

Il dopo-domani della formazione

A cura di Andrea Martone



Una certezza

La tecnologia ha avuto un impatto rilevante sul modo di apprendere di giovani e adulti

Modello di apprendimento tradizionale

- Rielaborazione ed astrazione
- Memorizzazione

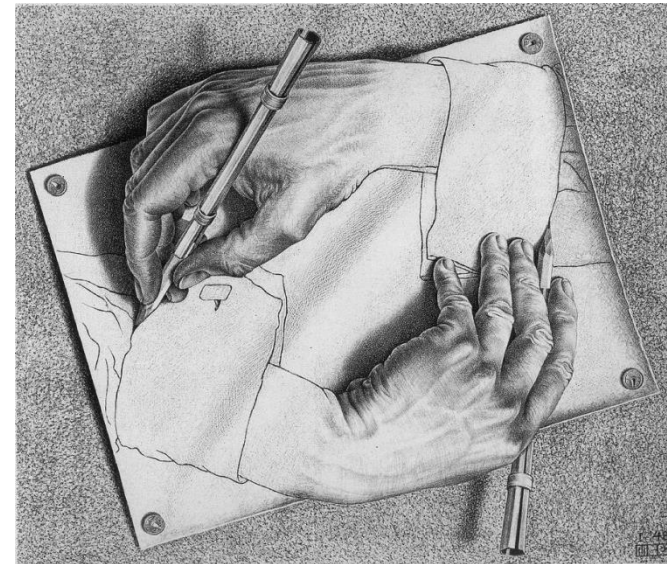


Rielaborazione

Le percezioni (sensazioni, impressioni, emozioni etc.) vengono trasformate in apprendimento (pensieri, ragionamenti, risoluzione di problemi etc.)

Astrazione

E' un metodo logico per ottenere concetti universali ricavandoli dalla conoscenza sensibile.



OGGI TUTTO QUESTO NON ESISTE PIÙ A CAUSA DELLE NUOVE TECNOLOGIE

Una esemplificazione



Ornitorinco

L'ornitorinco è un animale notturno e semi-acquatico, che abita in piccoli corsi d'acqua. Il suo corpo e la larga coda piatta sono coperti da una pelliccia di colore marrone, può pesare da meno di un chilo a più di due chili e raggiunge una lunghezza che va da 30 a 40 centimetri. Ha inoltre piedi palmati e un largo muso.



Questo animale si muove come un rettile, con zampe poste ai lati del corpo anziché sotto di esso. E' un ottimo nuotatore e trascorre molto tempo in acqua. Si ciba di vermi, insetti e gamberi d'acqua dolce, che cattura, tenendo gli occhi chiusi quando nuota, infatti il becco molto sensibile gli permette di cacciare senza usare la vista.

Memorizzazione

«La vita non è quella che si è vissuta ma quella che si ricorda e come la si ricorda per raccontarla»

Gabriel Garcia Marquez

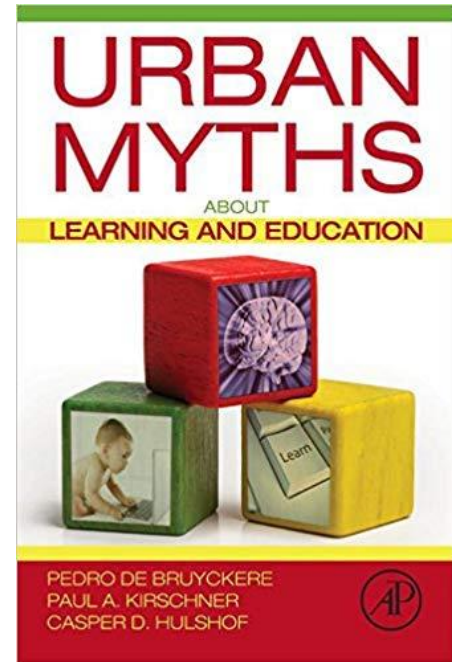
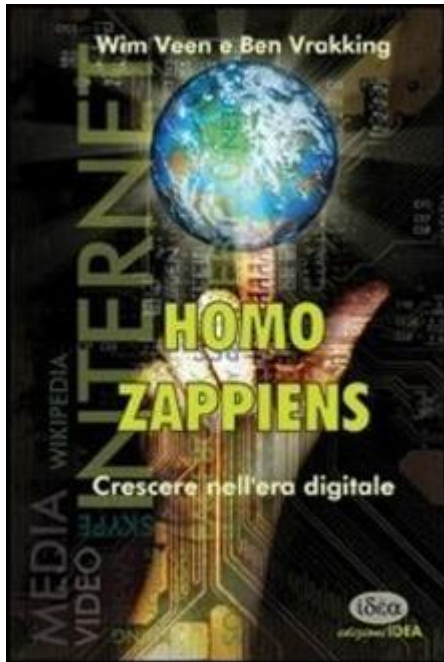
Vivere per raccontarla

- Poesie
- Numeri di telefono
- Titoli delle canzoni
- Itinerari stradali



I dubbi

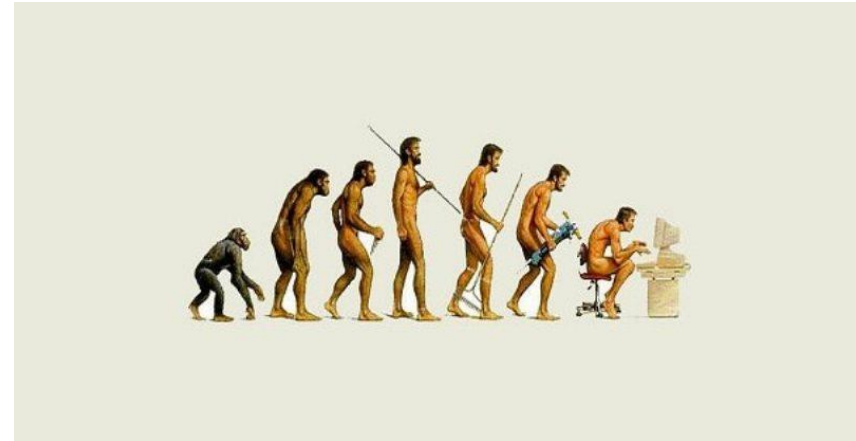




Homo Zappiens (HZ)

L'Homo Zappiens è caratterizzato da:

- tempo di attenzione breve
- comportamento iperattivo
- indipendenza nell'apprendere
- impazienza cognitiva



Homo Zappiens (HZ)

- In una parola è multitasking non fa mai una sola cosa per volta, è impaziente e vuole risposte immediate ai suoi quesiti. Il tutto all'interno di una realtà “*virtualizzata*”, cioè filtrata dai dispositivi digitali, e con la possibilità di comunicare a costo nullo senza limiti spaziali.



Hurban Myts

- I nativi digitali non esistono.
- Il *multitasking* non esiste e comunque influirebbe negativamente sull'apprendimento
- I progetti formativi basati su questi miti non agevolano, anzi rallentano l'apprendimento.

**TUTTO QUESTO
CHE IMPATTO AVRÀ SUI MODELLI DI
APPRENDIMENTO ?**

La formazione del futuro

1 – Learn everywhere (i.e. Mobile Learning)

C'è sempre meno tempo da dedicare alla formazione. Tuttavia, la crescente diffusione del Mobile Learning riuscirà a risolvere anche questa criticità.

2 – GoInG Social (Social e Video)

L'HR innovation ha portato a considerare i dipendenti come consumatori e, coerentemente con questo approccio, anche le politiche di formazione online li intercetteranno sempre più spesso tramite i canali che preferiscono, come YouTube o Facebook.

3 – Aule sempre più brevi e digitali.

La tradizionale formazione d'aula di 8 ore, con docente frontale e slide, sta rapidamente evolvendo verso forme più snelle, esperienziali, gestite sempre più spesso da docenti interni appositamente formati.

4- Gamification (Learning by playing)

Le forme della docenza assumeranno sempre i tempi e le forme del gioco elettronico (competizione, quick feed-back, livelli crescenti etc.)

Flipped Classroom

(la classe rovesciata)



Creazione del Dossier

