

6rd Newsletter

30 giugno 2023

INTRODUZIONE

Questa è l'ultima newsletter del nostro progetto...

Il progetto i-CONTENT è durato da ottobre 2020 a giugno 2023. È stato un periodo di lavoro intenso, nonostante la pandemia di COVID-19. i-CONTENT mirava a supportare i formatori e gli Istituti per la Formazione Professionale (principalmente PMI) che vogliono trasformare un corso di formazione d'aula in un'esperienza di apprendimento online, interattiva. I risultati che abbiamo sviluppato consentono agli educatori di trasformare i contenuti didattici in digitalizzati per l'apprendimento sincrono e asincrono.

Vi invitiamo a leggere la newsletter riassuntiva di i-CONTENT!

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

Risultati sviluppati

Il nostro progetto consiste in cinque Intellectual Outputs (IO) disponibili in quattro lingue (polacco, inglese, italiano e greco), che possono essere letti in dettaglio sul nostro sito web ([qui](#)).

IO1: i-CONTENT DESIGN: una guida per progettazione di un corso interattivo 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, come organizzare la navigazione, come rendere il corso interattivo e giocoso in modo tale da mantenere alto l'interesse dei discenti. In parole povere, questa guida fornisce le conoscenze su come progettare un contenuto accattivante ed efficace prima di procedere alla fase di sviluppo.

IO2: i-CONTENT INTERACTIVITY: un toolkit per la creazione di contenuti interattivi

Abbiamo realizzato un kit di strumenti per la creazione di contenuti interattivi e SCORM utilizzabili per piattaforme LMS/ CMS (Learning Management Systems/ Content Management Systems) grazie a un insieme di software open source, free ware e a basso costo.

IO3: i-CONTENT Gamification: un kit di strumenti per la gamification di un corso online

Il toolkit i-CONTENT GAMIFICATION comprende una selezione di plugin per la gamification dei corsi online, una serie di manuali completi, link per il download ed esempi o casi di studio su come questi plugin possono essere utilizzati in una piattaforma LMS o CMS.

IO4: Corso online i-CONTENT

Il quarto output è un corso online interattivo che si rivolge ai formatori, indicando come progettare i contenuti, come renderli interattivi e come introdurre la gamification nell'apprendimento asincrono online. Questo corso funge anche da dimostrazione in cui si può vedere l'applicazione di quanto descritto nei tre output precedenti.

Il corso è disponibile in tutte le lingue dei partner (greco, italiano, polacco e inglese) e consiste in 5 moduli:

- Modulo 1: Fase di progettazione
- Modulo 2: Creare un corso con i-Spring
- Modulo 3: Sviluppare un corso con H5P, Shotcut e Audacity
- Modulo 4: Plugin di Moodle
- Modulo 5: Plugin per la gamification

IO5: Piattaforma i-CONTENT

Questa piattaforma è uno sportello unico che consente ai formatori di acquisire competenze per lo sviluppo di contenuti online. La piattaforma fornisce l'accesso a IO1, IO2, IO3 e al corso online. 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, alla conversione in contenuti interattivi (con o senza SCORM), fino alla gamification per performare l'intero processo di apprendimento.

5 INCONTRI TRANSNAZIONALI DI PROGETTO

Durante il progetto abbiamo dovuto affrontare la pandemia COVID-19 e la maggior parte delle attività si è spostata online. Tuttavia, questo non ci ha impedito di incontrarci di persona! Sebbene il primo incontro *faccia a faccia* abbia avuto luogo solo nel gennaio 2022, siamo stati un team di progetto affiatato e abbiamo scambiato le nostre esperienze. Durante tutti gli incontri, abbiamo elaborato e riflettuto sul lavoro svolto, discusso le attività e pianificato le azioni future. In totale, nel progetto i-CONTENT si sono svolti 5 incontri con i partner, così importanti nel programma Erasmus+: sono stati un'eccellente opportunità per creare contatti, conoscere altre culture e scambiare buone pratiche. Gli incontri si sono svolti nelle seguenti date:

Gennaio 2022 - Padova (Italia) Maggio 2022 -

Nicosia (Cipro)

Settembre 2022 - Londra (Gran Bretagna) Marzo 2023 -

Larissa (Grecia)

Maggio 2023 - Radom (Polonia)

Durante il progetto abbiamo dovuto affrontare la pandemia COVID-19 e la maggior parte delle attività si è spostata online.

Tuttavia, questo non ci ha impedito di incontrarci di persona! Sebbene il primo incontro *faccia a faccia* abbia avuto luogo solo nel gennaio 2022, siamo stati un team di progetto affiatato e abbiamo scambiato le nostre esperienze. Durante tutti gli incontri, abbiamo elaborato e riflettuto sul lavoro svolto, discusso le attività e pianificato le azioni future. In totale, nel progetto i-CONTENT si sono svolti 5 incontri con i partner, così importanti nel programma Erasmus+: sono stati un'eccellente opportunità per creare contatti, conoscere altre culture e scambiare buone pratiche. Gli incontri si sono svolti nelle seguenti date:

Gennaio 2022 - Padova (Italia) Maggio 2022 -
Nicosia (Cipro)

Settembre 2022 - Londra (Gran Bretagna) Marzo 2023 -
Larissa (Grecia)

Maggio 2023 - Radom (Polonia)

Eventi moltiplicatori

Nei progetti Erasmus+ è estremamente importante comunicare i risultati sviluppati al gruppo target e promuoverli. Per raggiungere un pubblico più ampio possibile, ciascuno dei partner ha organizzato eventi di divulgazione durante i quali sono stati presentati i risultati. Tali eventi sono stati un'ottima occasione per confrontarsi con i destinatari finali, per misurare i risultati, la loro attrattiva, il contenuto sostanziale e la possibilità di utilizzarli nei lavori futuri. Sono una sorta di cartina di tornasole per la corretta implementazione del progetto.

Siamo lieti di annunciare che il gruppo target ha valutato molto bene tutti gli aspetti del progetto i-CONTENT!

Oltre alla fase pilota, che faceva parte del lavoro dell'IO5 (piattaforma i-CONTENT), in cui sono state coinvolte 144 persone da tutta Europa, 329 partecipanti hanno preso parte agli eventi di divulgazione:

Polonia - 171

Grecia - 40

Italia - 27

Cipro - 50

Gran Bretagna - 41

Il progetto è finito: cosa c'è dopo?

Anche se il progetto è giunto al termine, non abbiamo finito. Abbiamo ancora una relazione conclusiva da presentare all'Agenzia Nazionale Erasmus+. Ci auguriamo che vi unirete alla schiera di utenti di i-CONTENT e trasformerete i vostri corsi tradizionali in esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. Visitate il nostro sito web i-CONTENT e seguitemi su Facebook. Per qualsiasi suggerimento, domanda o commento, non esitate a contattarci via e-mail attraverso il sito web. Rimaniamo in contatto!

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

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.)