

Case history

Percorso formativo gamificato

per la diffusione di competenze digitali



Skilla



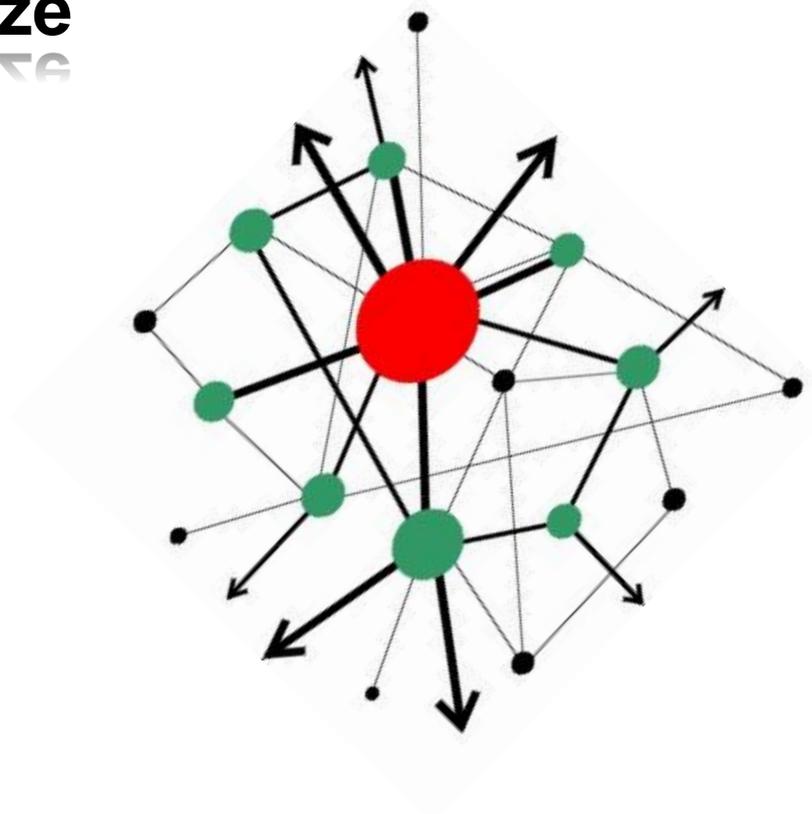
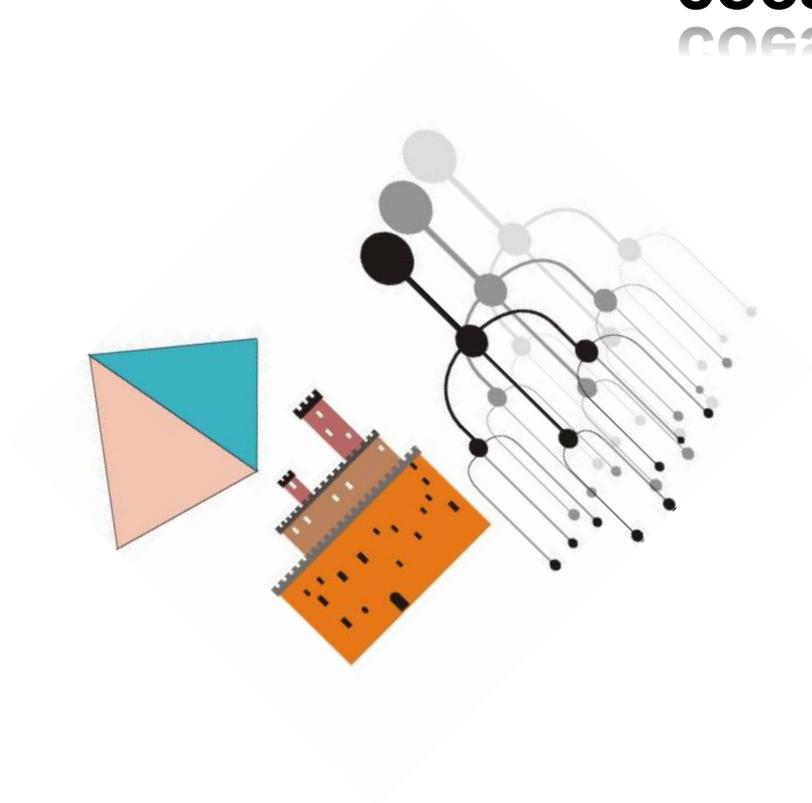
In una generazione



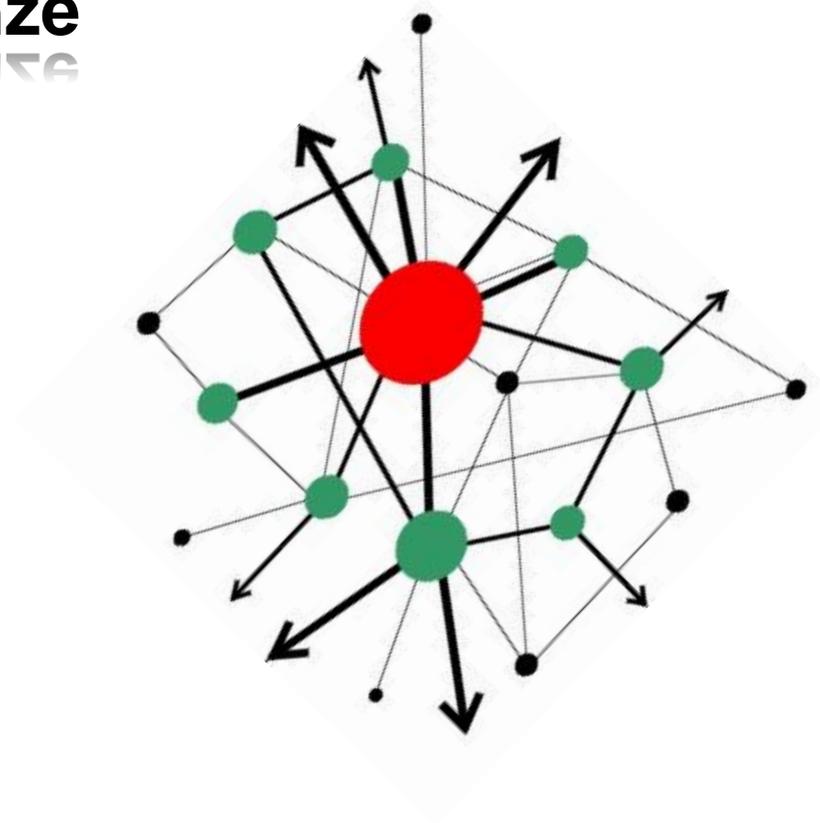
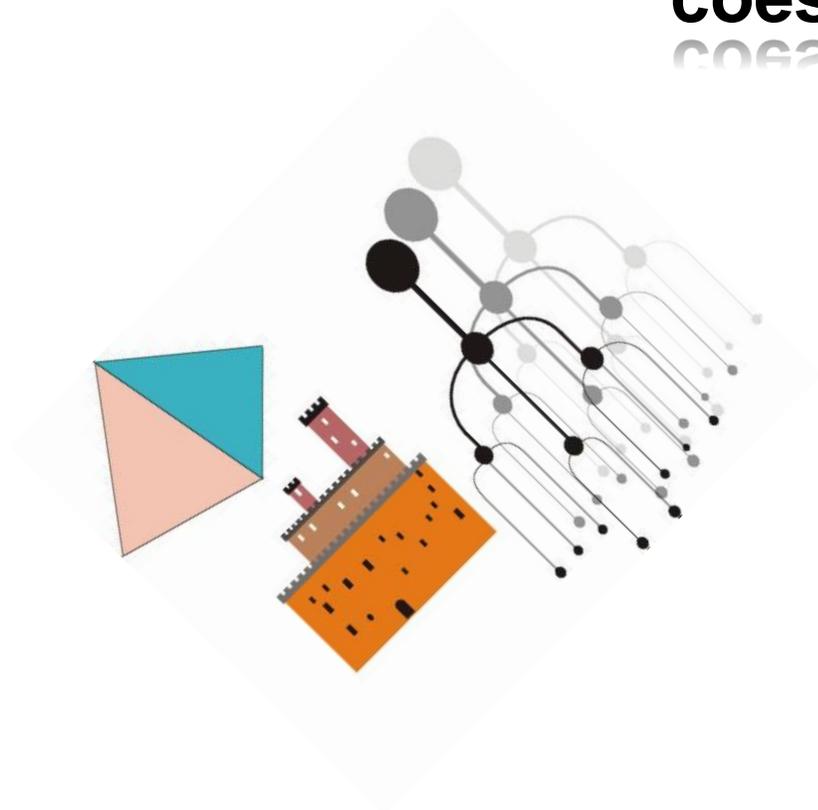
Ivano Di Benedetto



coesistenze



coesistenze



DIGCOMP



INFORMAZIONE

Cercare, archiviare e ritrovare le informazioni digitali.



COMUNICAZIONE

Comunicare, collaborare e lavorare a distanza e tramite strumenti digitali



CREAZIONE
CONTENUTI

Creare, rielaborare e modificare contenuti multimediali.



SAFETY

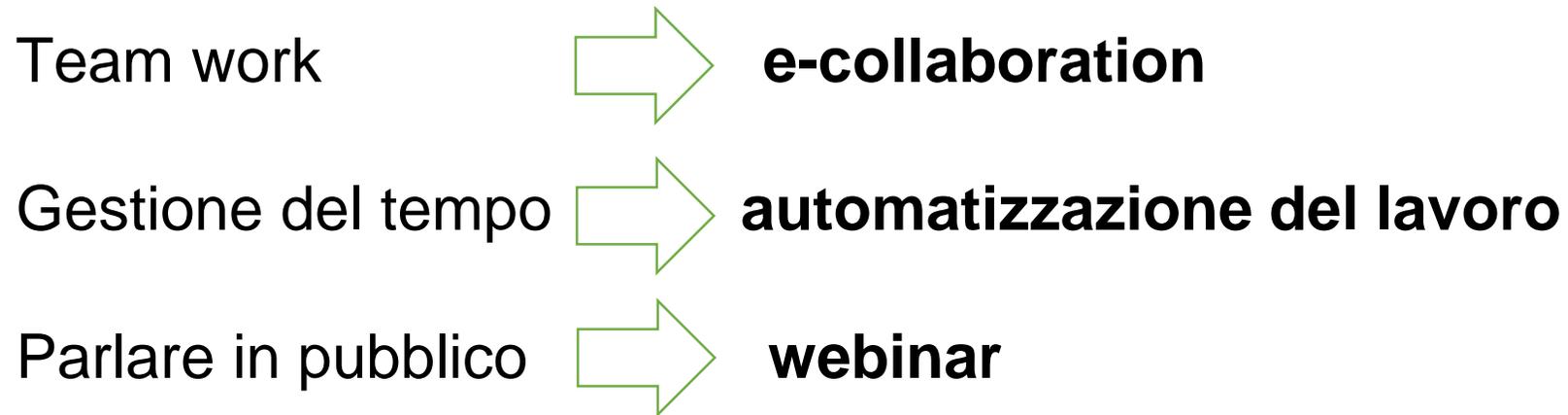
Proteggere se stessi e i dati di cui si dispone da situazioni rischiose.



PROBLEM
SOLVING

Risolvere problemi con mezzi digitali ed utilizzare la tecnologia creativamente

L'evoluzione dei modelli di competenze



e così per tutte le altre tradizionali competenze

LE QUALITÀ MENTALI ADATTE

curiosità, motivazione
all'auto-formazione

attitudine al cambiamento,
all'apertura e
all'**esplorazione**

propensione alla
condivisione

Rifiutare schemi e
ortodossie, **creatività**,
problem solving

Competenza digitale è



Cultura
Mentalità

Conoscenze
Saperi

Destrezza
Abilità

Attitudini
Abitudini

Le generazioni in azienda

veterans o **traditionals**

nati dal 1925 al 1945



boomers o **baby boom**

nati dal 1946 al 1964



generazione X

nati dal 1965 al 1979



generazione Y o **Millenials**

nati dal 1980 al 2000







CINESTETICA



ABILITÀ



CONOSCENZE



CULTURA





Una trasformazione digitale che non segue la moda, ma coglie reali opportunità per innovare il business



Per lasciarsi alle spalle le disavventure digitali, per una cultura digitale diffusa



Per promuovere cambiamenti senza incontrare resistenze culturali o scontrarsi con vecchie abitudini

COMPETENZE & DIGITALE

COSA È RICHIESTO ALLE PERSONE

- Apertura al cambiamento
- Ricercare e gestire le informazioni
- Collaborare e comunicare a distanza
- Creare contenuti digitali
- Proteggere device e salute
- Utilizzare in modo critico la tecnologia

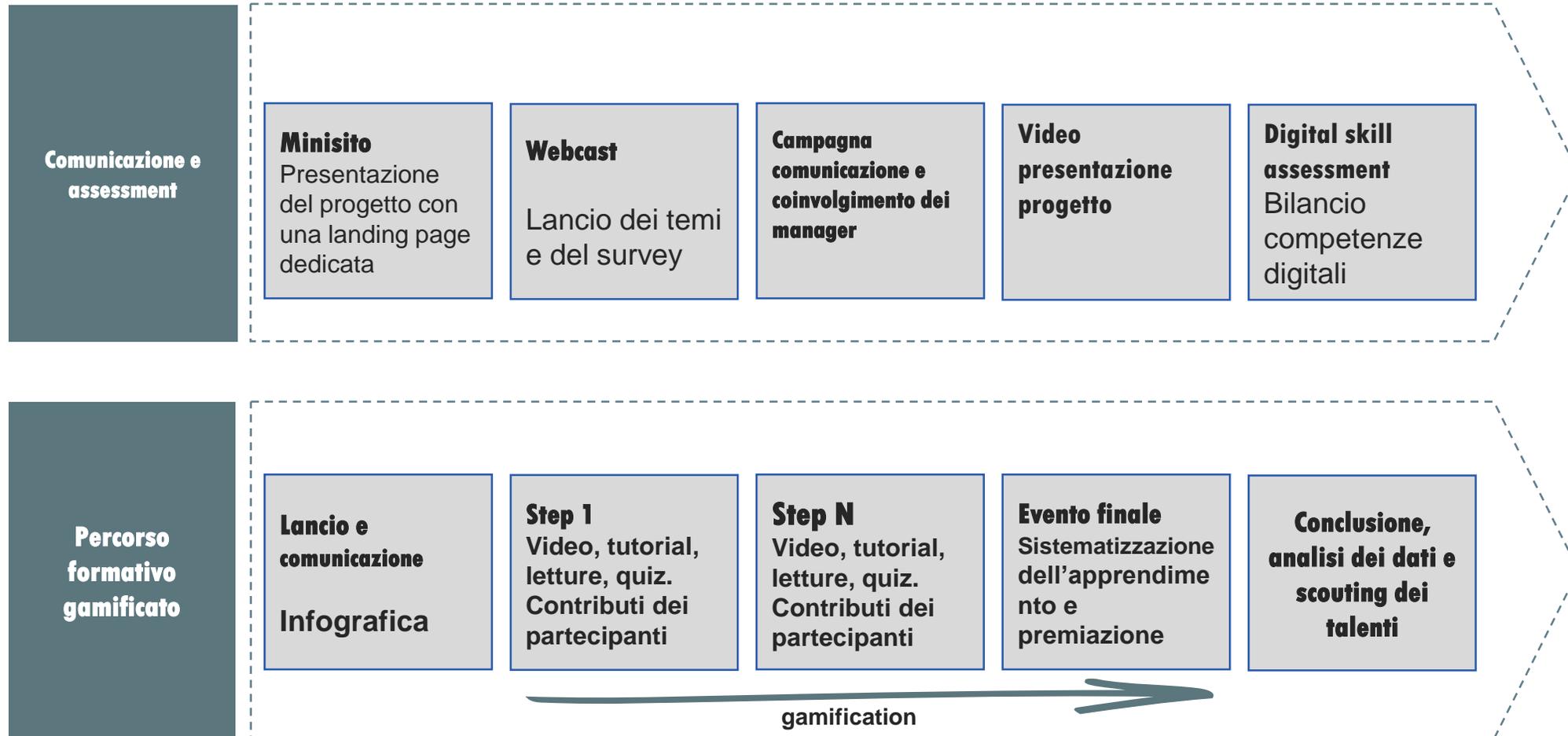
COME RISPONDE LA FORMAZIONE

- Digital skills assessment
- Ribollire didattico
- Stimolare l'autoaggiornamento
- Microlearning
- Reti di supporto
- Promuovere il cambiamento



CASI

WWW.POWERUDIGITAL.COM





www.skilla.com

<https://www.skilla.com/blog.asp>

http://btdc.albaproject.it/index.php?option=com_content&view=article&id=263:cultura-e-competenze-digitali-per-il-social-learning&catid=100:social-learning&Itemid=965

Franco Amicucci

af@amicucciformazione.com