell'aula, reale o virtuale, e i ruoli non sono più così classicamente definiti. Si fa a turno per essere l'uno o l'altro, condividendo conoscenze, esperienze e competenze. Per le aziende diventa cruciale integrare queste nuove forme di insegnamento nelle diverse piattaforme usate.

Informale, cioè al di fuori della rigidità dell'insegnamento frontale, in aula, guidato da un insegnante. Man mano che le persone si abituano a lavorare in remoto e in team virtuali, la collaborazione diventa una priorità fondamentale: le piattaforme online supportano la collaborazione orizzontale e asincrona.

Rispettando il calendario originale, i partner hanno gestito il 3° e il 4° incontro internazionale del progetto: a Londra (Regno Unito), il 6 settembre 2022; a Larissa (GR), il 20 e 21 marzo 2023.

3° Meeting Internazionale Londra



Il 6 settembre 2022, i partner sono stati ospitati da RINOVA a Londra (UK): la sua sede si trova nel quartiere di Canary Wharf, uno dei principali centri finanziari e futuristici del Regno Unito e del mondo. Durante l'incontro, tutti gli output sono stati rivisti per verificarne la coerenza con gli indicatori qualitativi e quantitativi selezionati per monitorare i progressi e i risultati del progetto. Tra le attività che i partner hanno condiviso vi sono:

- Correzione di bozze dei materiali IO2 e IO3.
- Consegna dei materiali dell'IO4.

Infine, i partner hanno concordato la programmazione delle attività nel 2023:

- Avvio delle attività pilota nei 5 Paesi partner.
- Traduzione in 5 lingue del corso Moodle online.
- Programmazione delle prossime riunioni (riunione online il 22 novembre, quarto meeting internazionale in Grecia ed evento finale in Polonia).

4° Meeting Internazionale a Larissa



Il 21 marzo 2023 i partner sono stati ospitati dal BEE Group a Larissa (EL). I punti all'ordine del giorno hanno proseguito idealmente l'incontro londinese precedente con la revisione di:

- IO4 - Un toolkit per la gamification dei contenuti di un corso online. La versione inglese è pronta e le versioni nelle lingue dei partner saranno pronte non appena i partner forniranno le traduzioni dei contenuti.
- IO5 - La piattaforma i-Content è stata preparata nel modo più interessante possibile, sono stati aggiunti suoni e animazioni. la quantità di testi sulle diapositive è stata adattata. Le presentazioni vengono riprodotte automaticamente, ma è possibile la navigazione manuale utilizzando i pulsanti in fondo alla presentazione.

Poi, i partner hanno programmato le ultime attività da realizzare:

- La fase pilota si svolgerà tra aprile e maggio 2023. Ogni partner deve realizzare un progetto pilota con 25 partecipanti e la prova della sua realizzazione sarà una relazione.
- Tutti gli eventi di disseminazione devono essere completati entro la fine di i-Content, non appena i pilota sono stati completati.
- L'evento finale a Radom, in Polonia, si terrà nel maggio 2023.

IN PROGRESS: IO5 – LA PIATTAFORMA I-CONTENT

Siamo nel bel mezzo di una transizione: l'e-learning tradizionale mostra segni di declino sia in termini di adozione che di successo nell'utilizzo. L'e-learning su misura, i corsi off-the-shelf e l'apprendimento misto risultano meno efficaci. Mentre le cosiddette *piattaforme per l'esperienza di apprendimento (LXP)* e le *piattaforme specializzate nell'apprendimento collaborativo* sono considerate i sistemi di maggior successo dopo - prevedibilmente - le aule virtuali.

Esistono migliaia di software e strumenti *open source* tra cui scegliere per creare contenuti interattivi senza dover ricorrere a software, infrastrutture o app costose. Tuttavia, la conversione in corsi interattivi online può richiedere molto tempo, poiché un formatore deve cercare gli strumenti/software giusti in un vasto mercato di software gratuiti o a basso costo; deve valutarli, padroneggiarne l'uso e quindi trasformare i propri contenuti in oggetti digitali e interattivi.

Per supportare i formatori (che potrebbero anche non essere molto esperti di ICT), stiamo lavorando al nostro ultimo output (IO5): la piattaforma i-CONTENT che servirà come piattaforma per un'esperienza di apprendimento *tutto incluso*: servirà a sviluppare corsi interattivi, grazie alle opportunità offerte dalla *gamification*. La piattaforma i-Content comprenderà una guida su come progettare un corso online; due toolkit con un'ampia gamma di strumenti da utilizzare, manuali di formazione e linee guida su come rendere il corso interattivo con la *gamification*, un Forum e una sezione FAQ. Nelle prossime settimane, la piattaforma sarà testata da professionisti ed esperti per essere validata e per assicurare un alto standard di qualità.

Visita il [sito](#) ufficiale del progetto i-CONTENT e segui la nostra pagina [Facebook](#) per essere sempre aggiornato sulle ultime novità.

#staytuned!

Coordinatore**Łukasiewicz**

Instytut Technologii Eksploatacji

Partner del progetto**EdiT.C** EDUCATION & INFORMATION
TECHNOLOGY CENTRE**GRUPPO 4****bee**
group**RINOVA**

innovate, create & regenerate

**Erasmus+**

Il progetto Erasmus+ iContent è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori 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