



 Regione Emilia-Romagna



studio
saperessere

**CO-PROGETTAZIONE DEL NUOVO PIANO TRIENNALE DELLA
FORMAZIONE PER LA PARTECIPAZIONE 2025-2027
PERCORSO DI FORMAZIONE APPLICATA SULLE METODOLOGIE IBRIDE**

PERCORSO DI FORMAZIONE APPLICATA SULLE METODOLOGIE IBRIDE

Chi sono



Michela Minigher



Economia
Psicologia
Tecniche digitali
Comunicazione
Psicologia digitale
Neuroscienze

**Cosa ho studiato
e continuo a studiare...**

info@michelaminigher.it

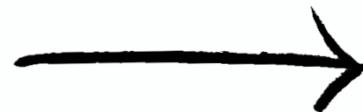


Chi sono



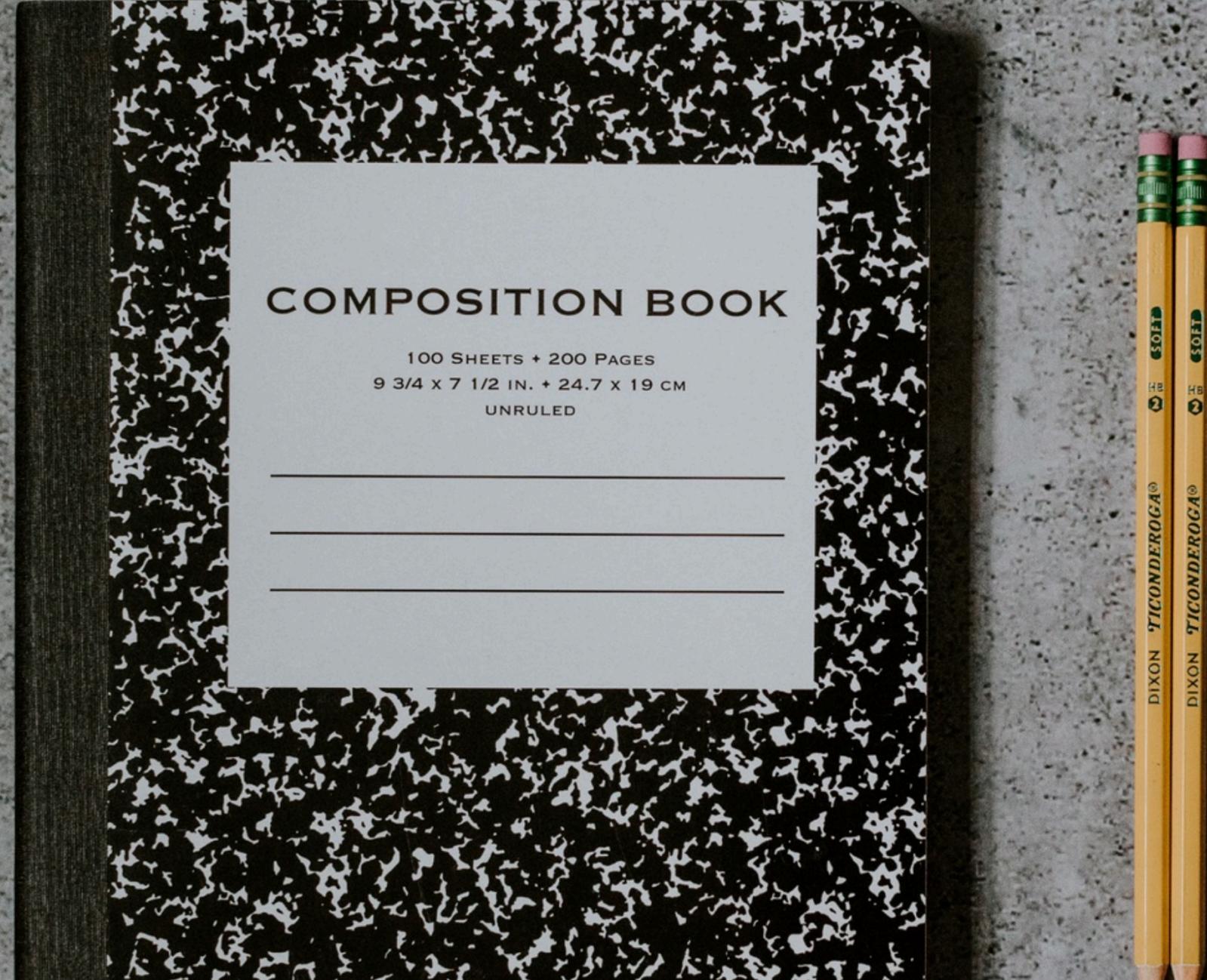
Michela Minigher

Di cosa mi occupo



Digital Education
Intelligenza artificiale
Neurodidattica
Progettista e-learning
Web marketing
Internet addiction

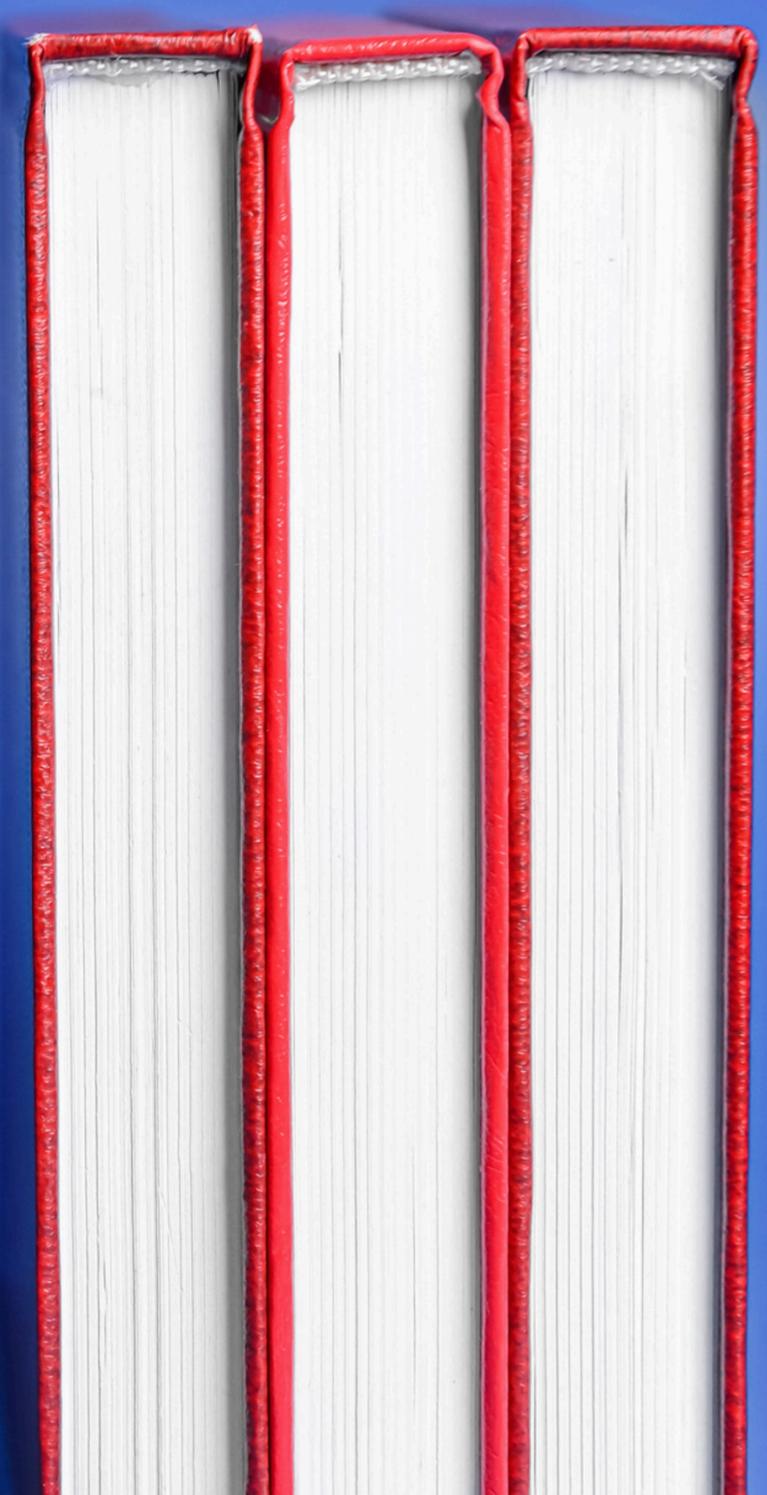




PECULIARITÀ E CARATTERISTICHE DELL'APPRENDIMENTO DIGITALE PER I DIVERSI TARGET

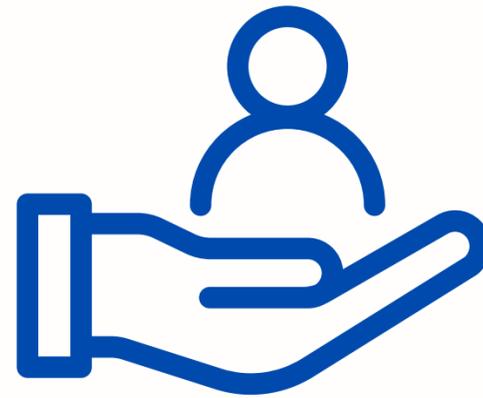
APPRENDIMENTO

Processo attraverso il quale le conoscenze e le capacità vengono acquisite, elaborate o modificate attraverso lo studio, l'addestramento e l'**esperienza**





L'**e-learning** si riferisce all'impiego della tecnologia e delle risorse digitali nell'istruzione e nella formazione a distanza e/o per migliorare l'**esperienza** di apprendimento.



Può essere personalizzato per vari gruppi target, inclusi studenti, dipendenti e discenti adulti
Contenuti per un apprendimento **inclusivo**



Vantaggi:
facile aggiornamento contenuti
minori costi
ampia varietà di risorse
copertura più ampia
facile monitoraggio

Apprendimento digitale: e-learning

IL MODELLO ADDIE: progettare l'apprendimento

 ANALISI

 PROGETTAZIONE

 SVILUPPO

 REALIZZAZIONE

 VALUTAZIONE

IL RUOLO DELLA TECNOLOGIA



Facilita l'apprendimento su misura

Migliora l'engagement

Migliora l'accesso alle risorse didattiche (inclusione e disponibilità)

Supera le barriere spazio-temporali

CARATTERISTICHE DEGLI STUDENTI GIOVANI



Multitasking

Sono esperti nel gestire simultaneamente più attività e dispositivi, passando con facilità da un media all'altro e da un compito all'altro.

Visivi

Sono molto visivi e reagiscono positivamente a contenuti coinvolgenti e ricchi di elementi multimediali, quali immagini, video e animazioni.

Partecipativo

Preferiscono in contesti in cui hanno un ruolo attivo, dove possono cooperare, scambiare idee e apprendere dai loro pari.

Gratificazione istantanea

Si attendono feedback e risultati immediati e spesso si mostrano impazienti di fronte a processi prolungati o ritardi nel ricevere informazioni o risposte.

Apprendimento esperienziale

Preferiscono **esperienze** di apprendimento **interattive** e **pratiche** che permettano loro di esplorare e scoprire attivamente nuovi concetti, piuttosto che un insegnamento passivo fondato su lezioni frontali.

CARATTERISTICHE DEGLI STUDENTI ADULTI



Apprendimento autonomo

Preferiscono l'autonomia e il controllo sul proprio processo di apprendimento, definendo autonomamente i propri obiettivi e ritmi

Rilevanza e utilità

Sono incentivati ad apprendere quando i contenuti sono direttamente rilevanti per la loro vita personale o professionale e possono essere applicati immediatamente.

Esperienze diverse

Hanno un patrimonio di conoscenze ed esperienze pregresse, da cui possono attingere per creare connessioni e arricchire il proprio processo di apprendimento.

Limiti di tempo

Hanno frequentemente impegni personali e professionali, pertanto apprezzano soluzioni di apprendimento flessibili e pratiche che si integrino nei loro programmi

Motivazione intrinseca

Sono generalmente motivati intrinsecamente, mossi dal desiderio di apprendere e progredire, piuttosto che da fattori esterni come voti o certificazioni.

**ATTENZIONE
E
CONCENTRAZIONE**

IL PROBLEMA PIU GRANDE

**L'attenzione è un'amica volubile.
È un sottoprodotto in parte
incontrollabile del nostro assetto
evolutivo, con una propensione
per le cose belle e luccicanti,
indipendentemente dalla loro
importanza per il compito da
svolgere.**

University Observer, 2019



I 9 EVENTI DEL MODELLO GAGNE'



Le condizioni mentali per l'apprendimento, i passaggi necessari perché un determinato contenuto venga appreso.

Si basa sul modello di elaborazione delle informazioni e sui processi mentali che si verificano quando una persona viene messa davanti a diversi stimoli.

- **Integrazione di contenuti multimediali**

Utilizzare una gamma di contenuti multimediali, quali video, animazioni e giochi interattivi, per attrarre l'attenzione e l'interesse

- **Gamification**

Implementare elementi analoghi a quelli dei giochi, come punti, badge e classifiche, per rendere l'esperienza di apprendimento più coinvolgente e divertente.

- **Apprendimento su misura**

Adattare i contenuti e le attività didattiche alle esigenze individuali, agli interessi e agli stili di apprendimento di ciascun giovane studente digitale.

- **Apprendimento cooperativo**

Incoraggiare i giovani studenti digitali a collaborare in piccoli gruppi, promuovendo l'interazione sociale e il lavoro di squadra.

- **Riscontro immediato**

Fornire feedback e riconoscimenti tempestivi potenziando i loro progressi e risultati.

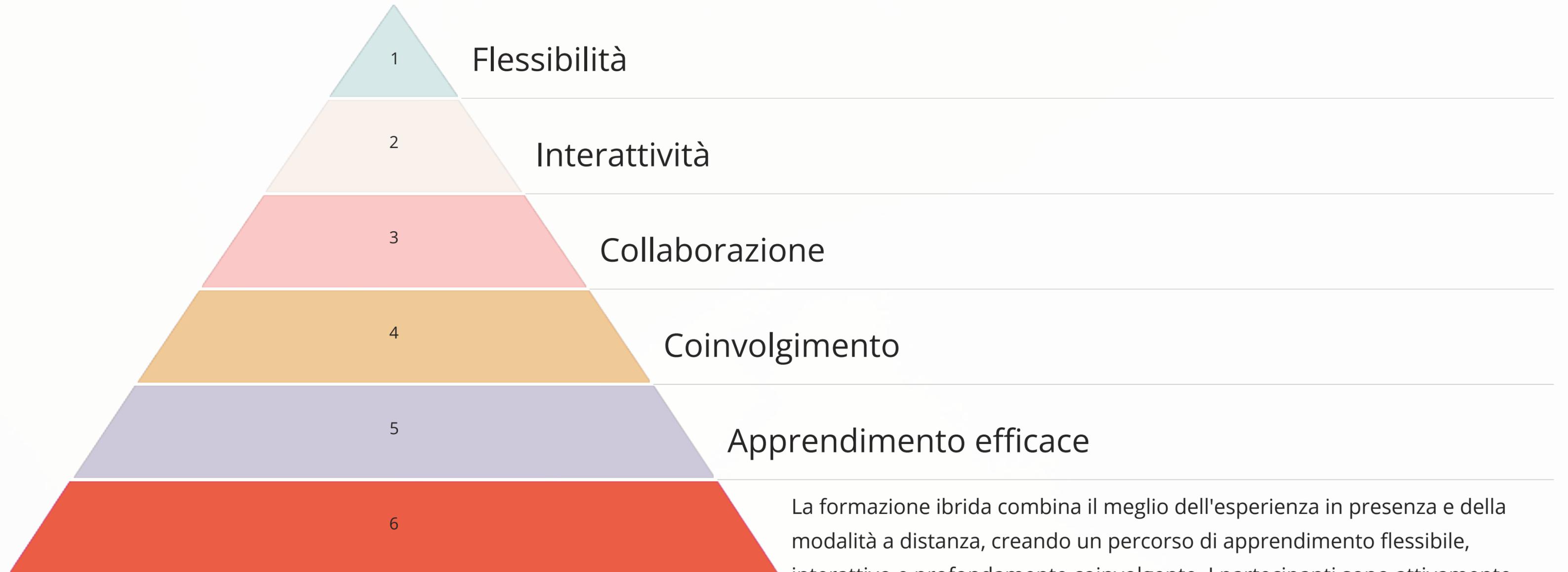
- **Microlearning**

Articolare i contenuti in brevi unità, senza troppo testo

Metodi di formazione on line

- **Approccio blended:** Combinazione di attività in presenza e online per offrire un'esperienza di apprendimento flessibile e personalizzata.
- **Classi virtuali:** Sessioni di formazione in diretta con l'utilizzo di piattaforme di videoconferenza per l'interazione tra docenti e partecipanti.
- **Contenuti digitali:** Materiali didattici multimediali, come video, presentazioni, esercitazioni, disponibili online per l'approfondimento autonomo.
- **Collaborazione a distanza:** Attività di gruppo e progetti condivisi tramite strumenti di lavoro in team virtuali.
- **Coach virtuale**

Cosa significa apprendere in modalità ibrida



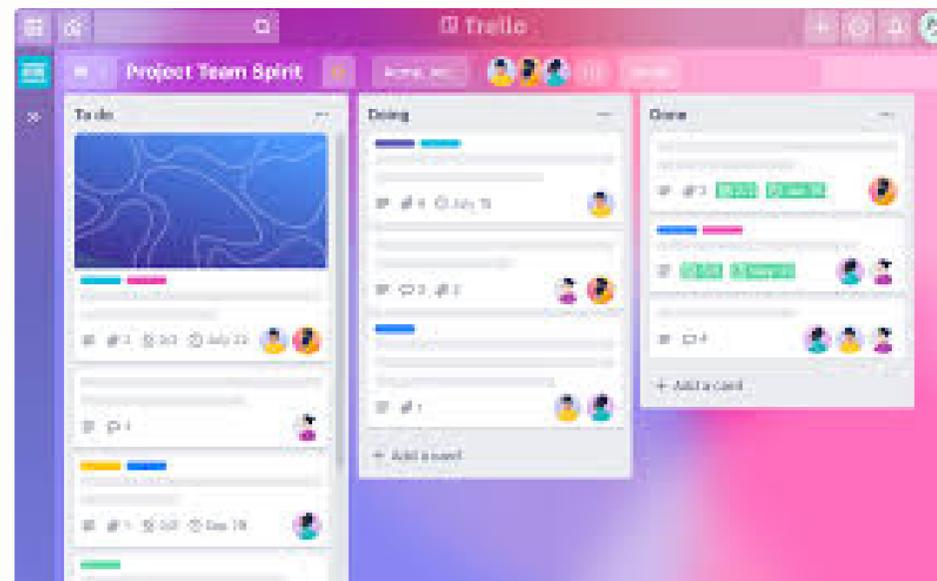
La formazione ibrida combina il meglio dell'esperienza in presenza e della modalità a distanza, creando un percorso di apprendimento flessibile, interattivo e profondamente coinvolgente. I partecipanti sono attivamente immersi in un ambiente che stimola la collaborazione e l'acquisizione di competenze

Strumenti di collaborazione digitali



Video Conferencing

Piattaforme come Zoom, Teams e Meet per le sessioni di formazione online.



Gestione progetti

Strumenti come Trello, Slack e Canva per coordinare le attività di gruppo.



miro

Lavagne Virtuali

Applicazioni come Miro e Mural per favorire l'ideazione e il brainstorming a distanza.

Contenuti multimediali

Video

Presentazioni interattive

Podcast

Tutor virtuali

Assistenti vocali



Piattaforme

Sito web e piattaforme Lms (moodle)

**Social: Instagram, Discord, Meta, Tik Tok,
Linkedin, X, Telegram, Snapchat**

Spotify

Community

YouTube



STRATEGIE DI COINVOLGIMENTO PER STUDENTI ADULTI

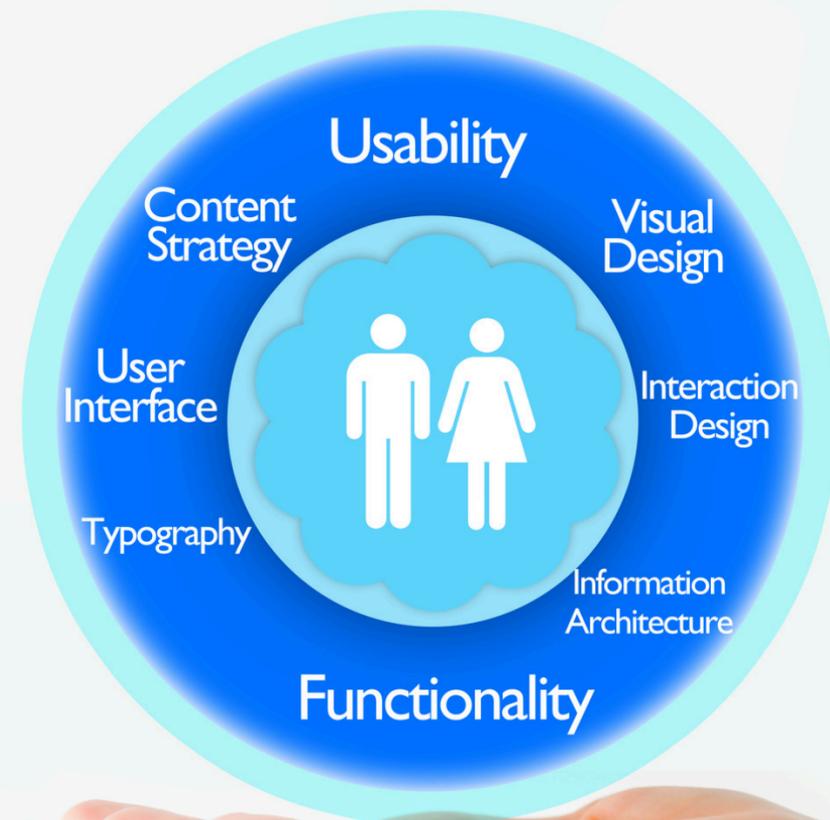
- Collegare i contenuti alle esperienze personali e lavorative
- Promuovere un coinvolgimento attivo (forum, esercizi interattivi)
- Fornire diverse modalità (sincrona, asincrona, blended)
- Incorporare risorse multimediali
- Enfatizzare l'applicazione pratica
- Fornire feedback personalizzati
- Proporre soluzioni a problemi esistenti



USER EXPERIENCE HUMAN CENTRED DESIGN

Una metodologia di progettazione **incentrata sull'uomo** per migliorare l'usabilità, i fattori umani e **l'esperienza** utente.

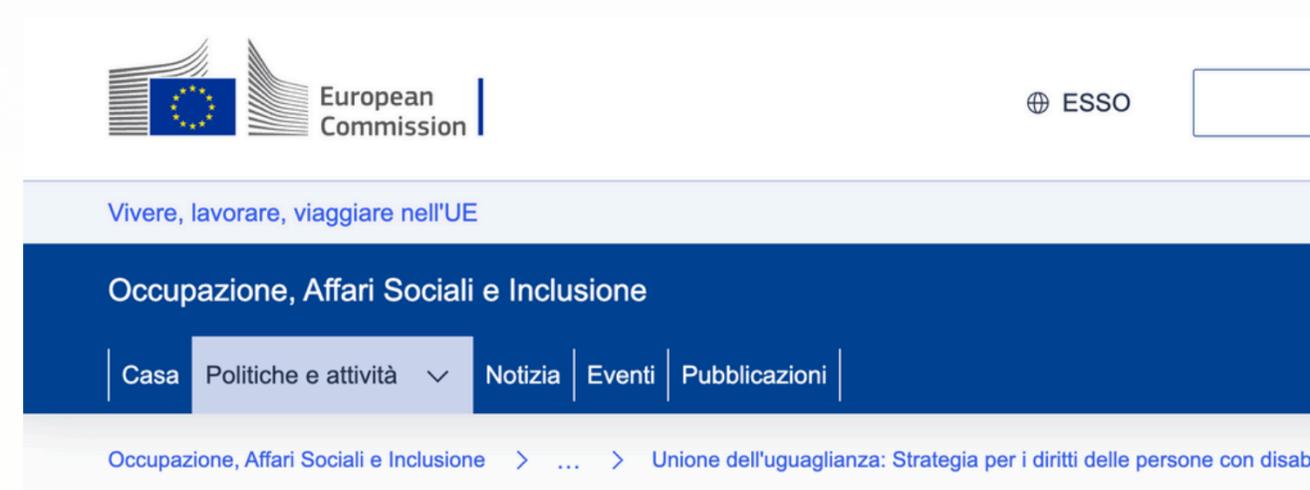
Si focalizza sulle **esigenze**, preferenze e **comportamenti** degli utenti finali, per creare prodotti e servizi che siano utili, **facili** e piacevoli da usare.



Accessibilità web

Insieme di principi e pratiche che garantiscono a chiunque, indipendentemente da eventuali disabilità, permanenti e non, di accedere ai contenuti digitali.

Progettare siti e applicazioni web in modo che siano **fruibili** anche da persone con disabilità **visive**, **uditiva**, **motorie** o **cognitive**, ma non solo: si estende a tutte le persone che possano trovarsi in condizioni temporanee o situazionali.



Legge europea sull'accessibilità

App e piattaforme

COS'E': Piattaforma di progettazione grafica e comunicazione visiva online

COSA MI AIUTA A FARE: presentazioni power point, infografiche, video, grafiche per i social, volantini, mappe mentali, calendari, poster

PLUS: un vasto assortimento di template già pronti e una libreria di foto, video e audio utilizzabili gratuitamente



App e piattaforme

COS'E': una lavagna online collaborativa basata su cloud che consente ai team di collaborare a progetti, condividere idee.

COSA MI AIUTA A FARE: supportare flussi di lavoro e processi, dall'ideazione e pianificazione all'esecuzione e consegna.

Condividere documenti, files, foto, video, utilizzare post it, inserire note e commenti.

PLUS: collaborazione in tempo reale, visione d'insieme



App e piattaforme

COS'E': una piattaforma per gestire i processi dei progetti in maniera facile in collaborazione con più persone.

COSA MI AIUTA A FARE: supportare flussi di lavoro e processi, dall'ideazione e pianificazione all'esecuzione e consegna.

Condividere documenti, files, foto, video, utilizzare post it, inserire note e commenti.

PLUS: trascinare e rilasciare le schede da una lista all'altra per indicare l'avanzamento delle attività



App e piattaforme

COS'E': calendario condiviso

COSA MI AIUTA A FARE: creare eventi (riunioni, eventi, appuntamenti), invitare i partecipanti e verificare la loro disponibilità.

PLUS: è una applicazione gratuita



App e piattaforme

COS'E': è un assistente virtuale basato sull'intelligenza artificiale, progettato per comprendere e generare testo nel linguaggio naturale.

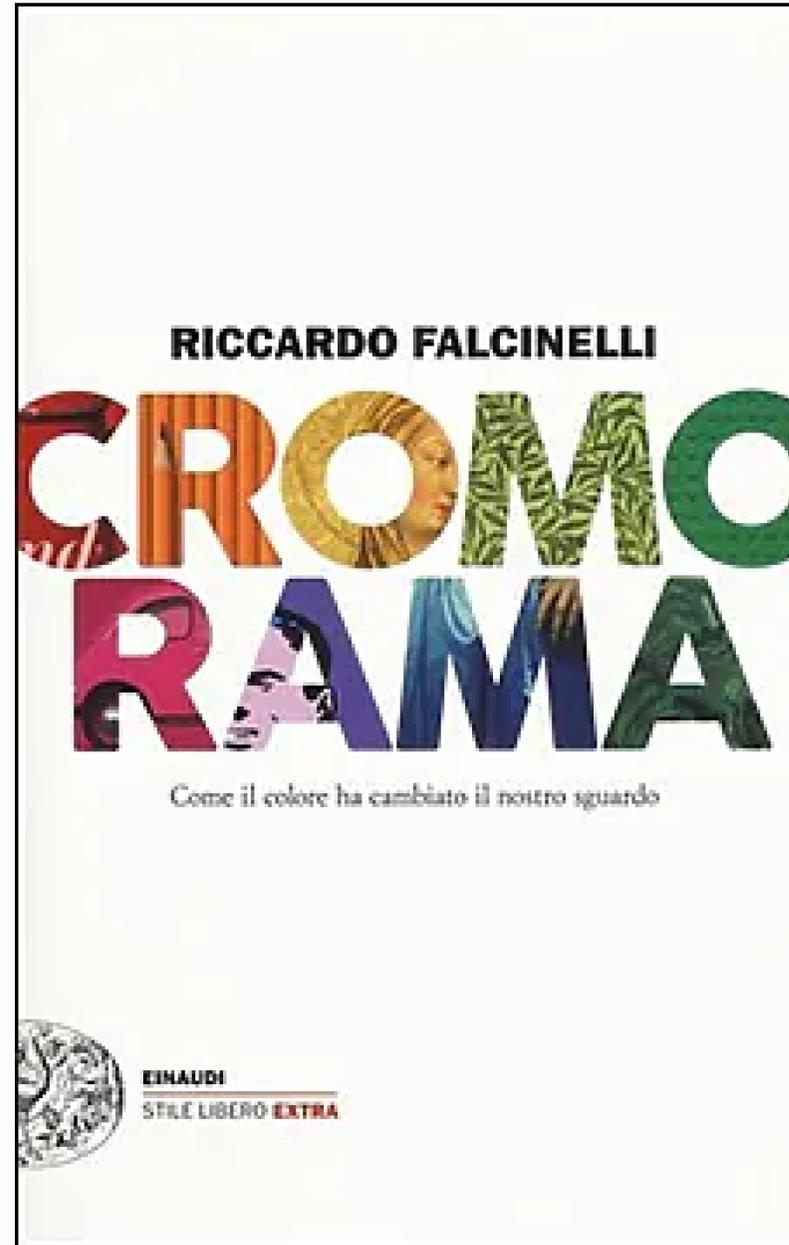
COSA MI AIUTA A FARE: può rispondere a domande, fornire spiegazioni, creare contenuti e supportare in molte attività, adattandosi alle esigenze degli utenti.

PLUS: aiuta ad ottimizzare il tempo e a raccogliere idee



ChatGPT

Psicologia del colore





Grazie

