



*INAPP  
per la formazione*

*Apprendere dalle  
storie*

*Zoomanji*



*Emozioni e  
storie che connettono*

*Ricerca INAPP  
sull'apprendimento*

*Tecnologie per  
una formazione  
human-centered*

*Un focus group  
online*

## **L'analogico e il Digitale**

24 giugno

Martina Cresci, Mario Cusmai





UNIONE EUROPEA

Fondo Sociale Europeo  
Investiamo nel tuo futuro



# L'ANALOGICO E IL DIGITALE

Il technology enhanced learning  
sui luoghi di lavoro nell'era dei distanziamenti

24 giugno



Associazione  
Italiana  
Formatori

Il seminario è stato organizzato da INAPP in qualità di Organismo Intermedio del PON SPAO con il contributo del FSE 2014-2020 Azione 10.1.9 Ambito di attività 1



**AIF**  
Associazione Italiana  
Formatori

**FOR**  
RIVISTA PER LA FORMAZIONE

NUMERO  
1  
GEN-MAR  
2021

**Il Technology Enhanced Learning nell'era dei distanziamenti**

**Anna D'Arcangelo**  
L'impegno di INAPP

**Martina Cresci**  
**Mario Cusmai**  
Apprendimento  
e giochi cooperativi

**Rocco Barbara**  
Apprendere dalle storie

via Mecenate 106 - 20137 Milano - Ponte Italiana Spa - Sped. in Abb. Post. - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/04 n. 40 art. 1) - Ed. 1/2021 - L. 03/03/2021 - ISSN 1120-3592



Te  
una  
humo

## L'impegno di INAPP per la formazione

Anna D'Arcangelo

"Ogni studente suona il suo strumento, non c'è niente da fare. La cosa difficile è conoscere bene i nostri musicisti e trovare l'armonia". (Daniel Pennac)



Le metodologie didattiche - nel lavoro di ricerca presentato - sono affrontate in modo trasversale e con diversi interlocutori: dal direttore risorse umane all'esperto formatore, dall'ambito accademico al responsabile di progettazione di percorsi di formazione all'interno dello spazio digitale.

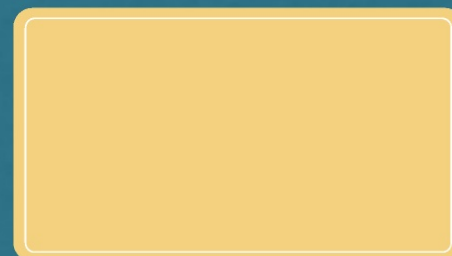
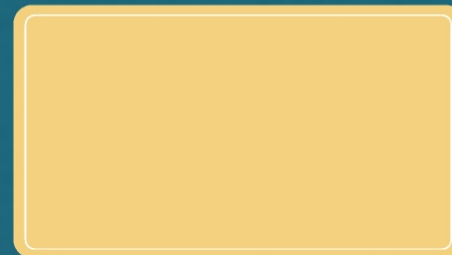


*Esperienza, cooperazione, emozioni*

*Tecnologie per una formazione human-centered*

Maria Di Saverio, Nicola Lettieri, Valentina Punzo

La sfida è quella di utilizzare l'analogico e il digitale in una prospettiva di co-evoluzione di metodi e strumenti.





Alcuni elementi tipici della formazione in presenza rischiano di essere penalizzati nella formazione online: la dimensione esperienziale, la partecipazione emotiva, l'agire in gruppo.





Il cooperative learning e i serious game aumentano la motivazione intrinseca; incentivano le capacità di ragionamento e di pensiero critico; stimolano relazioni positive tra i partecipanti e migliorano il benessere psicologico eliminando lo stress. Soddisfano quindi bisogni psicologici universali.

La vera sfida, per una società tecnologica, è quella di sviluppare tecnologie che mettano al centro l'uomo, non la tecnologia stessa.



La simulazione permette di realizzare, attraverso la creazione di laboratori virtuali in cui “giocare” con i modelli astratti e osservare le conseguenze delle nostre manipolazioni, specifiche forme di apprendimento per esperienza.



La gamification ha un ruolo sempre più rilevante, attraverso l'emergere dei serious game e della Gamified Learning Theory.

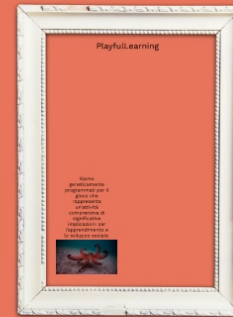


La gamification ha un ruolo sempre più rilevante, attraverso l'emergere dei serious game e della Gamified Learning Theory.

La simulazione al computer offre elementi fondamentali per il potenziamento della dimensione esperienziale dell'apprendimento.



Negli ultimi anni si è assistito allo sviluppo della “personality mining” - lo studio della personalità grazie a tecniche di data mining - e delle tecnologie “emotion aware”.



## *Apprendimento esperienziale e giochi cooperativi*

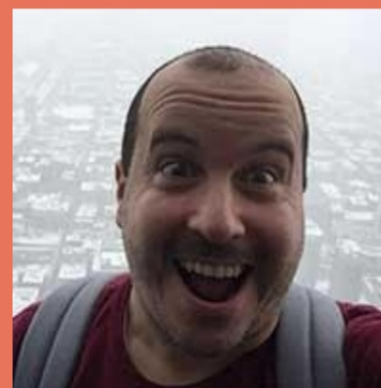
### *Emozioni e storie che connettono*

*Martina Cresci, Mario Cusmai*



Rispetto, consapevolezza, generosità, gentilezza, amore: il pentagramma sul quale si posano le note emozionali per essere felici di insegnare e di imparare.

Giocare è trasformare se stessi e il mondo che ci circonda, costruendo "ponti" di vista condivisi. Perché ce n'è un GRAN bisogno, in tutti i contesti (im)possibili e i(ni)mmaginabili.



## Le corde emozionali dell'apprendimento

Sulle basi dell'intelligenza emotiva, la mindfulness è sempre più utilizzata nei percorsi di apprendimento.



Sulle basi  
dell'intelligenza  
emotiva,  
la mindfulness è  
sempre più utilizzata  
nei percorsi di  
apprendimento.





Sulle basi  
dell'intelligenza  
emotiva,  
la mindfulness è  
sempre più utilizzata  
nei percorsi di  
apprendimento.



"Se vogliamo che i  
bambini apprendano  
ottenendo il meglio  
da sé, dobbiamo farli  
apprendere con il  
sorriso".  
(D. Lucangeli)



Sulle basi  
dell'intelligenza  
emotiva,  
la mindfulness è  
sempre più utilizzata  
nei percorsi di  
apprendimento.



"Se vogliamo che i  
bambini apprendano  
ottenendo il meglio  
da sé, dobbiamo farli  
apprendere con il  
sorriso".

(D. Lucangeli)



I facilitatori delle  
emozioni, con il loro  
successo sul web,  
mostrano come anche  
gli adulti abbiano  
bisogno di apprendere  
attraverso un sentire  
positivo.



## PlayfulLearning

Siamo geneticamente programmati per il gioco che rappresenta un'attività comprensiva di significative implicazioni per l'apprendimento e lo sviluppo sociale.



Siamo  
geneticamente  
programmati per il  
gioco che  
rappresenta  
un'attività  
comprensiva di  
significative  
implicazioni per  
l'apprendimento e  
lo sviluppo sociale.



L'attitudine alla  
giocosità,  
playful(ness) mind  
è una forma di  
"meta intelligenza"  
che pervade e  
impresiosisce le  
differenti  
sensibilità.



Siamo  
geneticamente  
programmati per il  
gioco che  
rappresenta  
un'attività  
comprensiva di  
significative  
implicazioni per  
l'apprendimento e  
lo sviluppo sociale.



L'attitudine alla  
giocosità,  
playful(ness) mind  
è una forma di  
“meta intelligenza”  
che pervade e  
impresiosisce le  
differenti  
sensibilità.



Siamo  
geneticamente  
programmati per il  
gioco che  
rappresenta  
un'attività  
comprensiva di  
significative  
implicazioni per  
l'apprendimento e  
lo sviluppo sociale.



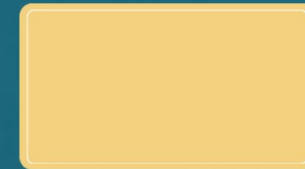
La spirale di  
apprendimento  
creativo di Mitchel  
Resnick (ri)valorizza  
l'immaginazione, il  
gioco e la  
condivisione, nelle  
iniziative di  
formazione  
professionale.



## Zoomanji

*L'animazione dei gruppi di lavoro diviene smart learning*  
Gaetano Fasano

Nell'animazione creativa, come in Jumanji, il coinvolgimento emotivo - attraverso l'uso dei sensi - è indispensabile per la ricerca di idee e soluzioni collettive.





Il ricercatore è come un novello Ulisse. Ha ben presente la meta che vuole raggiungere, ma si lascia incantare dalla scoperta durante il viaggio.

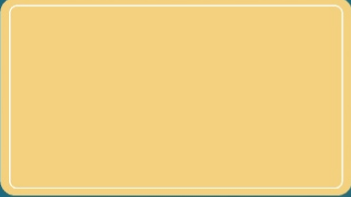


Nel nuovo Jumanji, la trasformazione dei protagonisti avviene attraverso i propri avatar. Per analogia, il percorso creativo di apprendimento porta i partecipanti a fare uso delle loro abilità inespresse, al fine di individuare soluzioni condivise.





L'animazione creativa online presuppone da parte di chi conduce il gruppo la scelta e la conoscenza di App di supporto adeguate, affinché ci sia un pieno coinvolgimento dei partecipanti.



*Una ricerca INAPP*  
*Metodologie e processi di apprendimento*  
*per il mercato del lavoro*

Maria Di Saverio

È necessario investire nello sviluppo del capitale umano, attraverso la promozione di collegamenti sistemici tra le imprese, gli organismi di ricerca e le strutture che realizzano l'offerta di formazione professionale.

È necessario investire nello sviluppo del capitale umano, attraverso la promozione di collegamenti sistemici tra le imprese, gli organismi di ricerca e le strutture che realizzano l'offerta di formazione professionale.

## Top 10 skills of 2025

### Type of skill

- Problem-solving
- Self-management
- Working with people
- Technology use and development

-  Analytical thinking and innovation
-  Active learning and learning strategies
-  Complex problem-solving
-  Critical thinking and analysis
-  Creativity, originality and initiative
-  Leadership and social influence
-  Technology use, monitoring and control
-  Technology design and programming
-  Resilience, stress tolerance and flexibility
-  Reasoning, problem-solving and ideation

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.



La ricerca INAPP, di tipo qualitativo, attraverso l'analisi dei processi di apprendimento innovativi, si pone l'obiettivo di individuare un sistema di metodologie didattiche e di strumenti operativi, utili a supportare lo sviluppo delle competenze professionali.



# *La progettazione creativa di un focus group online*

Mario Cusmai, Gaetano Fasano

Spesso si utilizza l'espressione lavorare insieme come una squadra (team work), ma sarebbe più produttivo parlare di persone che giocano insieme come una squadra (team playing).

# *La progettazione creativa di un focus group online*

Mario Cusmai, Gaetano Fasano

Spesso si utilizza l'espressione lavorare insieme come una squadra (team work), ma sarebbe più produttivo parlare di persone che giocano insieme come una squadra (team playing).





Lo storylearning, un'esperienza trasformativa di gioco narrativo, rappresenta un dispositivo efficace, utile per favorire la costruzione di un senso di appartenenza a un gruppo e per motivare i partecipanti a seguire con passione percorsi di apprendimento emotivamente coinvolgenti.



*Apprendere dalle storie*

*Il migrante e il Professore*

*Rocco Barbaro (script), Michele Russo (disegni)*



"Non sempre io sono del mio parere"  
(Paul Valéry)

Ritengo che l'arte, la creatività e la fantasia in generale siano i migliori mezzi che abbiamo per abbracciare, esorcizzare e ordinare allo stesso tempo il caos da cui siamo circondati.



10000 Barrels (script), 100000 Barrels (align)



## **Adesso bisogna concludere la storia...**

Sì, la luna rossa con i suoi crateri densi dei colori dell'amore è la giusta conclusione. È lì che ci guarda dall'eternità, osserva tutti i cambiamenti della vita e con occhi muti ascolta la nostra esistenza, lasciando al tempo l'intonazione delle parole.

è la giusta  
enti della vita  
l'intonazione

è la giusta  
enti della vita  
l'intonazione





*INAPP  
per la formazione*

*Apprendere dalle  
storie*

*Zoomanji*



*Emozioni e  
storie che connettono*

*Ricerca INAPP  
sull'apprendimento*

*Tecnologie per  
una formazione  
human-centered*

*Un focus group  
online*

## L'analogico e il Digitale

24 giugno

Martina Cresci, Mario Cusmai







UNIONE EUROPEA

Fondo Sociale Europeo  
Investiamo nel tuo futuro



# GRAZIE PER L'ATTENZIONE

