



Vorrei meglio comprendere il grado di replicabilità del progetto. Come si realizza un nuovo corso? Da quali materiali e contenuti si parte? Che skills sono necessari?

Pagina | 1

La replicabilità del progetto è l'essenza del framework stesso.

Il framework è un modello per analizzare in modo strutturato e guidato i modelli di apprendimento o i percorsi formativi, in tutte le dimensioni che li caratterizzano (fasi del processo, attori coinvolti, contenuti, metodologie, tecnologie) e riformulare un progetto che renda più naturale, più accessibile, più veloce, più divertente imparare.

La progettazione tradizionale di un modello di apprendimento o di un corso di formazione, si arricchisce quindi di informazioni quali l'accessibilità, l'utilizzabilità, il livello di maturità dell'infrastruttura tecnologica dell'organizzazione (presenza di LMS, presenza di tablet, possibilità di utilizzo di wearable, ecc.); l'utilizzo di tecnologie BYOD del discente; ma anche il livello di output più efficace, le abitudini "tecnologiche delle persone", ecc. Quindi si analizzano tutti i supporti documentali che descrivono tutte queste informazioni.

Lo strumento utilizzato è una checklist (è in fase di sviluppo una webapp che guida il designer nella formulazione di un progetto).

L'attività di progettazione diventa perciò molto densa e intensa. È la parte che richiede il maggior investimento del progetto, proprio perché il tempo di analisi dello stato dell'arte è molto corposo, così come il fit con le metodologie innovative e le tecnologie di frontiera.

Gli skills necessari sono tipicamente originati da un percorso di specializzazione dei designer dei percorsi formativi o dei modelli di apprendimento, che Arcadia svolge regolarmente. Tra queste:

- Abilità di progettazione di percorsi formativi
- Conoscenza dei modelli di apprendimento più innovativi, dei contesti di utilizzo e dei loro risultati attesi
- Conoscenza e utilizzo delle tecnologie di frontiera per fruire di contenuti learning digitali
- Conoscenza dei processi aziendali

Molto spesso questa attività è un lavoro di team, tra specialisti di aree diverse di competenza.

Si tratta di un approccio strutturato e innovativo per la costruzione di percorsi formativi basato su due principi:

- Mettere al centro il cliente finale, con le sue esigenze, preferenze e attitudini
- Selezionare le tecnologie più efficaci a supporto dell'attività di formazione per massimizzare la potenzialità di apprendimento

A integrazione di quanto sopra riportato, ricordiamo che il framework AAL® è costituito da tre componenti, dai quali si parte per la creazione e progettazione di un nuovo corso:

1. **Un set di processi** rappresentativi delle principali attività svolte all'interno di Arcadia che comportano un'interazione con uno o più stakeholder (clienti, docenti, progettisti, discenti)
2. **Un insieme di componenti metodologiche**, che descrivono le modalità su cui si possono basare le interazioni con gli stakeholder
3. **Un insieme di componenti tecnologiche** a supporto delle componenti metodologiche, per rafforzarle e renderle più efficaci



1. Processi

Al fine di identificare i processi che compongono il framework, è stato definito un modello di riferimento composto da 6 aree di attività. Obiettivo del modello è descrivere ad alto livello le principali attività svolte all'interno di Arcadia che comportano un'interazione con gli stakeholder identificati. Le aree di attività sono divise in due gruppi:

Pagina | 2

- “Ingaggio clienti” e “Gestione della relazione con il cliente”, rappresentative delle attività di account management: includono processi quali individuazione di nuovi clienti sul mercato attraverso marketing push e pull, ingaggio dei clienti, costruzione di una relazione e mantenimento di questa
- “Pre”, “Durante”, “Post” e “Mantenimento”, rappresentative delle attività di organizzazione di specifici percorsi formativi commissionati da un cliente o da un gruppo di clienti

In sostanza, a fronte dell'ingaggio di un nuovo cliente vengono immediatamente attivati i processi di gestione della relazione che porteranno all'avvio di percorsi formativi gestiti sulla base della struttura PRE-DURANTE-POST-MANTENIMENTO.

Ogni area di attività prevede una serie di processi che schematizzano/raccolgono le attività svolte all'interno di Arcadia per la costruzione e gestione della relazione con gli stakeholder individuati, in particolare i clienti, docenti e gli utenti dei percorsi formativi organizzati.

2. Componenti metodologiche

Nascono da un'analisi delle più importanti modalità di apprendimento/trasferimento di conoscenza e possono essere utilizzate in un contesto di education in ambito aziendale/professionale. Coerentemente con la loro natura di modalità di apprendimento/trasferimento di conoscenza, le componenti metodologiche sono state suddivise in quattro gruppi a seconda che:

1. Non prevedano un'interazione da parte dei discenti – *apprendimento non interattivo*
2. La prevedano – *Apprendimento interattivo*
3. Siano basate sull'apprendimento di gruppo – *Apprendimento condiviso*
4. Siano utilizzabili in una fase, successiva all'aula, di valutazione delle competenze acquisite/di monitoraggio del loro utilizzo nella vita professionale del discente – *Valutazione/Monitoraggio*

3. Componenti tecnologiche

Insieme di tecnologie di frontiera a supporto dell'apprendimento, da utilizzare nelle varie fasi del percorso formativo in base alle specifiche esigenze individuate:

- Simulatori
- Game
- Teamwork
- Checklist
- e-Learning
- Strumenti social
- Rewarding/Badging
- Realtà virtuale
- App wearables
- Test/survey
- Dashboard
- Realtà aumentata

I discenti non devono necessariamente avere competenze specifiche in ambito digital e social.





Per quanto riguarda i formatori, i manager e i progettisti dei percorsi formativi (gli addetti ai lavori), è necessario essere formati e seguire un percorso di formazione formatori che Arcadia ha già strutturato per garantire la corretta comprensione e utilizzo del proprio framework metodologico.

Il percorso Train The Trainer prevede:

- Trend dell'apprendimento
- Metodologie formative innovative
- Gamification
- Mobile learning, Apps & Webapps
- Collaborative e Social Learning, Community
- Piattaforme, MOOC, LMS
- Competenze e Certificazioni
- Rich Media – Contenuti interattivi
- Virtual World & Technology
- Test & Quiz, KPI, Analytics

Pagina | 3

Il percorso è strutturato attraverso sessioni frontali e sperimentazioni sulle metodologie e tecnologie.

Qual è il costo di setup di un nuovo corso (quali sono le metriche di calcolo)?

Il costo di set up dipende da più variabili:

- Metodologie da applicare
- Componenti tecnologiche a supporto delle metodologie
- Contenuti formativi digitali da creare (tipologia e numero dei contenuti), ad esempio:
 - Video gamificati
 - Simulatori
 - Scenari in realtà virtuale
 - Materiale didattico in realtà aumentata
 - e-Textbook
 - App
 - Piattaforme
- Presenza di tutti i punti descritti in precedenza in un percorso simile o paragonabile
- Presenza di analytics di misurazione
 - Del livello di interazione
 - Delle dinamiche di gamification
 - Delle competenze acquisite
 - Del livello di coinvolgimento/soddisfazione
 - Altri analytics

Sulla base delle richieste del cliente viene costruita un'offerta ad hoc valutando sia le gg/uu necessarie per la progettazione del percorso, la creazione dei contenuti, le ore di erogazione della formazione e il costo di eventuali tecnologie richieste dal cliente e dal livello di interattività previsto.

Alcune attività adottate in tutti i percorsi sono le seguenti (frutto dell'attività di ricerca e sviluppo interna che Arcadia ha attivato negli ultimi tre anni):

- Test ex ante ed ex post realizzati con App gamificate
- Simulazioni con learning object digitali





- Materiale didattico realizzato con realtà aumentata
- App di social learning

È un SaaS? Oppure un software su licenza? In questo caso, di quali risorse necessita?

Pagina | 4

Non è SaaS né software, è un framework metodologico strutturato in processi, metodologie e tecnologie che si integrano al fine di costruire e progettare percorsi formati altamente coinvolgenti ed immersivi.

Le componenti digitali del framework sono:

- Webapp che assiste nella creazione del progetto
- Piattaforme LMS che ospitano i contenuti digitali
- Apps
- Contenuti digitali interattivi (simulatori, scenari virtuali, materiale A/R)

In cosa è realmente innovativo, oggi, rispetto ad altri?

Il Framework AAL® – Arcadia Augmented Learning® è innovativo sia per l'obiettivo che persegue sia per come è costruito il modello di apprendimento proposto.

L'obiettivo è infatti di rendere l'apprendimento alla velocità del business: ovvero imparare diventa più facile, più veloce, più divertente. Vogliamo quindi che le persone guadagnino tempo!

L'apprendimento diventa più naturale per l'individuo ed immersivo, questo attraverso l'accessibilità dei contenuti ovunque, quando lo desidera/ha necessità, su qualsiasi dispositivo utilizzato, e con la fruizione di contenuti che recepiscano le più recenti innovazioni metodologiche e tecnologiche.

AAL® sta rivoluzionando il mondo dell'apprendimento, configurandosi pertanto come innovazione di tipo radicale. Questo è testimoniato anche dalla designazione di Arcadia Cool Vendor 2016 da parte di Gartner.

L'innovatività del progetto risiede poi nel contesto metodologico, prima ancora che in quello tecnologico. In particolare il quadro di riferimento è fornito dagli esiti del report Gartner Hype Cycle for Education, che descrive i top trend del settore education per i prossimi anni. Si tratta di:

- Gamification, ovvero l'utilizzo di meccaniche di gioco per stimolare e rendere più divertente la fruizione di contenuti formativi
- Bitesizing, che prevede di comunicare più efficacemente attraverso l'erogazione di microcontenuti formativi
- Mobile, ovvero la flessibilità e la possibilità di fruire di contenuti con qualsiasi dispositivo e in ogni momento
- Reach Media, che significa sviluppare e sfruttare nuove forme e strumenti di visual communication
- Personalizzazione, ovvero analizzare il reale fabbisogno del discente e progettare percorsi e contenuti su misura per le sue necessità
- Flipped classroom, ovvero utilizzo della metodologia della classe capovolta;
- Social learning, cioè imparare tra pari e assieme ad altri

L'apprendimento AAL® è immersivo, adattivo, predittivo:

- Adattività dei contenuti: i percorsi formativi devono essere progettati e definiti sulla base delle competenze del discente, in modo personalizzato per consentire il maggior grado possibile di aderenza dei contenuti con le necessità e il livello dell'utente



ARCADIA CONSULTING SRL Unipersonale
Via Copernico, 2B/B1, 35013 CITTADELLA (PD)
P.IVA e C.F. 03962250282
Capitale Sociale 256.519€ i.v.
REA PD-351067

Tel. +39 (049) 9404427
Fax +39 (049) 9408833
FaxMail +39 (049) 21088974
E-mail: info@arcadia-consulting.it
Web: www.arcadia-consulting.it



- Predittività dei percorsi: la realizzazione delle attività formative deve essere in grado di prevedere il percorso futuro del discente

Definito il framework metodologico, Arcadia sta ora implementando una fase di osservazione, analisi, sperimentazione, raccolta e interpretazione dei dati, su batterie di corsi fatti con istituzioni pubbliche e grandi imprese. L'obiettivo è di ottenere risultati di tipo qualitativo e quantitativo attraverso la comparazione tra modelli di apprendimento tradizionali e il modello di apprendimento AAL®. Ci si attende che i risultati finali siano totalmente migliorativi rispetto allo stato attuale della tecnica.

Dall'analisi comparata saranno evidenti i benefici derivanti dalla formazione secondo il modello AAL® rispetto alla didattica tradizionale, anche attraverso la misurazione di indicatori di tipo quantitativo in esito al progetto:

- Indicatore che rileva il grado di interattività delle azioni formative in rapporto alla durata totale della formazione;
- Indicatore che rileva il grado di applicazione delle metodologie di Immersive Education in rapporto alla durata totale della formazione;
- Indicatore che misura il grado di accelerazione dell'apprendimento immersivo rispetto al tradizionale;
- Indicatore che rileva il grado di utilizzo di tecnologie digitali in rapporto alla durata totale della formazione;
- Indicatore che rileva il grado di socializzazione all'interno del percorso formativo, ovvero l'utilizzo di dinamiche social in rapporto alla durata totale della formazione;
- Indicatore che rileva il raggiungimento degli obiettivi intermedi, definendo il grado di adattività e predittività dei percorsi.

Si tratta di indicatori non esistenti ad oggi nel mercato dell'apprendimento.