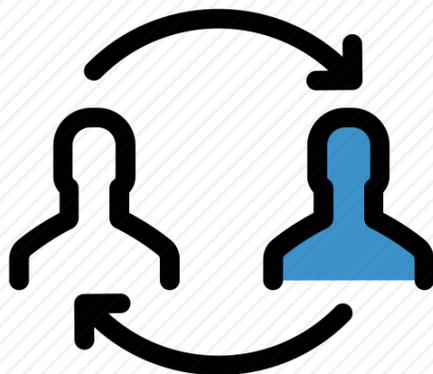




Progetto:

Webinar introduttivo

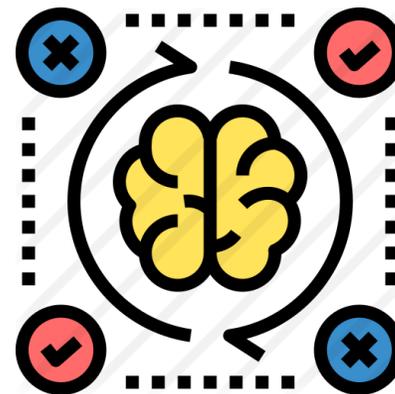
17 giugno 2020



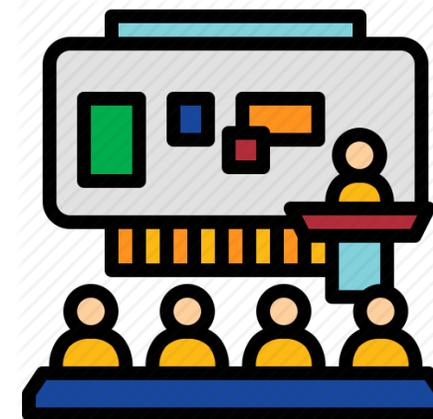
**Dall'e-learning al
DIGITAL
LEARNING**



**Cambiamenti
nel Governo
dell'apprendi-
mento**



**Cambiamenti
nella
Progettazione**

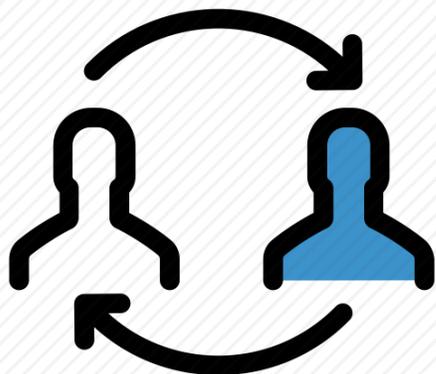


**Cambiamenti
nei ruoli di
Erogazione**

Progetto:

Webinar introduttivo

17 giugno 2020



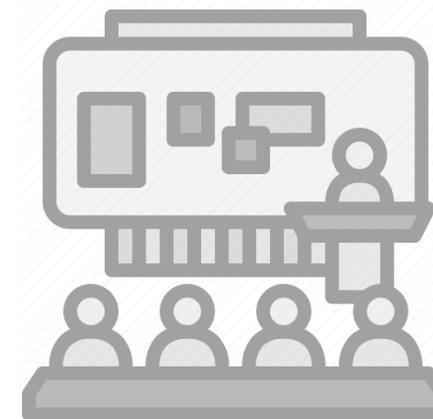
**Dall'e-learning al
DIGITAL
LEARNING**



**Cambiamenti
nel Governo
dell'apprendi-
mento**



**Cambiamenti
nella
Progettazione**



**Cambiamenti
nei ruoli di
Erogazione**

Anni	Learning Innovation
150	FAD
15	E-L
5	D-L

Media, canali, oggetti, modi...

Corsi on line + LMS



Webinar live



Content curation autonoma (manuale o automatica attraverso «aggregatori»)



Full Mobile Learning, App



Aula Digitale – Digitized ILT



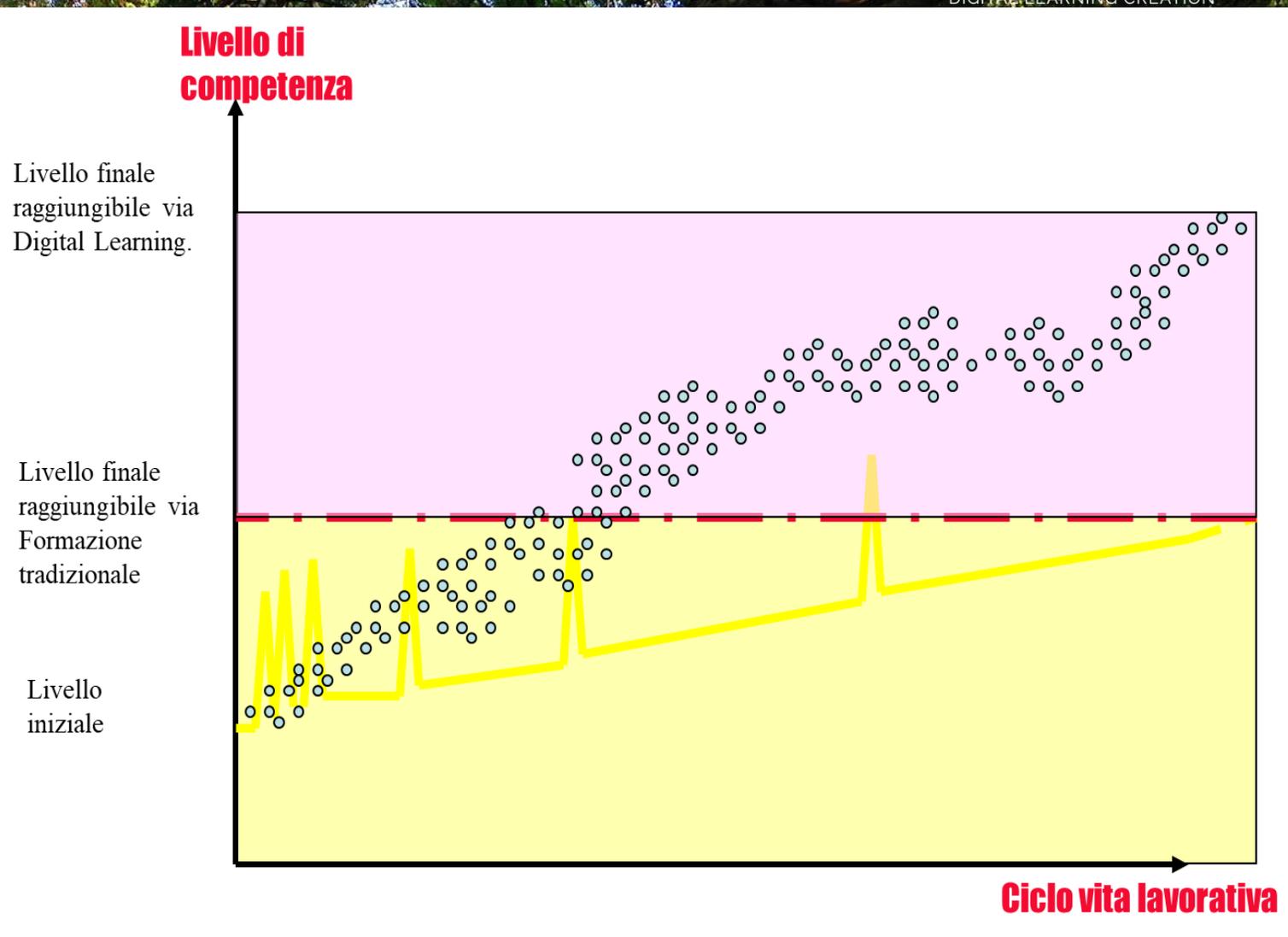
XR Learning (apprendimento in realtà virtuale, aumentata o mista)



Learning chatbot, assistenti virtuali con AI



E come **Economicità**
U come **Uniformità**
R come **Replicabilità**
E come **Ecologia**
K come **Kronos, tempo**
A come **Accountability**





IN MEDIA, STRESS

Modern Learner: come sono

IMPAZIENTI

DISTRATTI

SOVRACCARICHI

Modern Learner: cosa amano

ON DEMAND

SHORT

PERSONAL

INTERACTIVE

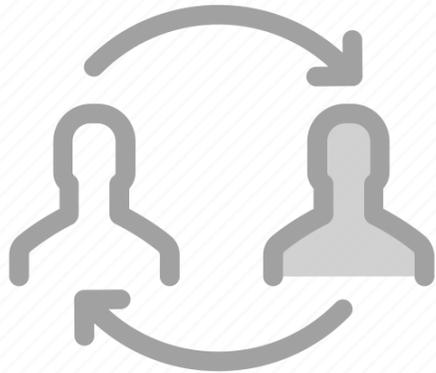
REPETITIVE

FUN

Progetto:

Webinar introduttivo

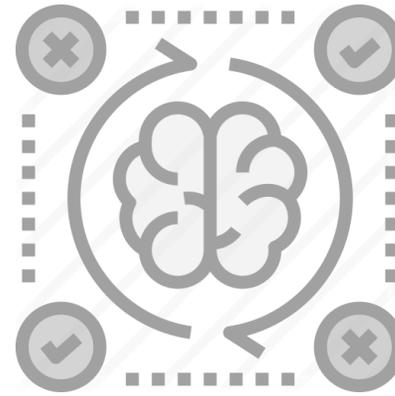
17 giugno 2020



**Dall'e-learning al
DIGITAL
LEARNING**



**Cambiamenti
nel Governo
dell'apprendi-
mento**

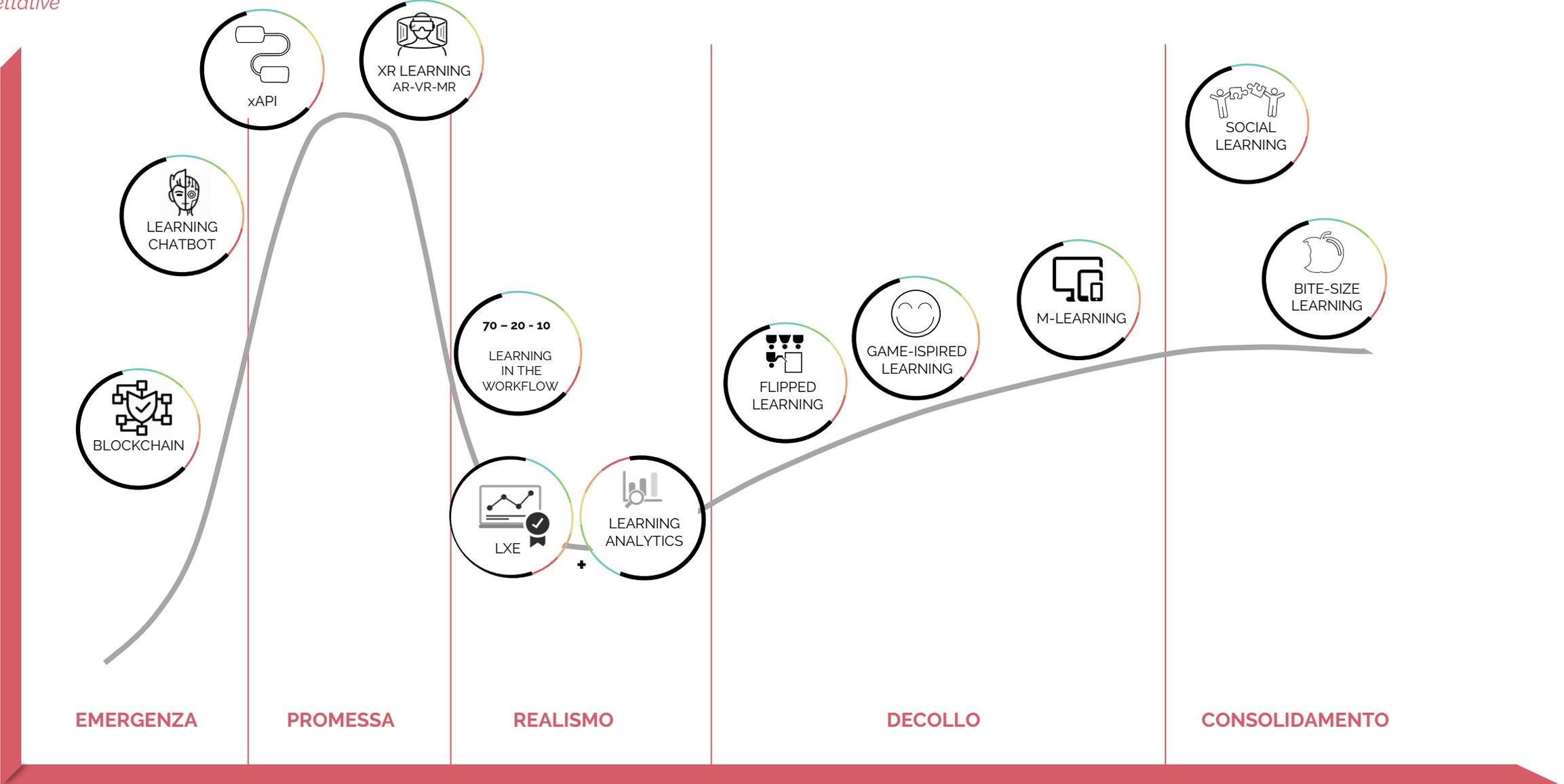


**Cambiamenti
nella
Progettazione**



**Cambiamenti
nei ruoli di
Erogazione**

aspettative





ESTABLISHED TRENDS



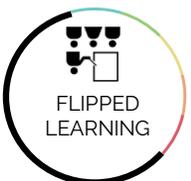
MICROLEARNING

apprendo a piccoli morsi, con sforzi minimi, autoconsistenti, integrati



SOCIAL LEARNING

apprendo tra pari, attraverso processi di confronto-scambio continui e disintermediati



FLIPPED LEARNING

apprendo in due step: studio a casa o in ufficio, ed in aula discuto le applicazioni con gli altri



MOBILE LEARNING

apprendo in mobilità grazie ai miei dispositivi, e a contenuti adatti a quei dispositivi



GAMIFICATION & GAMES

apprendo divertendomi, sfidato, incentivato e premiato da meccaniche di gioco quali punteggi, livelli e leaderboard



EMERGING TRENDS

LEARNING EXPERIENCE ENVIRONMENT



apprendo in un ambiente di apprendimento on line più personalizzato, aperto ed intelligente



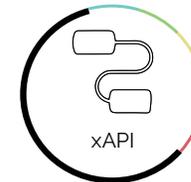
EDUCATIONAL BIG DATA

quello che apprendo e come apprendo è analizzato in modo più profondo e predittivo

LEARNING WHILE WORKING



apprendo sul posto di lavoro, in modo informale e autodiretto, facilitato dall'organizzazione



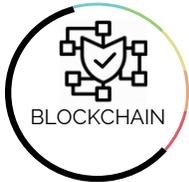
TRACCIAMENTO DELLE ESPERIENZE

apprendo dovunque, e dovunque le mie esperienze sono tracciate e valorizzate, dentro e fuori l'LMS.

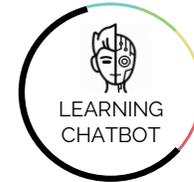


VERY NEW TRENDS!

BLOCKCHAIN based CERTIFICATIONS



i risultati del mio apprendimento sono registrati in modo più sicuro e verificabili, senza bisogno di un'autorità centrale



AI-DRIVEN LEARNING

apprendo conversando con il mio learning assistant personale, che a sua volta apprende da me

IMMERSIVE LEARNING



apprendo allenandomi immerso in un ambiente virtuale o in realtà «miste»

Digital Learning Readiness

CONNECTIVITY

CONTENTS

CAPABILITY

CULTURE

Progetto:

Webinar introduttivo

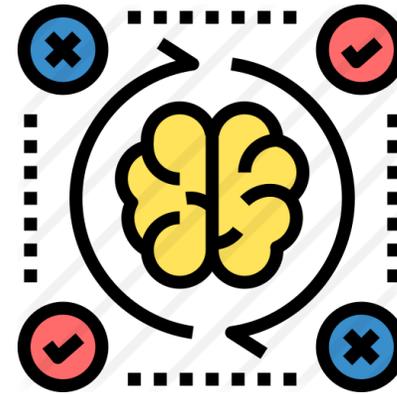
17 giugno 2020



**Dall'e-learning al
DIGITAL
LEARNING**



**Cambiamenti
nel Governo
dell'apprendi-
mento**



**Cambiamenti
nella
Progettazione**



**Cambiamenti
nei ruoli di
Erogazione**

LE VARIABILI DELLA PROGETTAZIONE FORMATIVA

I punti di riferimento della progettazione cambiano:

Attività vs contenuti

Outcome vs obiettivi

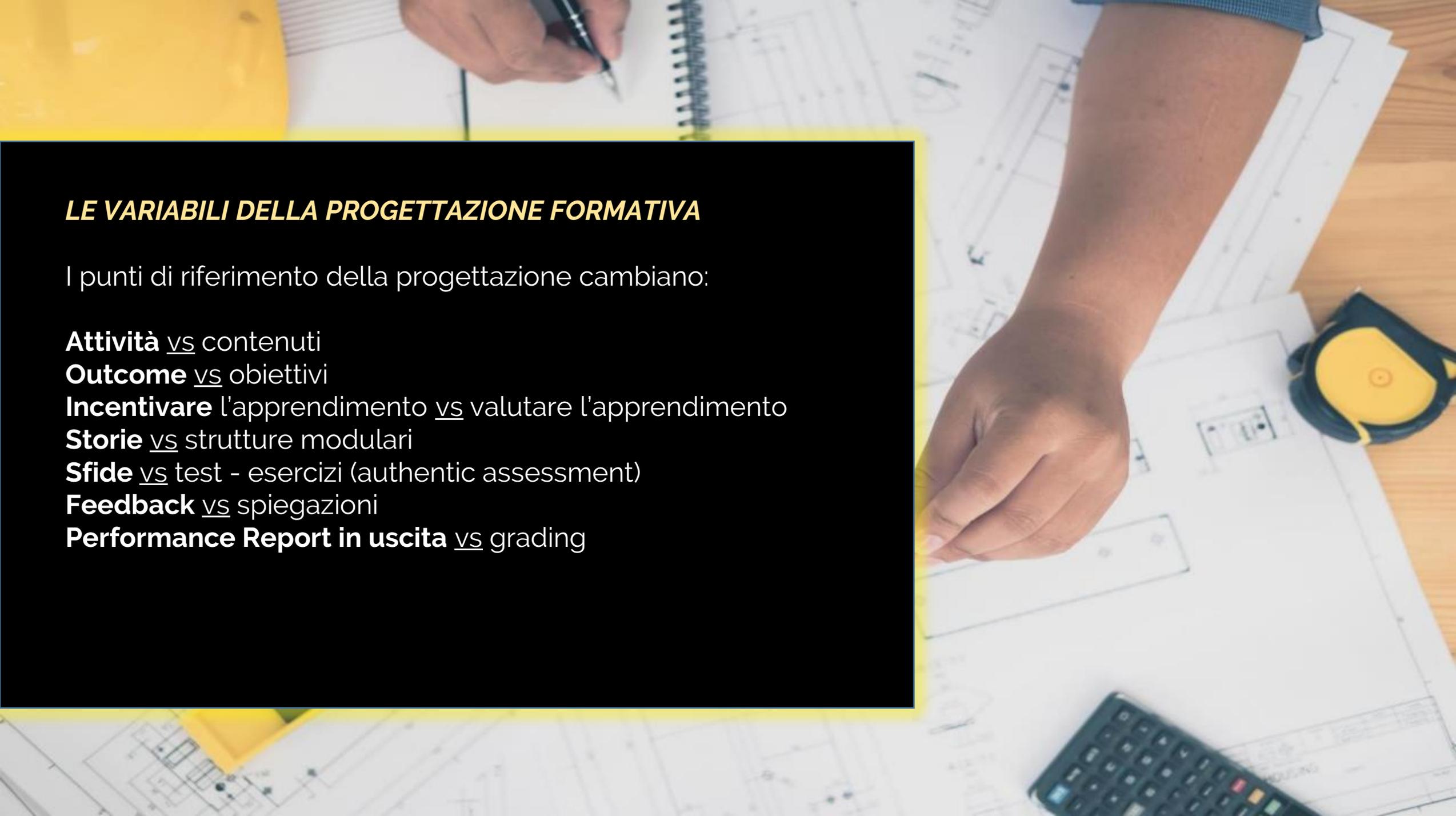
Incentivare l'apprendimento vs valutare l'apprendimento

Storie vs strutture modulari

Sfide vs test - esercizi (authentic assessment)

Feedback vs spiegazioni

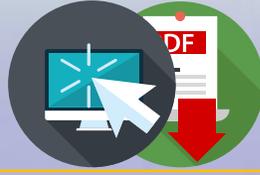
Performance Report in uscita vs grading





Microlearning

Durata: 10'



Video Tutorial

Durata: 30'



Esercizi DO IT

Durata: 10'



Simulation game

Durata: 20'



Videotestimonianze

Durata: 5'

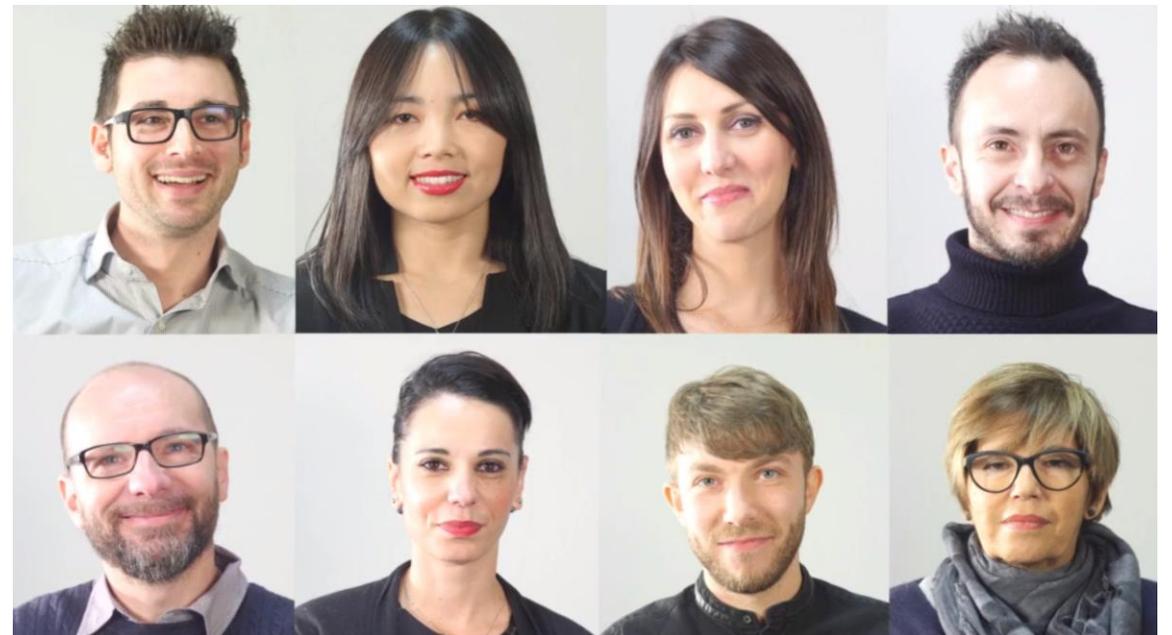
I **Learning Format** sono lo **strumento** a disposizione del digital learning designer **per «unire» modalità di comunicazione e metodologia di apprendimento** e disegnare esperienze ad alto engagement

**Focus sui
Contenuti
Videolearning
sempre più
spinto**



Video Fiction





Video Teaser



e con lo sguardo che punta alle stelle

altaformazione
DIGITAL LEARNING CREATION

HOME MANUALE FAQ RICORDA PASSWORD <<

Portale Fornitori

Username Username

REGISTRAZIONE FORNITORI AUTORIZZAZIONE SUBAFFIDAMENTI QUALIFICA FORNITORI



Come mi registro?



Non ho la firma digitale



Recupera password



Mail non pervenuta



P. IVA già registrata

EF CORSO AULA HAI BISOGNO DI AIUTO?

Il tuo livello attuale è: AIUTO IN DIRETTA!

SCRIVICI UN'EMAIL! →

SEZIONE DI AIUTO FAI DATE

Live CHAT

Assistenza TECNICA e ACCADEMICA

Unità 1: **Job interviews** SEI SULLA BUONA STRADA [CONTINUA A STUDIARE →](#)

Fai la lezione 1: **Writing a cover letter**

Ripasso dell'unità Lezione privata

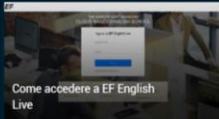
Prenota una **lezione privata** col tuo insegnante

[PRENOTA](#)

La **lezione di gruppo** di oggi. Organizzare un viaggio

L'aula è aperta [FAI UNA LEZIONE SUBITO!](#)

Discover your EF English Live online school (7)



Come accedere a EF English Live



Come verificare il tuo livello di inglese



Quali sono i tuoi corsi?



Come cambiare corso?

Group and private lessons (5)



Come iniziare a studiare: lezioni individuali, di gruppo e one-to-one



Come usufruire delle lezioni di conversazione gruppo



Come prenotare una lezione privata con insegnante



Hai bisogno di aiuto? Live chat

Video Tutorial



OPEN ATTACHMENTS



CALL PETER

**Video
Adattivi**



**Tipi di
Learning Format
*Simulatori comportamentali***

Simulatore Capo-Collaboratore

Paolo, non è possibile approvarti tre settimane di ferie consecutive, non è conforme alle nuove linee guida aziendali.

Paolo, come sai, il nostro Team è stato scelto come "Pilota" e nel periodo estivo dobbiamo raccogliere tutte le evidenze utili. Siamo tenuti a garantire le coperture: non è possibile approvarti tre settimane.

Mi dispiace, una settimana prima invece dovrai salutare il tuo gruppo di amici e raggiungere il team di cui fai parte, che è stato scelto come Team Pilota per questo progetto di riorganizzazione. Te lo eri dimenticato?

Simulatore Cliente-Fornitore

Ciao, siete già abbonati a Sky?

Buongiorno, come arricchireste il vostro intrattenimento televisivo?

Buongiorno! Siamo in promozione con Sky...

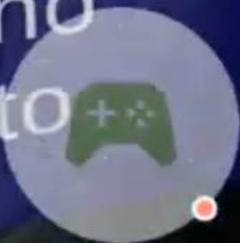


VR Simulation

Tengo le mani in vista

ALTA

o le luci
terno
auto



Suono il clacson

Accendo le
quattro frecce
emergenza



**Tipi di
Learning Format
*Games,
games,
games!***



MISSION IN TAIWAN



In Class Management Game

LEADERBOARD

 **TEAM B**
300 PTS

 **TEAM A**
0 PTS



Recruitment *Game*

Year > 2119

Location > TURIN

Project Management Game



Kronus Zoran

Kronus è originario del pianeta Krull'gan, una
razza guerriera e valorosa.
Le sue capacità tattiche, una
indole riflessiva e analitica, non
Krull'gan, ne fanno un leader in
Manager prezioso.

Indietro

Scegli il tuo avatar



Kronus



Siari

Termine: 1 DI 3

LIVELLO 1

Classic Game

TEMPO: 00:00
PUNTEGGIO: 0



Il tipo di riconoscimento abilitato dalla AI che consente, per esempio entrando in un supermercato, di essere conosciuti e salutati.



BLENDDED LEARNING DESIGN

La gamma di esperienze oggetto di «blending» è sempre più ampia

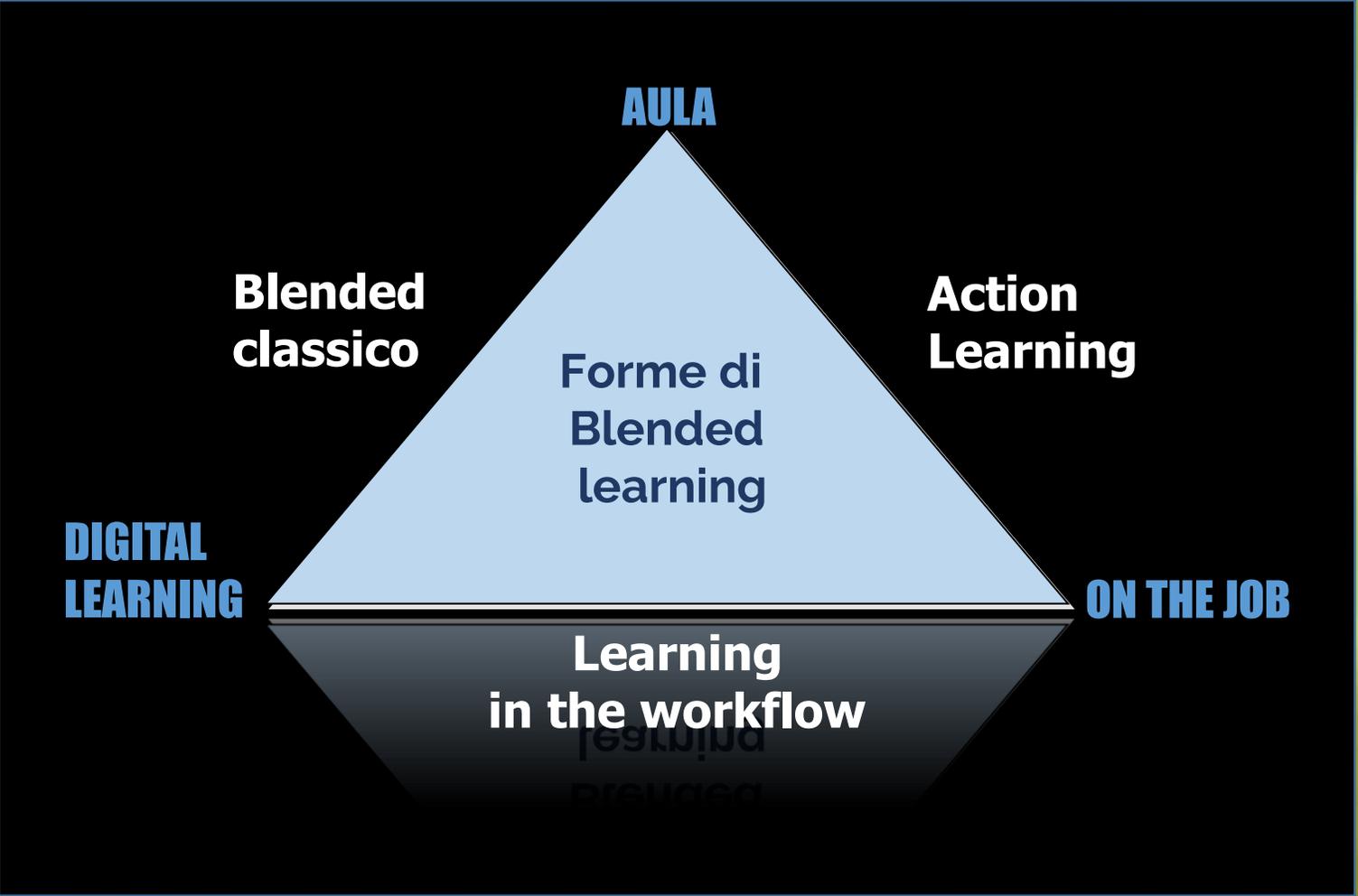
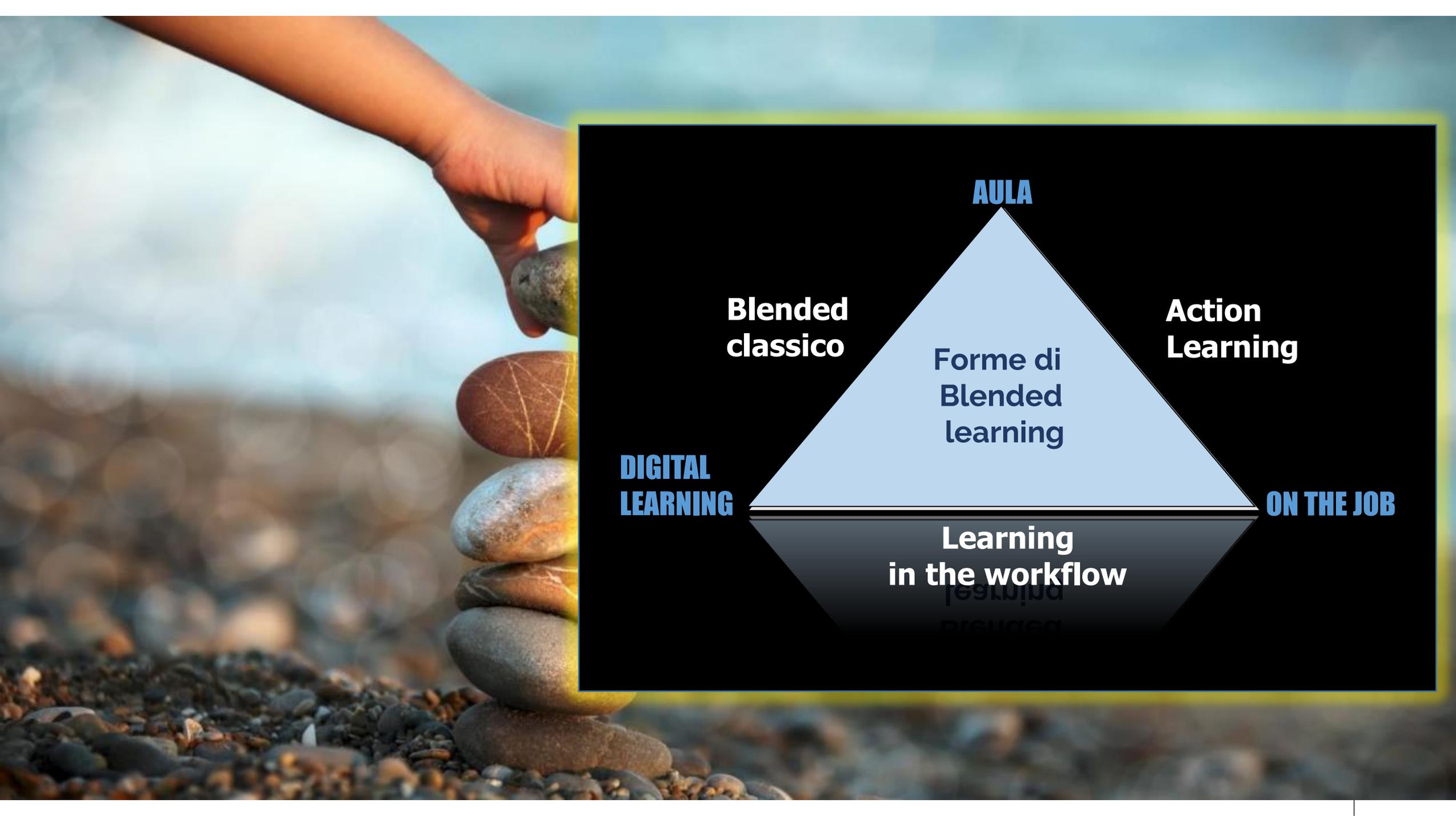
Non si tratta solo di alternare attività in presenza e a distanza, in aula e on line.

Ciò che occorre orchestrare sono:

- i **media** (gli strumenti: i learning format, gli LMS, teaching app devices...)
- i **modi/metodi** (self learning, flipped classroom, social learning, gaming...)
- i **canali** (aula, on line, in the workflow...)
- le **«realità»**: fisica, virtuale, aumentata, mista



gli **ASSET** della
progettazione
dell' apprendimento



Uso trasmissivo

Uso applicativo

In
presenza

L'aula : lezione
frontale + assessment

In aula: approfondimenti
ma soprattutto progetti
applicativi in teamwork

1

2

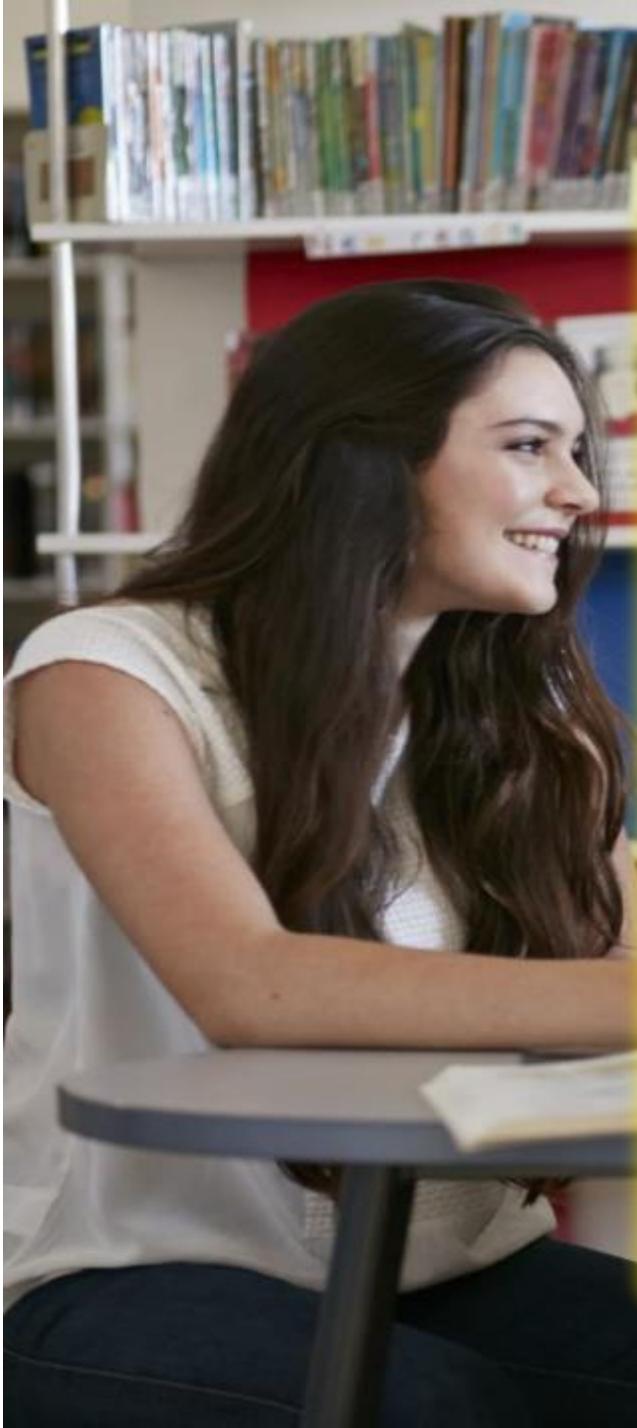
A
distanza

On line: allineamento
sui contenuti e test
della loro
comprensione, ev. con
tutor on demand

On line si fanno ulteriori
esercizi di allenamento,
simulazioni, project
works, discussioni....

2

= «flipped classroom»



Autonomia

NEL RAPPORTO CON IL
PERCORSO

Flessibilità modulare,
navigazione non vincolata

NEL RAPPORTO CON IL
CONTENUTO

Spazi di elaborazione,
Ricerca autonoma risorse

INTERAZIONE
VERTICALE

Rapporti con diverse
tipologie di esperti

INTERAZIONE
ORIZZONTALE

Collaborazione-
cooperazione tra pari

Relazionalità

Progetto:

Webinar introduttivo

17 giugno 2020



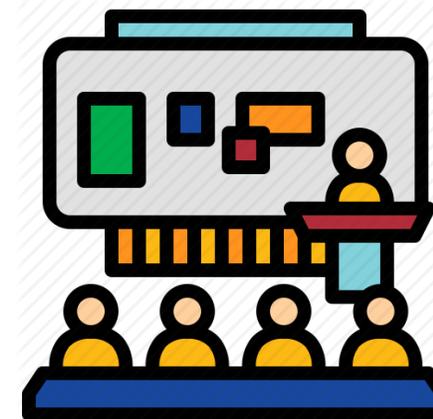
**Dall'e-learning al
DIGITAL
LEARNING**



**Cambiamenti
nel Governo
dell'apprendi-
mento**



**Cambiamenti
nella
Progettazione**



**Cambiamenti
nei ruoli di
Erogazione**



Modern teacher vs Classic teacher

- + **DIGITAL** nelle competenze ed uso delle tecnologie
- + **SOCIAL** nella progettazione e gestione dei team
- + **GAME MANAGER** nelle dinamiche di aula
- + **CONTENT CREATOR** autonomo nella produzione di contenuti
- + **TEST/ANALYTICS DRIVEN** nella conduzione e monitoraggio dell'aula

Metodologie e Tecnologie per il Modern Teacher

Metodologie



- Flipped classroom
- Gamification
- Apprendimento intervallato
- Criss-crossed learning
- Apprendimento cooperativo
- TFT-test first teaching

Tecnologie



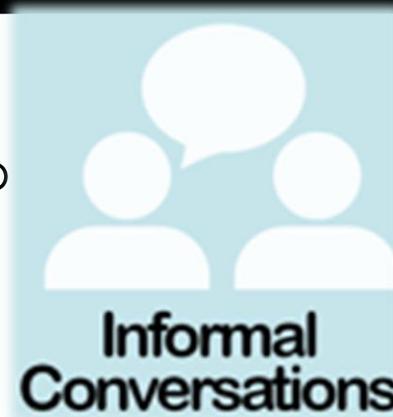
- Teaching Platform (Google classroom, Edmodo)
- Teaching APP (Kahoot, Spiral)
- Sistemi Autore (Articulate, I-spring...)

Focus sulle tecnologie (teach-tech)

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Creazione di contenuti didattici on line (lezioni, test, video)2. Piattaforme per la gestione «social» dell'aula e l'interattività dei materiali3. App per test & survey in aula, anche con gamification (game app)4. App per lavoro collaborativo e cooperativo5. App per Realtà Aumentata | <ul style="list-style-type: none">• Creatore Corsi: I Spring Free (Plugin PPT), Easy Generator• Branched scenarios: Branchtrack• Test & Survey: Propoofs, Typeform, Survio, Classmarker• Video e Videoanimazioni: Biteable, Powtoon, Mysimpleshow
• Spiral, EdPuzzle (video interattivi), Playposit (video interattivi)
• Kahoot, Quizlet, Quizizz, Mentimeter, SurveyHero
• Stormboard, Miro (lavoro di gruppo visuale), Slack (community), Padlet (appunti, brainstorming)
• Zappar, Blippar, Plickers |
|--|---|

MODERN TRAINER = DIGITAL SOCIAL EDUCATOR

- E' un esperto di apprendimento disintermediato
- Attraverso la comunicazione e condivisione di informazioni, conoscenze, prassi
- E' una delle due principali fonti di apprendimento, oltre al learning by doing (l'esperienza)
- Siamo quotidianamente addestrati a questo tipo di apprendimento dai Social Media, nei quali passiamo una parte sempre maggiore (fino a diventare patologica) del nostro tempo
- Ma il Social Learning è la forma di apprendimento più complessa, che richiede una intensa azione di tutoring di facilitazione



Less Trainers, More Community Managers and Curators.

AULA AUMENTATA...



K

KEEP

E

EDUCATING

Y

YOURSELF

**GRAZIE DELLA
VOSTRA
ATTENZIONE!**

