



Modellizzazione di uno strumento d'apprendimento per l'innovazione *A game for immersive learning*

I PARTNER DELL'INIZIATIVA

La piattaforma digitale di apprendimento è stata progettata e sviluppata da LIUC Business School, nell'ambito di un progetto di Fondirigenti e con il contributo di Federmanager Varese e Confindustria Varese

GLI OBIETTIVI, I TARGET E LE ATTIVITA' SVOLTE

Nell'ambito dell'iniziativa è stato sviluppato, in via sperimentale, uno strumento innovativo di apprendimento, autodiagnosi e autovalutazione sul tema dell'innovazione e trasformazione digitale, macroarea tematica di interesse che, come emerso da una ricerca condotta da LIUC Business School, è già stata individuata nel territorio di Varese ed è stata ulteriormente definita nel corso del progetto.

Nello specifico, è stato definito e strutturato un prototipo di strumento che consenta di indagare, rilevare e sviluppare competenze di Lean Management & Industry 4.0 così come identificate nel framework "Dynamic Managerial Capabilities".

La sperimentazione consentirà di definire un modello di strumento di apprendimento per l'innovazione caratterizzato da:

- modalità di apprendimento integrate nell'attività lavorativa quotidiana, facendo ricorso a canali di comunicazione rapidi e consolidati funzionali al trasferimento di contenuti formativi "atomici" della durata unitaria di pochi minuti;
- logiche sostanziali di micro-learning e, nello specifico, afferenti ai principi della gamification, basate su modalità di apprendimento

immersivo e sviluppo metacognitivo di competenze;

- efficienza ed efficacia operativa attraverso uno strumento adattivo fondato su algoritmi matematici e dunque, in termini di frequenze, sulla ripetizione e memorizzazione dei contenuti

Per conseguire questi obiettivi, l'iniziativa ha coinvolto 28 tra dirigenti, manager, imprenditori e professionisti provenienti da 20 differenti imprese attive nei settori manifatturieri e dei servizi nella Provincia di Varese, Como e Milano, provenienti da aziende diversificate per dimensione (PMI e GI) e settore merceologico.

L'iniziativa è stata suddivisa in cinque macro-fasi di attività della durata complessiva di 10 mesi:

1. Realizzazione di un sondaggio on-line e di un focus group sui temi della trasformazione digitale e sulle modalità di apprendimento innovative;
2. Progettazione, realizzazione e validazione del prototipo dello strumento formativo;
3. Analisi dei dati raccolti e delle osservazioni emerse;
4. Fine-tuning dello strumento;
5. Presentazione e consegna dello strumento formativo nell'ambito di un evento conclusivo finalizzato alla disseminazione dei risultati conseguiti

I RISULTATI

Parlando di risultati, anche intermedi, sono stati conseguiti i seguenti output:

- individuazione dei temi e dei contenuti afferenti all'area di Lean Management & Industry 4.0 che, successivamente, sono stati indagati e



sviluppati attraverso il prototipo dello strumento formativo;

- realizzazione di un prototipo funzionante dello strumento, rispondente alle logiche del micro-learning e della gamification e che consente di guidare dirigenti, manager e imprenditori nella scoperta di strategie pratiche di comportamento e di pillole nozionistiche utili a rendere il lavoro quotidiano più consapevole, efficiente ed efficace;
- implementazione della versione definitiva dello strumento (facendo leva su quanto emerso nella fase di testing che segue la realizzazione del prototipo);
- redazione di un report finale corredato da una descrizione completa e puntuale del modello di strumento (che è stato presentato in occasione di un evento conclusivo e attraverso articoli specifici su quotidiani locale e sui profili social di LIUC Business School
- Pubblicazione della versione definitiva del link alla piattaforma che ospita lo strumento sul sito web di Fondirigenti (www.fondirigenti.it)

LE RISORSE ON-LINE

È possibile accedere alla versione definitiva della piattaforma di apprendimento, attraverso il link: <https://www.lbsmicrolearning.it/fondirigenti>.

Nella pagina iniziale, è possibile consultare anche il contesto di riferimento, le caratteristiche del progetto, le logiche di funzionamento della piattaforma e altri dettagli (tra cui la privacy policy e il recapito a cui segnalare eventuali errori e/o malfunzionamenti). [Il report complessivo di progetto è disponibile su OIL](#)

