

**skilla**

il metodo di  
amicucci formazione

Catalogo  
**FORMAZIONE BLENDED**


Aula + **Pillole Formative**<sup>®</sup>

Finanziabile con Fondi Interprofessionali



## Indice

CORSO DI SVILUPPO MANAGERIALE	Pag. 3
REVERSE MENTORING	Pag. 5
STRUMENTI E METODI PER LA GESTIONE DELLA CONOSCENZA NELL'ERA WEB	Pag. 8
TECNICHE DI VENDITA AVANZATE	Pag. 11
FORMAZIONE FORMATORI E-LEARNING	Pag. 13
ARCHITETTURE DI APPRENDIMENTO	Pag. 16



# CORSO DI SVILUPPO MANAGERIALE

Tematica Formativa: **Abilità personali**

## In breve

Il progetto intende fornire i **fondamentali dello sviluppo manageriale**, in un contesto in rapido cambiamento, che richiede un'evoluzione delle competenze tradizionali e l'acquisizione di nuove competenze.

Il **percorso** prevede un totale di:

- **2 giornate d'aula** per un totale di **16 ore**
- **Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA**
- Un **Bilancio di competenze online**, con un innovativo software che permetterà di individuare i propri punti di forza e le aree di miglioramento
- Realizzazione di un **piano di sviluppo personale**

**Durata complessiva certificata: 16 ore**

## Obiettivi

Il percorso si pone l'obiettivo di sviluppare:

- **competenze digitali**, ogni singola competenza tradizionale sarà sviluppata alla luce delle nuove tecnologie:
  - ricerca avanzata delle informazioni negli ambienti virtuali;
  - gestione ed organizzazione delle informazioni negli ambienti virtuali;
  - condivisione delle informazioni con collaboratori, clienti e fornitori negli ambienti virtuali;
  - competenze di comunicazione verso il mercato con l'utilizzo degli strumenti del web2.0.
- **competenze manageriali**:
  - self management (gestire se stessi);
  - gestione dei collaboratori e del team;
  - sviluppo del business;
  - Basic economics.
- un **Project Work**: ogni partecipante farà all'avvio del percorso il **proprio Bilancio di Competenze** con un innovativo software che permetterà di individuare i propri punti di forza e le aree di miglioramento; si proseguirà quindi con lo sviluppo di un **piano di sviluppo personale** utilizzando strumenti di supporto come griglie metodologiche, guide audio video che saranno utilizzate in aula e supporto del docente esperto durante la realizzazione.

# Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA

Il percorso sarà arricchito attraverso l'utilizzo di **Pillole Formative Multimediali**, selezionate dal catalogo di Amicucci Formazione in modo tale da:

- **innovare il processo formativo**: metodologie, canali, linguaggi
- rendere il percorso più **coinvolgente e partecipato**
- favorire la **co-costruzione della conoscenza**

The screenshots illustrate the 'Piano di sviluppo individuale' (Individual Development Plan) software interface, which is designed to support learning through multimedia. The interface is organized into several key sections:

- Introductory Screen:** Features a colorful parrot and a duck. The text reads: "piano di sviluppo per te e per il tuo gruppo di lavoro". A "Skip" button is visible at the bottom.
- Navigation Menu:** A horizontal bar at the bottom of each screen contains icons for: Intro, Post II skills, Cartoon, Tutorial, Gioco (Game), Tecnica (Technique), Arte (Art), and Letterati (Literary).
- Assessment and Reflection Screen:** Titled "Piano di sviluppo individuale", it includes a "Clicca sui post II e scopri le skills. Valutati su ogni competenza: punto di forza o area da migliorare?" (Click on post II and discover the skills. Evaluate yourself on every competency: point of strength or area to improve?). It is divided into two columns:
  - Punti di forza (Strengths):** Includes cards for "Riconosco e supero le paure" (I recognize and overcome fears), "Definisco i tempi" (I define the times), "Affronto le aree critiche emergenti" (I face emerging critical areas), and "Riesco a monitorare gli step del mio percorso di miglioramento" (I manage to monitor the steps of my improvement path).
  - Aree di miglioramento (Areas for improvement):** Includes cards for "Metto in discussione i pensieri negativi" (I question negative thoughts), "Spezzo la spirale dell'ansia" (I break the anxiety spiral), "Identifico le azioni da intraprendere" (I identify actions to be taken), and "Metto in risalto le mie risorse" (I highlight my resources).
- Goal Setting Screen:** Titled "Piano di sviluppo individuale", it features a central bar chart icon and the text "ottenere i risultati sperati" (achieve the desired results). It is structured around three main components: "obiettivi di sviluppo" (development objectives), "attività necessarie al raggiungimento dei traguardi" (activities necessary for reaching the goals), and "tempi e modalità" (times and modalities).
- Character Introduction Screen:** Titled "Piano di sviluppo individuale", it shows a cartoon character in a mirror frame, set against a background of a desk and a computer monitor.

# REVERSE MENTORING

## Il valore dell'integrazione generazionale

Tematica Formativa: Informatica

### In breve

Le grandi innovazioni nel campo dell'elettronica e dell'informatica hanno cambiato radicalmente la società e l'economia. Le caratteristiche di **pervasività** e **accessibilità** delle **nuove tecnologie** mutano il modo di gestire i servizi, progettare, produrre, organizzare, comunicare, promuovere e distribuire portando diversi vantaggi sia in termini qualitativi che quantitativi alle organizzazioni. L'Italia in questo processo si pone come un paese inseguitore, con un ruolo dell'economia digitale inferiore agli altri paesi. Il problema non è solo di tipo infrastrutturale ma soprattutto **culturale**. Molte analisi condotte sul tema mostrano come le organizzazioni che fanno ampio ricorso alle nuove tecnologie conseguono guadagni in termini di **produttività** e **snellezza organizzativa**, diminuzione dei costi e aumento del fatturato. I risultati passano soprattutto attraverso due fattori: **cambiamenti organizzativi** e **competenze del capitale umano**. Digitalizzazione, capitale umano e struttura organizzativa interagiscono tra di loro: soltanto un buon livello di istruzione e di skills digitali permettono un'implementazione delle nuove tecnologie che determina un cambiamento organizzativo e vantaggi per le imprese.

Il **percorso** prevede un totale di:

- **3 giornate d'aula** per un totale di **24 ore**.
- **Supporto Pillole Multimediali SKILLA**
- **Materiale didattico:** corsi online ed e-book.
- **Formazione di un giovane team** sulle metodologie di reverse mentoring per il trasferimento delle competenze digitali ai colleghi senior.
- **Reverse coaching**, riguardante i principali strumenti digitali interni all'organizzazione e presenti nel web.

**Durata complessiva certificata: 24 ore**

### Obiettivi

L'obiettivo dei **percorsi di mentoring** è aiutare le persone dell'organizzazione a **familiarizzare con le nuove tecnologie** e insegnare ad usare concretamente alcuni strumenti digitali che possano aiutare a **migliorare la ricerca, l'organizzazione, la condivisione** e la **comunicazione dell'informazione**, aumentando la produttività. L'acquisizione di competenze digitali è fondamentale anche nei processi di cambiamento, riorganizzazione e gestione degli esuberanti, al fine di fornire più elevate opportunità di cambiamento o nuovo inserimento lavorativo.

Il **reverse mentoring** è il processo attraverso il quale i giovani, tipicamente con meno esperienza lavorativa ma con una maggior padronanza delle nuove tecnologie, insegnano e mostrano ai senior come familiarizzare con i nuovi strumenti digitali. Al tempo stesso i senior trasferiscono competenze professionali e ed esperienza relazionale, per introdurre i giovani alla cultura organizzativa e professionale. Le competenze digitali del giovane e l'esperienza del senior si incontrano per accrescere in entrambi la consapevolezza del mondo circostante. Oggi i giovani sono un autorità per quanto riguarda la rivoluzione tecnologica che sta cambiando tutte le istituzioni della società. La cultura digitale, in cui il giovane è nato, viene trasmessa ai senior che a loro volta accrescono nei giovani la consapevolezza e la visione della realtà lavorativa, viste da chi ha alle spalle anni di attività e traguardi raggiunti. Il percorso è **destinato ai junior** delle aziende aderenti che apprenderanno gli strumenti e le tecniche **per formare i senior dell'Organizzazione** all'acquisizione di uno **standard minimo digitale** per:

- operare con maggior efficacia nel proprio contesto operativo (operare con agilità negli ambienti digitali interni, come intranet, piattaforma elearning e software gestionali)
- adattarsi, in autonomia, ad ogni futura evoluzione tecnologica del proprio ambiente organizzativo e dell'ambiente sociale in cui sono immerse (capacità evoluta di ricerca, organizzazione e condivisione delle informazioni e comunicazione delle stesse).

In particolare verranno acquisite e trasferite le competenze per **ricercare, organizzare, condividere e comunicare** efficacemente, all'interno ed all'esterno della propria organizzazione.

# Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA

Il percorso sarà arricchito attraverso l'utilizzo di **Pillole Formative Multimediali**, selezionate dal catalogo di Amicucci Formazione in modo tale da:

- **innovare il processo formativo:** metodologie, canali, linguaggi
- rendere il percorso più **coinvolgente e partecipato**
- favorire la **co-costruzione della conoscenza**

**La comunicazione interna**

strumento giusto da utilizzare per trasmettere un messaggio?

Apprendere c  
Chi fa da sé

skip

intro Post il skills Cartoon Tutorial Gioco Tecnica Arte Letteratura

**La comunicazione interna**

Clicca sui posti e scopri i temi. Valutali su ogni competenza: punto di forza o area da migliorare?

**Punti di forza**

- Facilito la circolazione delle informazioni a livello verticale, orizzontale e trasversale.
- Sono aperto allo scambio e alla condivisione di informazioni con i colleghi.
- Conosco le variabili fondamentali per progettare e gestire un piano di comunicazione interna.

**Aree di miglioramento**

- So scegliere la modalità e il mezzo di comunicazione più adatti in base al messaggio che voglio trasmettere e al mio interlocutore.
- Ascolto i colleghi per raccogliere bisogni di comunicazione inespressi.

Termina

intro Post il skills Cartoon Tutorial Gioco Tecnica Arte Letteratura Book skilla

**La comunicazione interna**

Funzionamento e coordinamento organizzativo

- Email
- Riunioni
- Manuali dei processi

Intranet

- Comunità di pratica
- Incontri di brainstorming

Crescita del capitale intellettuale

**Comunicazione interna**

Diffusione della cultura, dei valori e delle strategie

- House organ
- Codice etico
- TV aziendale

Motivazione e senso d'appartenenza

- Family Day
- Teddy d'azienda
- Indagini di clima

intro Post il skills Cartoon Tutorial Gioco Tecnica Arte Letteratura Book skilla

**La comunicazione interna**

Descrizione

Nell'immagine, il telegrafo inventato da Samuel Finley Bessè Morse che, mosso dal desiderio di realizzare un sistema per la comunicazione rapida su grandi distanze, decise di rinvocare il telegrafo, più resistente ma non troppo efficiente, inventando il telegrafo elettrico.

Grazie alla sua determinazione il mondo poté comunicare in modo più pratico, un piccolo passo

intro Post il skills Cartoon Tutorial Gioco Tecnica Arte Letteratura Book skilla

# STRUMENTI E METODI PER LA GESTIONE DELLA CONOSCENZA NELL'ERA WEB

## Per essere i protagonisti dell'innovazione

Tematica Formativa: Informatica

### In breve

La buona gestione delle informazioni è sempre stata uno strumento per l'eccellenza. Ora una **evoluta gestione delle informazioni** che rapidamente stanno rivoluzionando la comunicazione nel mondo è fattore di sopravvivenza e al tempo stesso **chiave per lo sviluppo, l'innovazione, il successo personale e organizzativo**.

Ogni ruolo di responsabilità aziendale, è profondamente coinvolto e chiamato ad assumere un ruolo protagonista, con una duplice responsabilità:

- a. **Aggiornare le proprie conoscenze e competenze** per evitare una rapida obsolescenza del proprio ruolo nell'organizzazione e per sfruttare tutte le opportunità di innovazione che i nuovi scenari dell'economia della conoscenza presentano
- b. **Assumere la leadership del cambiamento** nella propria organizzazione: diffondere conoscenza, individuare e introdurre le innovazioni necessarie per la competitività della propria organizzazione, creare cultura e sensibilità nel proprio team

Il web è nato per comunicare ed informare; queste sue caratteristiche si stanno evolvendo sempre più attraverso una molteplicità di strumenti che vanno dai social network agli ambienti di condivisione della conoscenza ovvero un insieme di tecnologie generalmente conosciute come Web 2.0.

Il percorso si propone di aggiornare i Manager coinvolti sulle nuove tecnologie, i nuovi strumenti e i nuovi trend del web per un forte sviluppo professionale, una maggior efficacia del ruolo, un nuovo protagonismo nelle proprie organizzazioni.

Il **percorso** prevede un totale di:

- **3 giornate d'aula** per un totale di **24 ore**.
- **Supporto Pillole Multimediali SKILLA**

**Durata complessiva certificata: 24 ore**



## Obiettivi

Il percorso si propone l'obiettivo di fornire una formazione completa sulla cultura, gli strumenti e le metodologie della gestione delle informazioni, con particolare approfondimento delle nuove tecnologie ed ambienti del web 2.0.

Il percorso si propone di approfondire il ciclo completo della gestione della conoscenza, con:

- **la ricerca delle informazioni:**
  - ricercare e orientarsi nella complessità, con uno specifico approfondimento degli strumenti e delle metodologie avanzate per la ricerca e per l'autoapprendimento;
- **l'organizzazione della conoscenza e la gestione del proprio profilo digitale:**
  - organizzare le informazioni che quotidianamente trattiamo con l'utilizzo di metodologie e strumenti che il web e gli ambienti tecnologici aziendali ci mettono a disposizione. Lo sviluppo di questa competenza apporta un formidabile contributo in termini di produttività e di gestione del tempo.
  - gestire colloqui, prendere appunti, gestire riunioni, leggere e operare diverse ore al giorno con gli strumenti digitali, integrando questi momenti, così da capitalizzare la propria esperienza, conoscenza, progettazione e creatività.
- **la condivisione delle informazioni all'interno e la promozione della comunicazione verso l'esterno:**
  - condividere, coinvolgere, costruire reti di relazioni, community è sempre più un fattore vincente per le organizzazioni.
  - l'utilizzo delle reti virtuali è uno dei fattori strategici del marketing personale ed aziendale. Acquisire l'alfabeto di base e la capacità di presenza nei principali ambienti virtuali è sempre più requisito professionale di base del Manager.

Per ogni blocco tematico, il percorso prevede una struttura omogenea basata su:

### 1- **Comprensione e conoscenza (cos'è)**

Fornire **l'alfabeto di base e gli strumenti culturali e metodologici** per comprendere l'evoluzione degli scenari tecnologici, le potenzialità dei nuovi ambienti dell'economia della conoscenza.

### 2- **Operatività e cambiamento (come si fa)**

Fornire tutti gli **strumenti operativi** per utilizzare personalmente e far utilizzare al proprio team in piena autonomia i principali strumenti del web 2.0

### 3- **Generazione di valore (come rendo più efficace il mio ruolo con gli strumenti del web 2.0)**

- **Per se stessi:** saper ricercare informazioni quando servono, saperle organizzare e condividere, diffonderle con efficacia, migliorare la propria produttività con i nuovi strumenti per saper gestire la comunicazione

(ascoltare, parlare, scrivere), saper gestire l'autoaggiornamento continuo, saper risolvere problemi (problem solving) e decidere con efficacia (decision making).

- **Per il proprio team:** far condividere informazioni, creare maggior fluidità nelle relazioni, motivare, dare obiettivi, dare feedback
- **Per la propria azienda:** essere costantemente aggiornati sugli scenari operativi, migliorare i processi, semplificare, comunicare ai mercati con il web 2.0

## Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA

Il percorso sarà arricchito attraverso l'utilizzo di **Pillole Formative Multimediali**, selezionate dal catalogo di Amicucci Formazione in modo tale da:

- **innovare il processo formativo:** metodologie, canali, linguaggi
- rendere il percorso più **coinvolgente e partecipato**
- favorire la **co-costruzione della conoscenza**



# TECNICHE DI VENDITA AVANZATE

Tematica formativa: Marketing vendite

## In breve

Il percorso formativo fornisce pratiche e strumenti necessari per **gestire e sviluppare efficacemente la vendita di prodotti/servizi**.

Il **percorso** prevede un totale di:

- **3 giornate d'aula** per un totale di **24 ore**.
- **Supporto Pillole Multimediali SKILLA**.

**Durata complessiva certificata: 24 ore**

## Obiettivi

Attraverso l'intervento formativo ci si propone di rafforzare nei partecipanti le competenze necessarie per:

- **gestire** una corretta relazione con il cliente, analizzandone le esigenze e proponendo risposte adeguate ed aziendalmente corrette in un'ottica di qualità del servizio;
- **comprendere** cosa si aspetta il cliente dal consulente e dalla banca;
- **creare, alimentare e gestire** rapporti forti e fidelizzati con il cliente, centrati sull'individuazione di valori condivisi e di punti di convergenza che creano un effetto di sinergia su cui costruire relazioni solide, mature e di reciproca soddisfazione;
- **correlare prodotti** e relativi bisogni da soddisfare, quale chiave interpretativa fondante del successo dell'azione commerciale nell'ottica client oriented;
- **ascoltare** le questioni poste dalla clientela proponendo soluzioni efficaci ed aziendalmente corrette;
- lavorare sulla percezione delle **caratteristiche commerciali del front office** vincente.

I macro contenuti delle giornate formative in sintesi saranno:

- il rapporto con la clientela, la comprensione delle esigenze
- la conduzione della trattativa commerciale efficace
- le tecniche di gestione delle obiezioni
- la tecnica delle domande
- l'identikit del cliente
- il messaggio finale: l'auto responsabilità della propria crescita professionale

# Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA

Il percorso sarà arricchito attraverso l'utilizzo di **Pillole Formative Multimediali**, selezionate dal catalogo di Amicucci Formazione in modo tale da:

- **innovare il processo formativo**: metodologie, canali, linguaggi
- rendere il percorso più **coinvolgente e partecipato**
- favorire la **co-costruzione della conoscenza**

The image displays three overlapping screenshots of a digital learning interface titled "Pianificare l'attività della squadra di vendita".

- Top-left screenshot:** Features a colorful hummingbird illustration and the text "pianificare l'attività tua e della tua squadra". A secondary graphic shows a man pointing at a map with the text "Apprendere con un sorriso Il processo di p...". A navigation bar at the bottom includes icons for Intro, Post il skills, Fiction, Tutorial, Gioco, Tecnica, Arte, and Letteratura.
- Top-right screenshot:** Shows a self-assessment section with the heading "Punti di forza" and "Aree di miglioramento". It contains four sticky-note style cards with reflective questions and answers, such as "Il tempo è la risorsa più scarsa: devo salvaguardarlo per me e per i miei collaboratori?" and "Mantengo sempre un orientamento al risultato?". A "Termina" button is visible at the bottom left.
- Bottom-left screenshot:** Displays a video player showing a business meeting. To the left, a list titled "Una lista da 'paura'" includes items like "1 Osserva la situazione negativa" and "2 Osserva la situazione positiva". A "Passaggi Chiave" section is also present.
- Bottom-right screenshot:** Shows an abstract, textured artwork. The interface includes a "Book" icon and the "skilla" logo in the bottom right corner.

# FORMAZIONE FORMATORI E-LEARNING

**Per rendere le Accademy interne autonome  
nella realizzazione di percorsi on-line**

**Tematica formativa: (Altro) Train the Trainer**

## In breve

Il percorso formativo nasce per aggiornare e supportare i progettisti e i docenti delle Academy aziendali nella **progettazione e realizzazione di materiali e corsi elearning**.

Il percorso è volto non solo a fornire le nozioni fondamentali su come progettare e impostare la formazione multimediale in azienda, ma anche a presentare ambienti, casi e strumenti concreti per dare modo alle persone di sviluppare le competenze relative e agire in autonomia all'interno della propria realtà.

Il **percorso** prevede un totale di:

- **3 giornate d'aula** per un totale di **24 ore**.
- **Esercitazioni pratiche** volte a sperimentare le metodologie e le tecniche presentate.
- **Supporto Pillole Multimediali SKILLA**.

***Durata complessiva certificata: 24 ore***

## Obiettivi

Le giornate d'aula affronteranno temi e strumenti pratici per la progettazione e realizzazione di materiali formativi e corsi e-learning.

### **Giorno 1- Progettare corsi in e-learning**

- Il ruolo del progettista di corsi on line
- La capitalizzazione della conoscenza aziendale
  - e-learning e Knowledge Management: un'alleanza vincente
  - dal sapere tacito alla formalizzazione
  - dal sapere tecnico/specialistico alla divulgazione e comprensione
  - dalla lettura alla visualizzazione/sintesi visiva: visual thinking e infografica
- La macroprogettazione
- Il media setting

## **Giorno 2- Dall'idea al prodotto**

- Editing per il multimedia learning o i principi:
  - Content sequencing o Librerie di icone
  - Storyboarding
  - Il processo di produzione specifico di ciascuna tipologia di Learning Object
  - Un approccio visuale per realizzare prodotti formativi efficaci: il kit di un visual trainer

## **Giorno 3 – principi di comunicazione visiva applicati all'e-learning**

- Come rendere lo stile grafico funzionale alla formazione
- L'uso delle forme (principi percettivi, uso di icone, uso di immagini fotografiche)
- L'uso dei colori
- L'uso del testo
- I pattern
- Siti utili e strumenti di autoproduzione on line

# Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA

Il percorso sarà arricchito attraverso l'utilizzo di **Pillole Formative Multimediali**, selezionate dal catalogo di Amicucci Formazione in modo tale da:

- **innovare il processo formativo**: metodologie, canali, linguaggi
- rendere il percorso più **coinvolgente e partecipato**
- favorire la **co-costruzione della conoscenza**

The image displays four overlapping screenshots of the 'Piano di sviluppo individuale' (Individual Development Plan) interface, illustrating the multimedia learning process:

- Top Left Screenshot:** Shows the title 'piano di sviluppo per te e per il tuo gruppo di lavoro' (development plan for you and your work group) with an illustration of a colorful bird and a swan. A 'Skip' button is visible at the bottom.
- Top Right Screenshot:** Displays a 'Punti di forza' (Strengths) section with a list of achievements: 'Riconosco e supero le paure', 'Definisco i tempi', 'Affronto le aree critiche emergenti', and 'Riesco a monitorare gli step del mio percorso di miglioramento'. It also shows 'Aree di miglioramento' (Areas for improvement) with notes like 'Metto in discussione i pensieri negativi', 'Spezzo la spirale dell'ansia', 'Identifico le azioni da intraprendere', and 'Metto in risalto le mie risorse'.
- Bottom Left Screenshot:** Features a flowchart diagram with the goal 'ottenere i risultati sperati' (achieve the desired results). It includes icons for 'obiettivi di sviluppo' (development objectives), 'attività necessarie al raggiungimento dei traguardi' (activities necessary for reaching milestones), and 'tempi e modalità' (times and modalities).
- Bottom Right Screenshot:** Shows a video player with a 3D artistic rendering of a human head, illustrating the multimedia content used in the training.

All screenshots feature a consistent navigation bar at the bottom with icons for: Intro, Post II skills, Cartoon, Tutorial, Gioco, Tecnica, Arte, Letterati, and Book.

# ARCHITETTURE DI APPRENDIMENTO

## Per rendere più efficace la formazione in aula

Tematica formativa: (Altro) Train the Trainer

### In breve

La presente proposta prevede la realizzazione di un corso di **formazione formatori**. La realizzazione di percorsi formativi efficaci richiede a sua volta un'attività formativa specifica rivolta ai docenti che devono saper **interessare** e **motivare** i discenti, **rispondere alle domande** e saperle prima di tutto riconoscere, **gestire il tempo della lezione**, **stimolare il dibattito** al fine di far sedimentare quanto appreso.

Il **percorso** prevede un totale di:

- **2 giornate d'aula** per un totale di **16 ore**.
- **Supporto Pillole Multimediali SKILLA**.
- **Esercitazioni pratiche** volte a sperimentare le metodologie e le tecniche presentate.

**Durata complessiva certificata: 16 ore**

### Obiettivi

La finalità generale del percorso è quella di aiutare i partecipanti a **progettare e realizzare interventi formativi efficaci** (apprendere i metodi e le tecniche necessarie a gestire le diverse fasi di apprendimento e a progettare lezioni coinvolgenti e proficue).

In particolare i partecipanti al termine del corso sapranno:

- **progettare** un intervento formativo sulle materie di loro competenza, compresa la presentazione e la promozione del percorso
- **preparare materiali didattici** di qualità nei diversi formati; predisporre i testi in formato ipertestuale, produrre sintesi per brevi articoli, dispense didattiche ecc.
- **tenere lezioni** con tecniche didattiche **coinvolgenti**, brillanti, efficaci sul piano dell'apprendimento
- **gestire esercitazioni pratiche**, test, casi, simulazioni, project work
- **erogare test** di ingresso, test intermedi e finali per la verifica dell'apprendimento
- apprendere come **utilizzare una piattaforma di formazione a distanza**.



Nell'ambito del percorso saranno trattati i seguenti argomenti:

### **Giorno 1**

- La logica della progettazione formativa: analisi dei fabbisogni formativi dei partecipanti, progettazione dell'intervento formativo, organizzazione delle attività e preparazione dei materiali didattici, gestione della lezione, verifica dell'apprendimento.
- I questionari di ingresso per valutare il livello di partenza dei partecipanti.
- La programmazione delle lezioni: il disegno dell'attività formativa con fasi logiche, tempi, risorse, ambienti operativi.
- Metodologie e materiali didattici: come rendere brillanti le lezioni, come predisporre materiali chiari ed efficaci; l'utilizzo di esercitazioni, l'analisi dei casi concreti, le simulazioni di casi reali; la costruzione di griglie e guide per i lavori individuali e di gruppo.

### **Giorno 2**

- La comunicazione in aula: gestione della voce, delle pause, della comunicazione non verbale; tecniche di presentazione brillante, di coinvolgimento e di apprendimento.
- La gestione delle dinamiche di gruppo, delle domande, delle contestazioni: come gestire il coinvolgimento continuo, come recuperare cali di attenzione, come gestire i casi difficili e le contestazioni; saper fare e rispondere a domande.
- Strumenti creativi per la gestione dell'aula: giochi, aforismi, aneddoti, metafore.
- Metodi per valutare l'apprendimento: verifiche modulari, intermedie, di fine corso.
- E-learning e Mobile learning: conoscere le caratteristiche, le potenzialità ed i vantaggi della formazione on line

# Materiale didattico di supporto: Pillole Multimediali SKILLA

Il percorso sarà arricchito attraverso l'utilizzo di **Pillole Formative Multimediali**, selezionate dal catalogo di Amicucci Formazione in modo tale da:

- **innovare il processo formativo**: metodologie, canali, linguaggi
- rendere il percorso più **coinvolgente e partecipato**
- favorire la **co-costruzione della conoscenza**

**La comunicazione interna**

strumento giusto da utilizzare per trasmettere un messaggio?

Apprendere con Chi fa da sé

La comunicazione interna

Clicca sui posti e scopri i termini. Vai forte su ogni competenza: punto di forza o area da migliorare?

Punti di forza

- Facilito la circolazione delle informazioni a livello verticale, orizzontale e trasversale.
- Sono aperto allo scambio e alla condivisione di informazioni con i colleghi.
- Conosco le variabili fondamentali per progettare e gestire un piano di comunicazione interna.

Aree di miglioramento

- So scegliere la modalità e il mezzo di comunicazione più adatti in base al messaggio che voglio trasmettere e al mio interlocutore.
- Ascolto i colleghi per raccogliere bisogni di comunicazione inespresse.

La comunicazione interna

Funzionamento e coordinamento organizzativo

- Email
- Flussi
- Manuali dei processi

Diffusione della cultura, dei valori e delle strategie

- House organ
- Codice etico
- TV aziendale

Motivazione e senso d'appartenenza

- Family Day
- Teatro d'azienda
- Indagini di clima

Comunità di pratica

- intranet
- incontri di brainstorming

Crescita del capitale intellettuale

Descrizione

Nell'immagine, il telegrafo inventato da Samuel Finley Morse che malgrado desiderò realizzare un sistema per la comunicazione rapida su grandi distanze, decise di inventare il telegrafo più semplice ma non troppo efficiente, inventando il telegrafo elettrico. Grazie alla sua determinazione, il mondo poté comunicare in modo più pratico, un piccolo passo