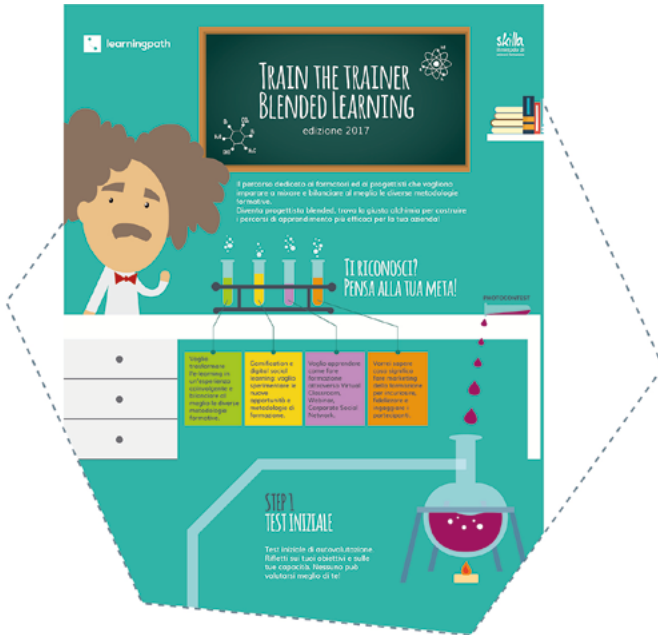




LP05IT11

TRAIN THE TRAINER - BLENDED LEARNING

Alla scoperta delle nuove competenze del progettista e del formatore



Ti riconosci? Pensa alla tua meta!

- ✓ Voglio trasformare l'e-learning in un'esperienza coinvolgente e bilanciare al meglio le diverse metodologie formative.
- ✓ Gamification e digital social learning: voglio sperimentare le nuove opportunità e metodologie di formazione.
- ✓ Voglio apprendere come fare formazione attraverso Virtual Classroom, Webinar, Corporate Social Network.
- ✓ Vorrei sapere cosa significa fare marketing della formazione per incuriosire, fidelizzare e ingaggiare i partecipanti.

Per chi è pensato

Il learningPath si rivolge ai formatori ed ai progettisti che vogliono imparare a mixare e bilanciare al meglio le diverse metodologie formative.

La metafora scelta

Per questo target utilizziamo la metafora del giusto mix e dell'alchimia. Cuochi, chimici, registi, abili architetti, fantasiosi inventori. È così che a volte i progettisti si sentono quando sono alle prese con la creazione di percorsi blended. Qualsiasi sia il mestiere che senti più vicino, l'obiettivo è sempre lo stesso: raggiungere il mix magico che rappresenti il percorso "perfetto".

TEST INIZIALE

VERSO IL BLENDED

- pillola - LA PROGETTAZIONE IN UNA LOGICA BLENDED
- pillola - LE COMPETENZE DEL FORMATORE 2.0
- pillola - LE INTELLIGENZE MULTIPLE

INNOVARE L'E-LEARNING

- pillola - SOCIAL LEARNING DIGITALE
- pillola - COMUNICARE E COINVOLGERE I PARTECIPANTI
- pillola - GAMIFICATION
- pillola - VIRTUAL CLASSROOM E WEBINAR

EXPLORING E-LEARNING

- pillola - START E-LEARNING
- pillola - COMPETENZE & DIGITALE
- pillola - ADAPTIVE LEARNING
- pillola - LEARNING PATH
- pillola - CORPORATE ACADEMY
- pillola - OPEN BADGE & CERTIFICAZIONI

TEST FINALE

approfondimento CULTURA DIGITALE: GESTIRE LE INFORMAZIONI

- pillola - RICERCARE, FILTRARE E VALUTARE LE INFORMAZIONI
- pillola - ARCHIVIARE E RITROVARE DOCUMENTI
- pillola - CONDIVIDERE INFORMAZIONI E CONTENUTI
- pillola - APPRENDERE IN RETE
- pillola - CREARE CONTENUTI DIGITALI

Sono inclusi spunti per la **gamification**, una selezione di **link di video** e **articoli dal web** e una **campagna di comunicazione** (mail teaser e infografica) associata al percorso.

