



Evento finale

LE NUOVE FRONTIERE DELLA FORMAZIONE

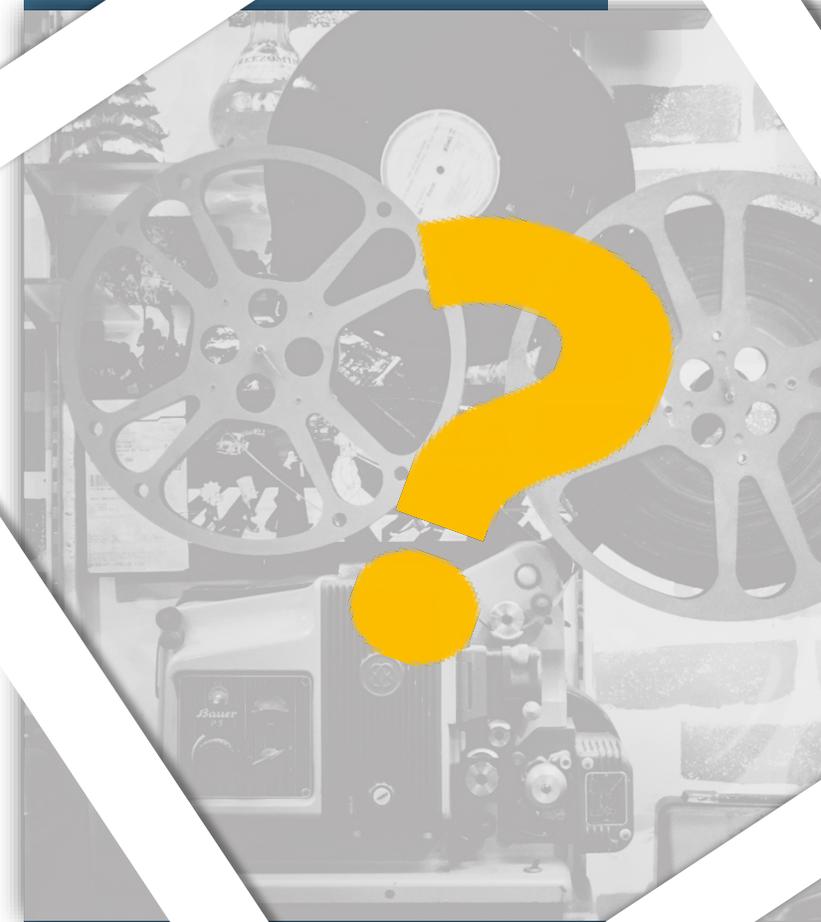
Napoli, 22 giugno 2023



**LA MOVIE EDUCATION:
APPROCCIO METODOLOGICO E
SUE APPLICAZIONI**

LA MOVIE EDUCATION

- * Marchio ©CONFORM registrato presso il MISE
- * Format ©CONFORM registrato presso la SIAE
- * Modello metodologico
che utilizza l'*Entertainment* come strumento
per attivare l'interesse e il coinvolgimento del
learner nelle attività formative

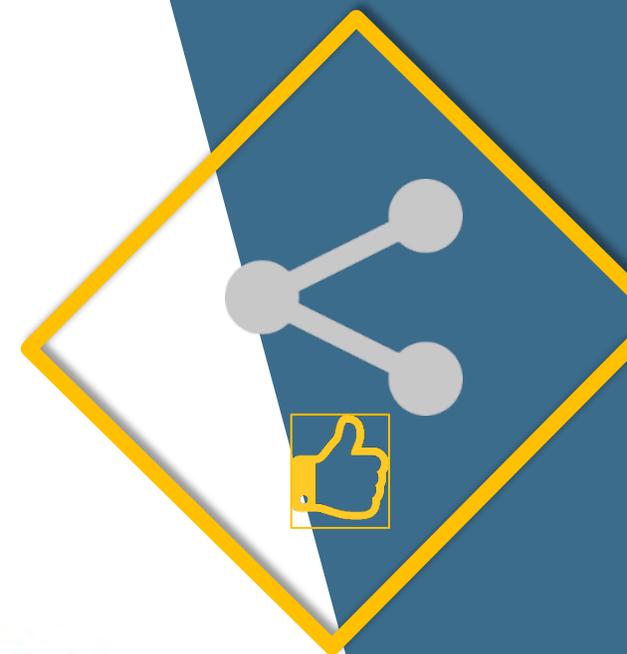


PERCHÉ LA MOVIE EDUCATION?

La **Movie Education** combina, in un mix equilibrato, **intrattenimento e apprendimento**

Attraverso un **approccio filmico e interattivo** promuove una più efficace e consapevole **acquisizione del sapere e l'adozione di comportamenti di emulazione**

sfruttando il **potenziale delle nuove tecnologie** per coinvolgere l'utente e indirizzarlo alla fruizione di contenuti di apprendimento



LA MOVIE EDUCATION

Nel corso degli anni,
la sperimentazione del Modello
ha portato alla definizione e
allo sviluppo di **due approcci**



Short Movie Labs
Learning by acting



Audiovisual Productions
Serie - Film – Corti
*Learning by watching &
interacting*

LA MOVIE EDUCATION

Short Movie Labs

Alcuni esempi di prodotti realizzati dai partecipanti



<https://vimeo.com/381799188/619a2a9238>



<https://youtu.be/mmFlc-p189E>

LA MOVIE EDUCATION

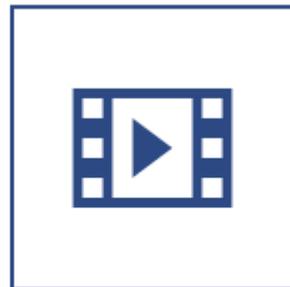
Audiovisual productions



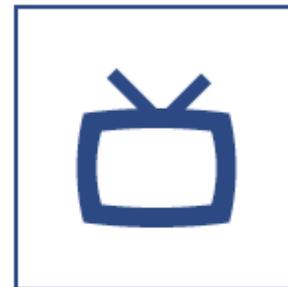
FILM



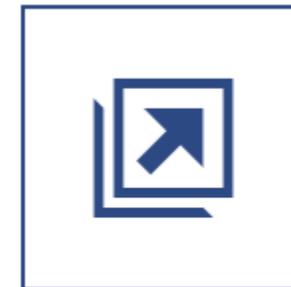
WEB SERIES



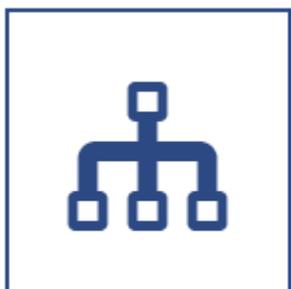
DOCUMENTARI E DOCUFILM



FORMAT TV



VIDEO INTERATTIVI



VIDEO CON BIVI NARRATIVI



DIGITAL ENTERTAINMENT BOOK



SPOT



CARTONI ANIMATI



REPORTAGE

LA MOVIE EDUCATION

garantisce le **tre dimensioni dell'apprendimento**:

1

cognitiva ("sapere"), grazie alla possibilità offerta allo spettatore-learner di accedere, durante la visione, a **contenuti di apprendimento richiamati da key-word** contenute nei dialoghi

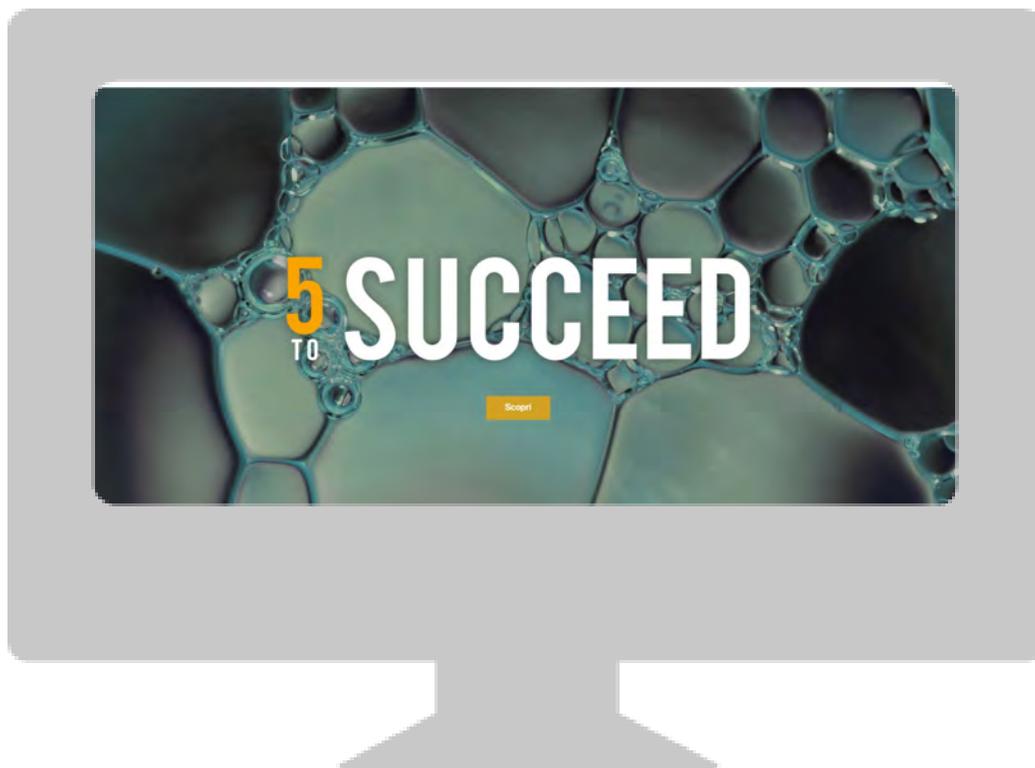
2

operativa ("saper fare"), mediante la possibilità di accedere a **strumenti e tools**

3

comportamentale ("saper essere"), grazie alla possibilità di **osservare la messa in campo di skills** e di identificare errori da evitare e comportamenti virtuosi da emulare

LA MOVIE EDUCATION



5 TO SUCCEED:
una web serie sull'imprenditorialità

LA MOVIE EDUCATION



Di chi è la “call-pa”:
una web serie aziendale

L'EDUCATIONAL TV PROGRAMME

DIGIT

Digit:

un Educational TV Programme per le competenze dell'umanista digitale



- ✓ momenti in studio
- ✓ clip estratte dalla serie Alice
- ✓ video pillole formative
- ✓ interviste a docenti ed esperti
- ✓ learning object
- ✓ approfondimenti didattici



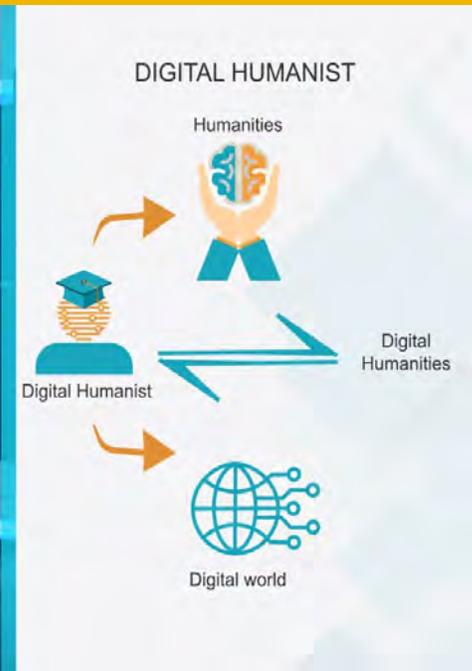
Clip from Conform's "ALICE" series available on 

Digit

DIGITAL HUMANITIES



- and on new technologies.
- Well, sure

Società per l'Innovazione la Cooperazione e l'Internazionalizzazione



prime

ALICE

Stagione 1

Per un concorso interno gli studenti dovranno raccontare, grazie alle nuove tecnologie, il territorio. I vincitori avranno un finanziamento di 50.000,00 euro per aprire una startup. Così, i ragazzi, fra storie e vite...

2020 4 episodi 13+ 

 Includo con Prime



Episodio 4
Guarda di nuovo

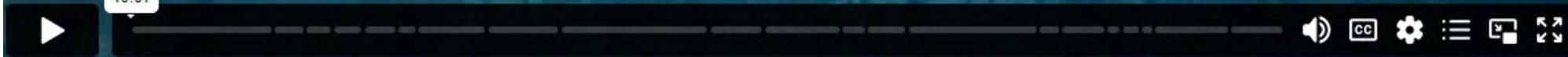


alice



ARIANNA

40:07



LE SOLUZIONI AR & VR APPLICATE ALLA FORMAZIONE

“The Evolution of Reality”

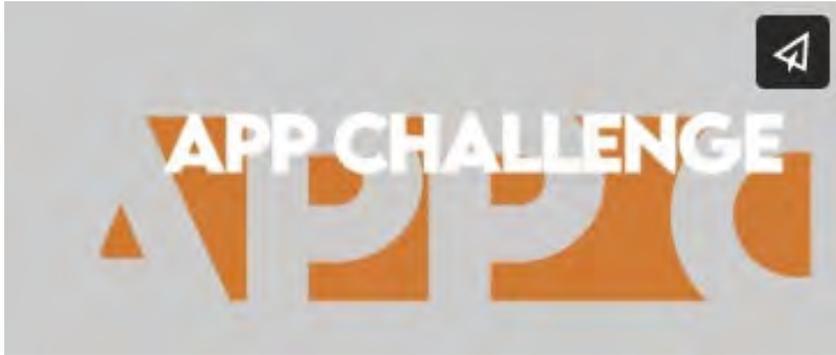
Negli ultimi vent'anni abbiamo assistito ad una rapida evoluzione tecnologica che ci ha portato ad ampliare il nostro concetto di realtà.

Dalla suddivisione canonica Analogico/Digitale oggi consideriamo nuove “versioni” del mondo fenomenico: le c.d. **Altered Realities**

- ★ **AR** – Augmented Reality
- ★ **VR** – Virtual Reality
- ★ **MR** – Mixed Reality
- ★ **XR** – Cross Reality



Esempi di soluzioni AR/VR



<https://vimeo.com/635142378>

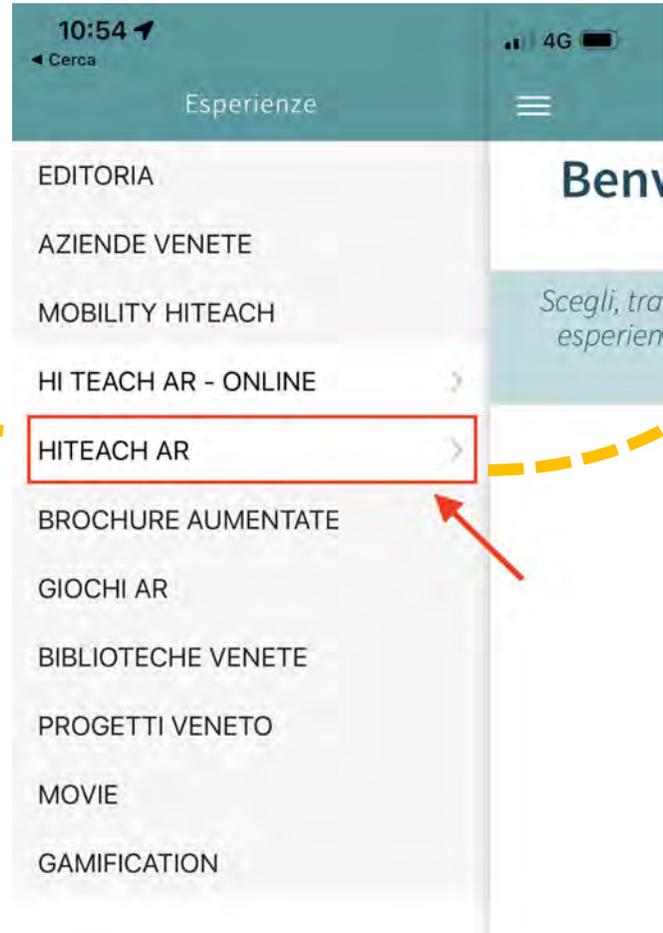
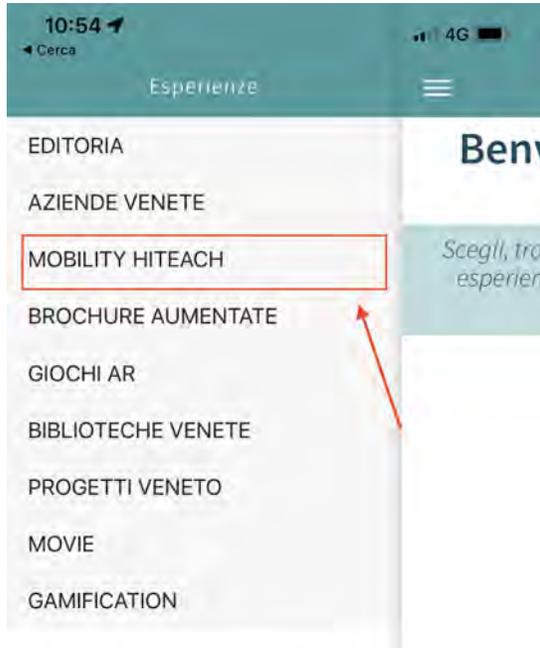


<https://vimeo.com/635140319>



<https://vimeo.com/635142779>

Un esempio di caccia al tesoro in AR: il Business Model Campus





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO



Società per
l'Innovazione e
la Cooperazione e
l'Internazionalizzazione



Hi-TEACH Tour: un esempio di Tour a 360° per innovare la formazione



<https://risorse.conform.it/TOUR360/HITEACH/AZIENDA/>

GAMIG, GAMIFICATION & SCENARI A BIVI NARRATIVI

VIDEOGIOCHI: date e dati clou

★ Alcune date centrali

- 1972 – Nasce l'industria del videogame
- 1989 – Nintendo produce il Game Boy
- 1995 – Si diffonde il World Wide Web
- 2004 – Nasce Facebook
- 2006 – Nintendo produce la console Wii
- 2007 – Apple rilascia l'iPhone

★ Numeri

- Il mercato dei videogiochi supera il cinema con un fatturato di oltre 150 miliardi di dollari
- Il numero di giocatori supera i 2.5 miliardi
- Alcuni giochi hanno varcato la soglia delle 100 milioni di copie vendute

VIDEOGIOCHI & FORMAZIONE: perchè?



- * L'aspetto cruciale del videogioco è dato dal risultato che genera l'esperienza videoludica: il **flow**, ovvero l'esperienza ottimale.
- * Durante questa esperienza ottimale, che si vive nel videogioco, **corpo e mente sono estremamente ricettivi** ed è lì che si può introdurre il processo formativo.
- * Negli ultimi dieci anni, **il numero di persone che utilizzano regolarmente i videogiochi si è triplicato.**
- * Questo riflette un **trend generale** verso l'uso di applicazioni caratterizzate da componenti ludiche, conosciuto come **gamification.**

VIDEOGIOCHI & FORMAZIONE: i risultati

Apprendimento più efficace e significativo

- ★ Si acquisisce in media l'**11% in più di conoscenza concreta**
- ★ Si acquisisce il **14% in più di abilità** basate sulle conoscenze appena apprese
- ★ Si riesce a conservare circa il **10% in più di informazioni** nel lungo periodo

mediante il ricorso a:

- ★ classifiche, punteggi, badge, missioni e altri elementi di Game Design che stimolano la **motivazione**
- ★ **scenari coinvolgenti** che simulano la realtà, coinvolgendo aspetti emotivi e cognitivi
- ★ modulazione dei **contenuti e delle interazioni** - di valutazione/autovalutazione - che attivano processi di learning by doing



VIDEOGIOCHI EDUCATIVI - EduGames

Le tipologie:

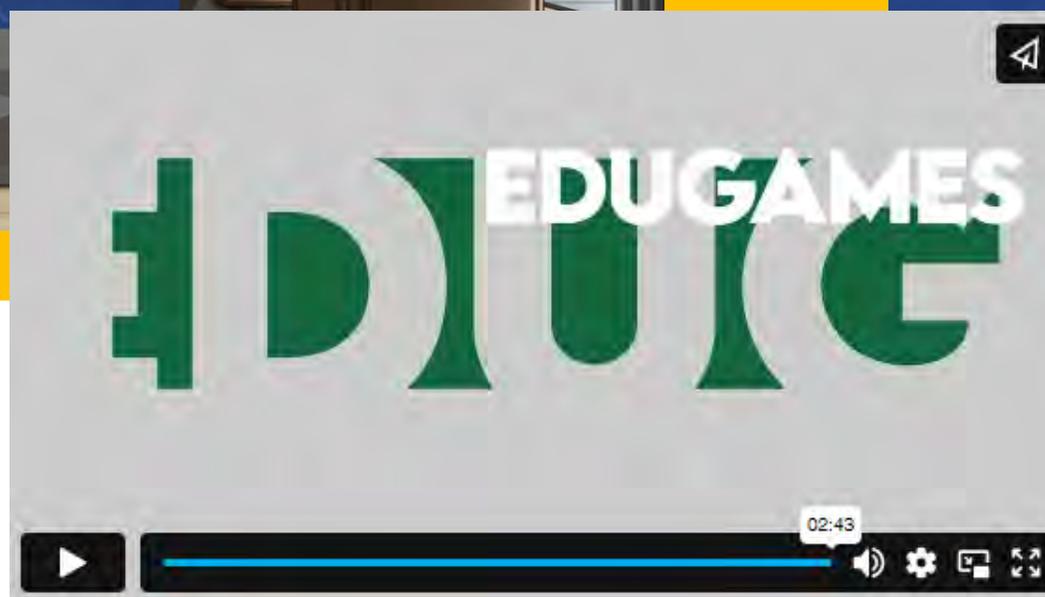
★ **Standalone EduGame**

videogiochi formativi in cui la componente formativo/divulgativa, comprensiva di tutti i contenuti che si intende trasferire, è interna al gioco stesso;

★ **Evaluation EduGame**

videogiochi collegati a percorsi formativi, utilizzati per verificare le conoscenze acquisite, come in una sorta di test finale

VIDEOGIOCHI EDUCATIVI - EduGames



LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi

Focus

Tecnico esperto in organizzazione di eventi

Approccio metodologico

- ❖ Storytelling
- ❖ Instructional design
- ❖ Gamification

Obiettivi

- ❖ up-skilling degli operatori del settore dell'hospitality e della congressistica
- ❖ acquisizione di competenze da parte di inoccupati/disoccupati



LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi

Focus

Le competenze del **Tecnico esperto in organizzazione di eventi:**

Repertorio dei titoli e delle qualificazioni della Regione Campania

Atlante del lavoro dell'Inapp - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche

- ❖ *Progettazione e pianificazione di un evento*
- ❖ *Predisposizione e cura dell'attività di comunicazione di un evento*
- ❖ *Organizzazione e gestione di un evento*



LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi



Approccio metodologico *Storytelling*

Lo scenario ruota intorno alla storia di un gruppo di studenti iscritti all'hackathon indetto dall'**Università Federico II di Napoli** finalizzato a predisporre un piano di attività ed eventi per celebrare l'anniversario degli 800 anni federiciani.

LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi

Approccio metodologico

Progettazione formativa

L'**Atlante del lavoro dell'Inapp** descrive i contenuti del lavoro in termini di Aree di attività (**ADA**), a loro volta declinate nelle singole **attività** che la costituiscono e in **risultati attesi** (prodotti/servizi).

Per ogni ADA sono consultabili le **schede di caso** relative a ciascun risultato atteso e contenenti esemplificazioni e risorse a supporto dei processi di valutazione delle competenze sottese al presidio delle diverse attività.



ADA.24.04.18 - Organizzazione e gestione di eventi, convegni e congressi

Titolo Competenza: PROGETTAZIONE E PIANIFICAZIONE DI UN EVENTO

RISULTATO ATTESO (INAPP)	ATTIVITÀ (INAPP)	Conoscenze (INAPP/Repertorio Regione Campania)	Abilità (INAPP/Repertorio Regione Campania)
R1 Predisporre il piano di attività dell'evento definendo il programma e i servizi da fornire, il budget necessario, individuando e selezionando le risorse umane, fisiche e finanziarie	1.1 Individuazione dei servizi da fornire sulla base delle esigenze del cliente		<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare tecniche di fundraising ● Applicare tecniche di budgeting per la stesura del bilancio preventivo (es. affitto locali, attrezzature, hostess, interpreti, catering, ecc.)
	1.2 Selezione delle strutture, tecnologie, strumenti e personale da coinvolgere in relazione ai servizi da fornire	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi di budgeting ● Principi di project management ● Tecniche di organizzazione, gestione e promozione di eventi ● Caratteristiche e tipologie di eventi (convegni, congressi, fiere, esposizioni, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Definire il concept progettuale dell'evento ● Individuare i servizi da fornire sulla base delle esigenze del cliente e della tipologia di evento ● Predisporre strumenti e procedure per il monitoraggio delle attività
	1.3 Stesura del bilancio preventivo (es. affitto locali, attrezzature, hostess, interpreti, catering, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> ● Normativa e contrattualistica relativa all'attività di fundraising ● Normative in materia di organizzazione di eventi ● Servizi a supporto di eventi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Redigere il programma dell'evento congressuale sulla base delle richieste del cliente ● Selezionare i fornitori in grado di offrire i servizi individuati ● Selezionare le strutture, tecnologie, strumenti e personale da coinvolgere sulla base dei contenuti progettuali ● Utilizzare strumenti di analisi per la valutazione della fattibilità e dell'attrattività del progetto (SWOT, ecc.) ● Utilizzare strumenti di project management per la pianificazione delle attività (PERT, GANTT, ecc.)
	1.4 Predisposizione del piano di attività e del programma dell'evento congressuale		

Titolo Competenza: ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI UN EVENTO

RISULTATO ATTESO (INAPP)	ATTIVITÀ (INAPP)	Conoscenze (INAPP/Repertorio Regione Campania)	Abilità (INAPP/Repertorio Regione Campania)
<p>R2</p> <p>Curare i rapporti con i fornitori, organizzando gli aspetti logistici e disponendo le forniture necessarie</p>	<p>2.2 Cura dei rapporti con i fornitori (es. strutture alberghiere, noleggio materiali, catering, ecc.)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti e metodi per il coordinamento dei servizi offerti ● Applicare tecniche di analisi dati di customer satisfaction ● Adottare tecniche e stili di negoziazione per la definizione dei termini di fornitura (prezzo, modalità e tempi di consegna, ecc.)
<p>R3</p> <p>Curare la gestione operativa dell'evento (in tutte le sue fasi), coordinando l'erogazione di tutti i servizi e le attività post-evento</p>	<p>3.1 Coordinamento dei servizi offerti (es. registrazione partecipanti, accoglienza relatori, interpretariato, ristorazione, ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi di budgeting ● Tecniche di comunicazione efficace ● Tecniche di negoziazione ● Tecniche di rilevazione della customer satisfaction ● Principi di project management ● Tecniche di organizzazione, gestione e promozione di eventi ● Caratteristiche e tipologie di eventi (convegni, congressi, fiere, esposizioni, ecc.) ● Normative in materia di organizzazione di eventi ● Procedure di prenotazione dei servizi turistici ● Servizi a supporto di eventi ● Strumenti e metodi di coordinamento organizzativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti e metodi per il coordinamento dei lavori di allestimento ● Predisporre strumenti e procedure per la realizzazione delle attività post evento ● Fornire assistenza e supporto agli espositori durante la manifestazione fieristica ● Individuare i soggetti interessati a fruire dell'evento fieristico/espositivo ● Controllare l'esecuzione degli ordini ● Applicare tecniche di comunicazione efficace nella relazione con i fornitori
	<p>3.2 Organizzazione delle attività post evento (es. sbobinatura, trascrizione interventi, traduzione atti congressuali, ecc.)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare le procedure di prenotazione dei servizi turistici (trasporto, soggiorno, ecc.)

Titolo Competenza: PREDISPOSIZIONE E CURA DELL'ATTIVITÀ DI COMUNICAZIONE DI UN EVENTO

RISULTATO ATTESO (INAPP)	ATTIVITÀ (INAPP)	Conoscenze (Repertorio Regione Campania)	Abilità (Repertorio Regione Campania)
		<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di comunicazione efficace • Tecniche di organizzazione, gestione e promozione di eventi • Caratteristiche e tipologie di eventi (convegni, congressi, fiere, esposizioni, ecc.) • Comunicazione multimediale e social media marketing • Marketing degli eventi: strategie e strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare ed analizzare le caratteristiche del target dell'evento • Applicare tecniche di comunicazione efficace nella relazione con i mezzi di informazione • Applicare tecniche di comunicazione multimediale e social media marketing • Applicare tecniche di marketing degli eventi • Individuare i canali e gli strumenti di comunicazione in funzione della tipologia di evento e del target di riferimento • Individuare la tipologia di materiale illustrativo da distribuire prima e durante l'evento • Predisporre il piano di comunicazione definendo obiettivi, mezzi e contenuti da trasmettere



LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi

Approccio metodologico Gamification

Valutazione delle competenze ⓘ

On Utilizza in questo scenario | Progettazione e pianificazione di un evento

0	a	24		1	▼	★		base
25	a	49		2	▼	★		sufficiente
50	a	74		3	▼	★		intermedio
75	a	100		4	▼	★		avanzato

+

On Utilizza in questo scenario | Predisposizione e cura dell'attività di comunicazione di un evento

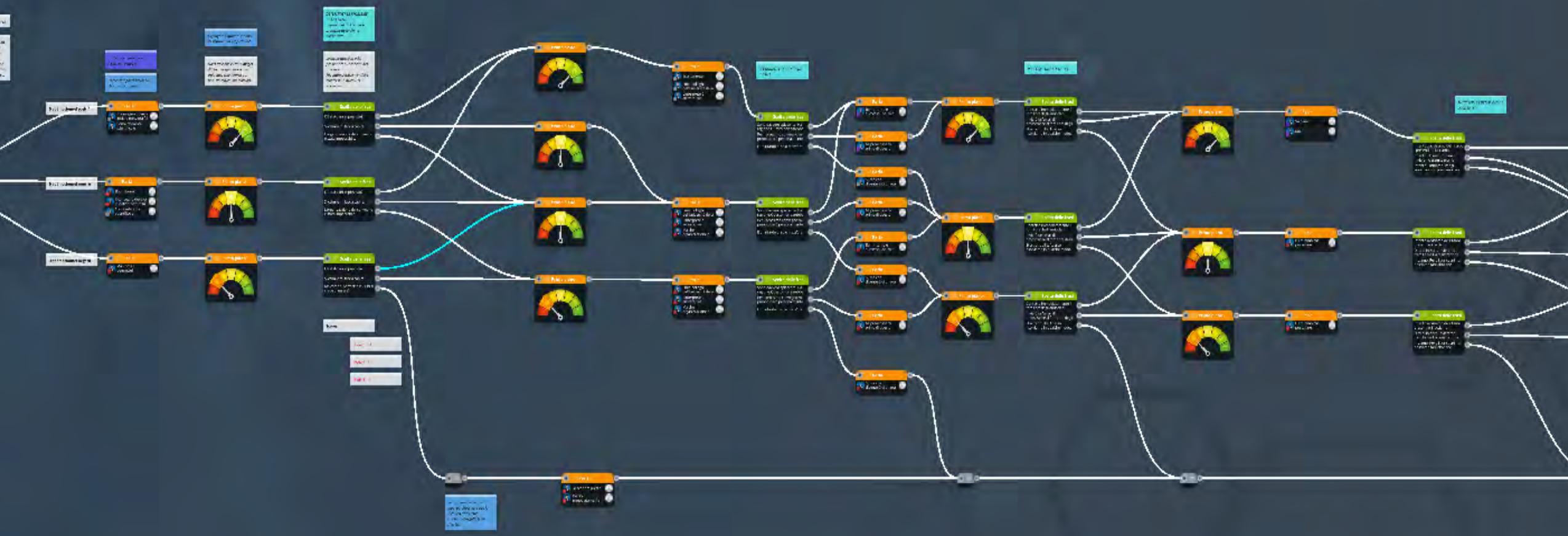
0	a	24		1	▼	★		base
25	a	49		2	▼	★		sufficiente
50	a	74		3	▼	★		intermedio
75	a	100		4	▼	★		avanzato

+

On Utilizza in questo scenario | Organizzazione e gestione di un evento

0	a	24		1	▼	★		base
25	a	49		2	▼	★		sufficiente
50	a	74		3	▼	★		intermedio





LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

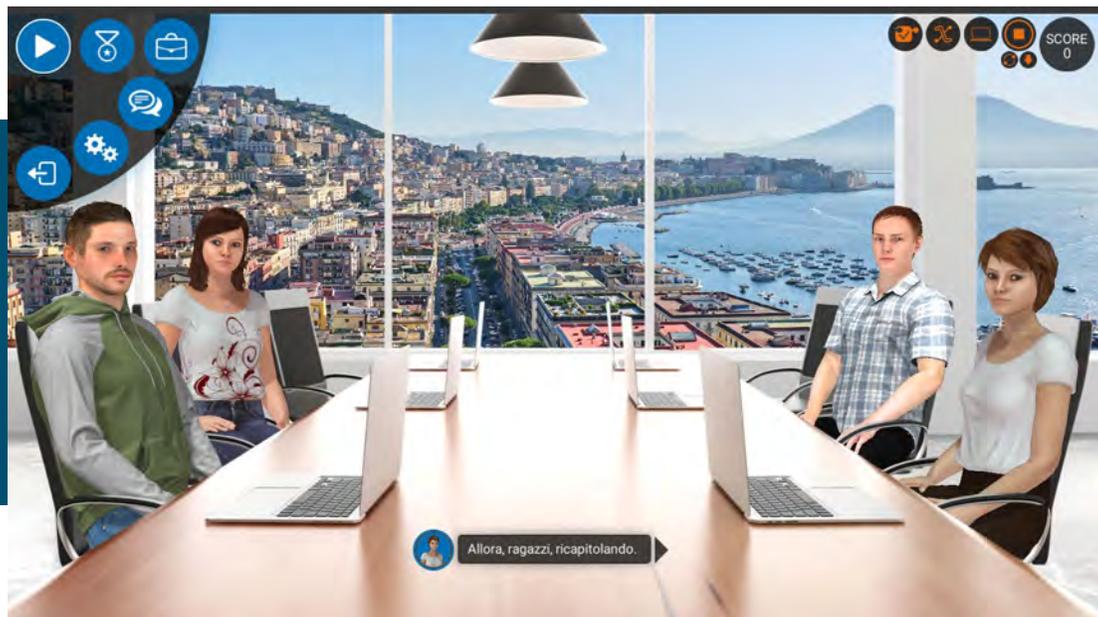
Pianificare e gestire eventi

Mediante la **simulazione di situazioni** direttamente legate agli ambiti operativi di riferimento, l'utente potrà:

- ❖ **calarsi e immedesimarsi** nel ruolo agito e da agire
- ❖ **scegliere tra diverse opzioni**, che influenzano l'andamento della storia
- ❖ **ricevere feedback formativi** in funzione delle opzioni esercitate
- ❖ **mettere alla prova le proprie conoscenze** mediante test e interazioni
- ❖ **accedere a contenuti di approfondimento** in modalità interattiva
- ❖ **auto-valutare il proprio livello di possesso/esercizio** delle skill, individuando gli errori da evitare, i comportamenti virtuosi da emulare e le proprie aree di miglioramento

LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

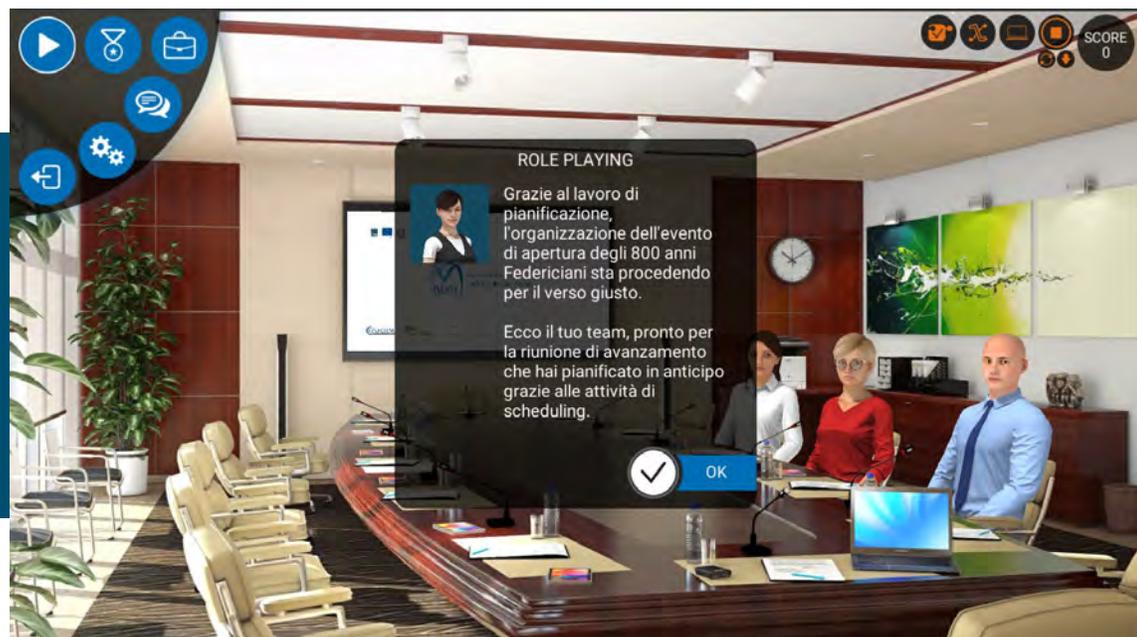
Pianificare e gestire eventi



scene con **dialoghi** tra i personaggi della storia/vicenda che fa da sfondo al percorso di apprendimento

LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

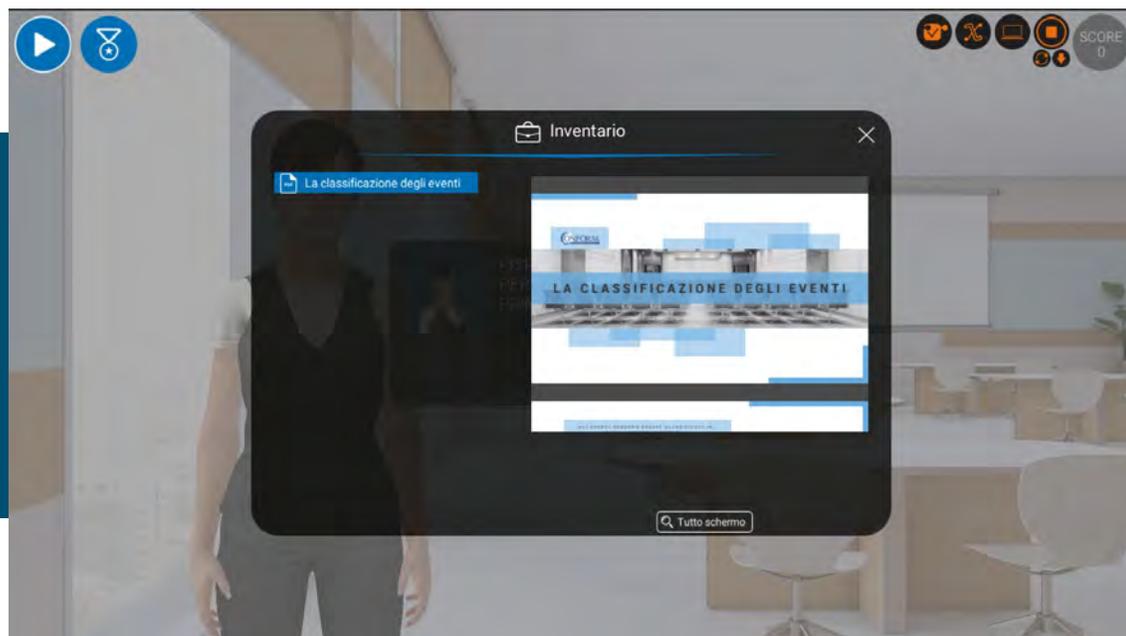
Pianificare e gestire eventi



role playing in cui l'utente è calato in prima persona in simulazioni di contesti professionali, per esercitare soft skill di natura gestionale e comunicativa

LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi



contenuti formativi che il learner ha la possibilità di approfondire in maniera contestualizzata rispetto alla vicenda narrata e propedeutici rispetto alle diverse call to action

LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi

Contenuti in formato PDF

- La classificazione degli eventi
- La SWOT Analysis
- L'analisi di benchmarking
- Profilazione e segmentazione
- Strategie di marketing
- Buyer personas
- I KPI per il digital marketing e la strategia di social media coverage
- Definire il budget di un evento
- Il processo di organizzazione eventi
- Linee guida per l'organizzazione di un evento

Percorsi formativi di micro-learning

- Exhibition Design
- Le soluzioni in VR per promuovere brand, prodotti, servizi
- Le soluzioni in AR per promuovere brand, prodotti, servizi
- Animazione e gamification per la comunicazione digitale
- Digital social media marketing
- Mobile communication
- Project Management
- Problem solving and decision making



LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

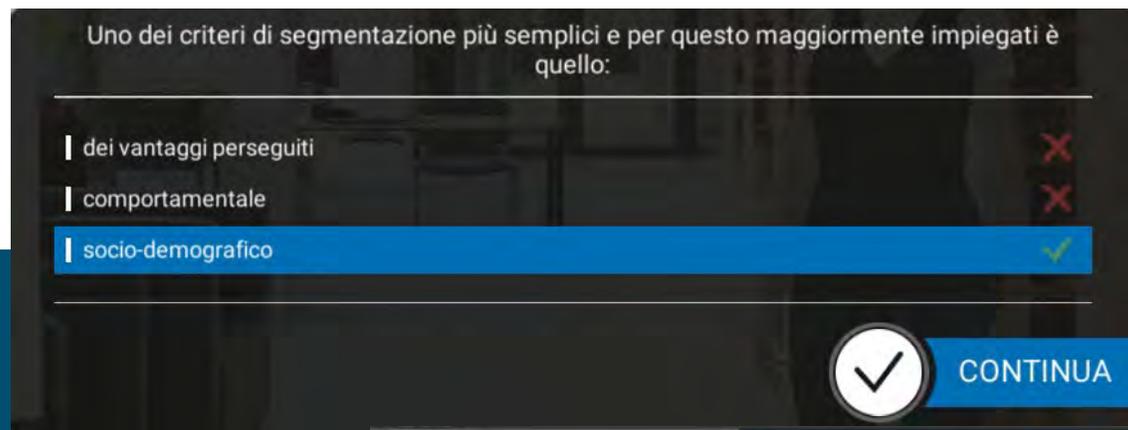
Pianificare e gestire eventi



interazioni che chiamano l'utente ad effettuare delle scelte che influenzano l'andamento della storia e il punteggio complessivo che può ottenere al termine dell'esperienza

LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi



prove di assessment per verificare la conoscenza dei contenuti proposti



LO SCENARIO DEL PROGETTO ANEMA:

Pianificare e gestire eventi

STRATEGIE DI MARKETING

Mi dispiace, non hai completato correttamente l'abbinamento. Ricorda che puoi sempre rivedere il materiale di approfondimento nell'inventario.

STRATEGIE DI MARKETING

Seleziona fra i seguenti vantaggi del marketing concentrato

- | Specializz
- | Economie
- | Sfruttame

Peccato, non hai completato correttamente l'interazione. Forse dovresti rivedere il materiale di approfondimento presente nell'inventario ... anche perché adesso dovrai fare di nuovo la tua scelta!

OK

Osservazioni sulla relazione

CONTINUA



feedback formativi che forniscono chiarimenti sull'adeguatezza o meno delle scelte effettuate

Lo scenario del progetto ANEMA:

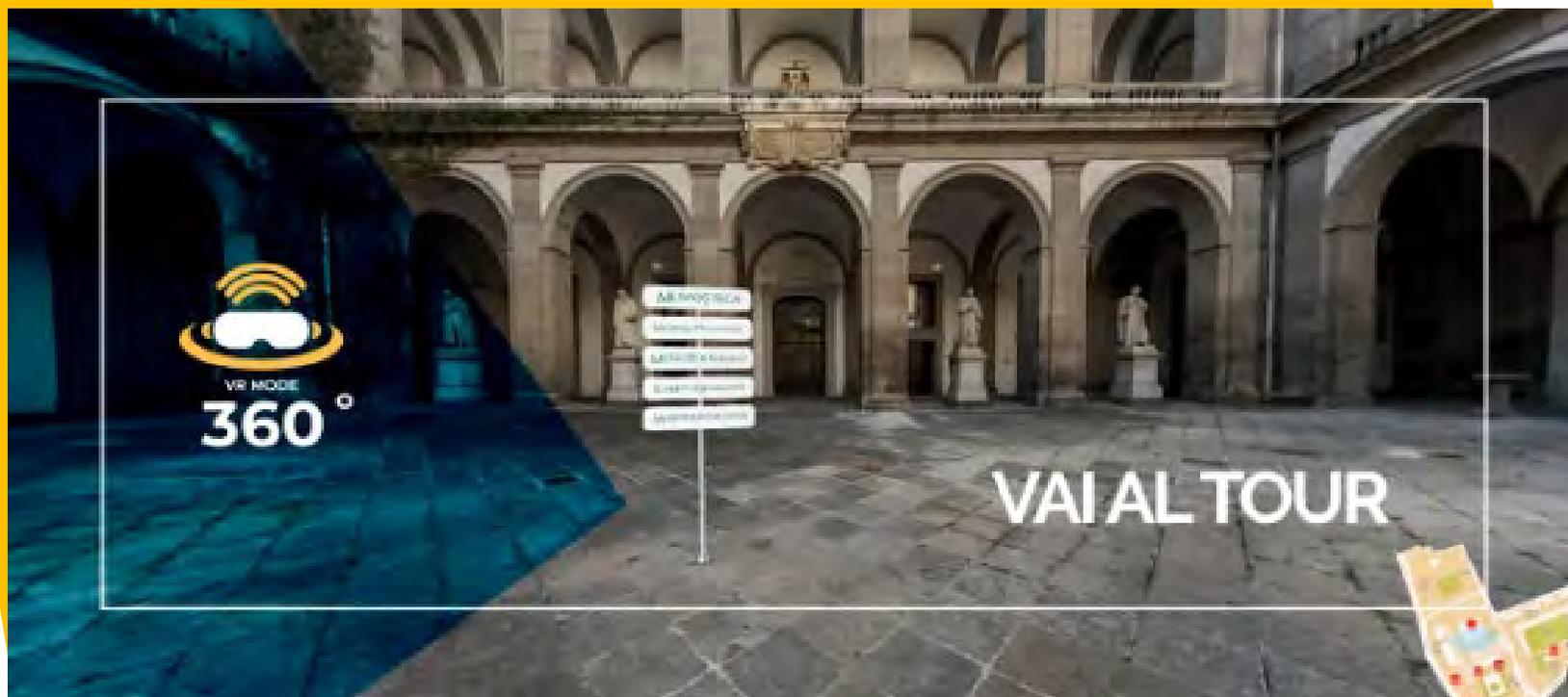
Pianificare e gestire eventi

La demo



I Tour Virtuali Federiciani

Il Centro Musei delle scienze naturali e fisiche



I Tour Virtuali Federiciani

La Reggia di Portici



**INTELLIGENZA ARTIFICIALE
E
MICRO-LEARNING**

Il sistema delle competenze del progetto ANEMA

Una soluzione di AI conversazionale sviluppata con meccanismi AI-based



Valentina, nel ruolo di Tutor Formativa Virtuale, aiuterà l'utente a scoprire i suoi fabbisogni di apprendimento, per accrescere le competenze digitali e professionali.



Il sistema delle competenze del progetto ANEMA

Un sistema di auto-valutazione e recommendation



In base agli esiti emersi dall'auto-valutazione svolta e al livello di competenza rilevato, potrà suggerire all'utente i contenuti di apprendimento più adatti alle sue esigenze.

[VAI AL SISTEMA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE](#)



Il sistema delle competenze del progetto ANEMA

LE TIPOLOGIE DI CONTENUTI FORMATIVI

- ✦ PODCAST
- ✦ PERCORSI SULLA “DIGITAL TRASFORMATION”, strutturati in più unità didattiche arricchite di **centinaia di pillole formative in micro-learning**
- ✦ SCENARI A BIVI NARRATIVI
- ✦ RISORSE presenti sulla PIATTAFORMA DELLA COMMISSIONE EUROPEA DEDICATA ALLE COMPETENZE DIGITALI

MICROLEARNING E PODCAST

PODCAST



01



Nell'episodio "La trasformazione digitale", si parlerà di cosa s'intende per "Trasformazione Digitale", perché è importante per le aziende, illustrando alcuni esempi di grandi aziende che hanno implementato con successo la trasformazione digitale. Inoltre, saranno evidenziate le sfide e i rischi da affrontare e forniti alcuni consigli su come superarli. L'episodio di conclude con alcuni suggerimenti utili da seguire per intraprendere un percorso di trasformazione digitale.

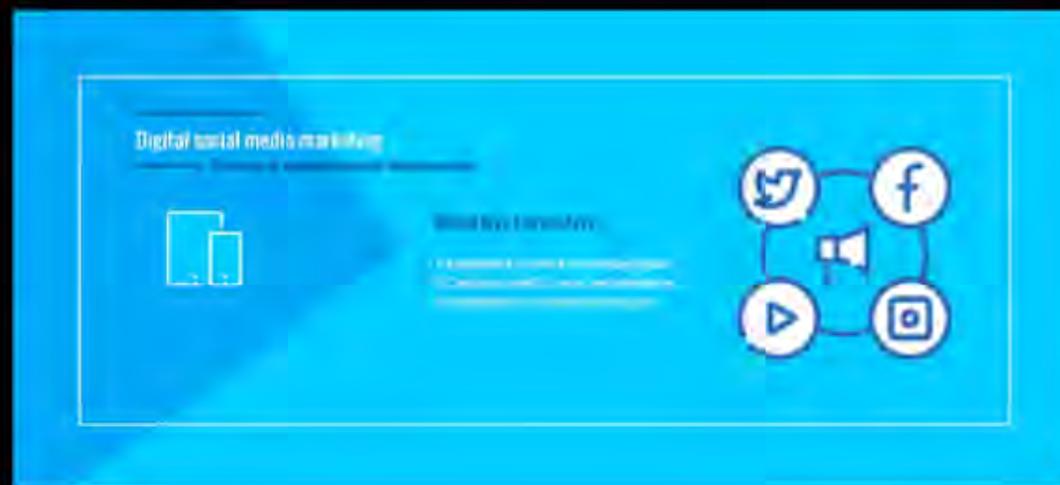


Digital social media marketing

In questo percorso di apprendimento, articolato in più micro-apprendimenti suddivisi per unità didattiche, progettate per garantire un livello di padronanza base e intermedio delle competenze, i beneficiari avranno l'occasione di applicare e combinare le attività di marketing condotte dalle imprese con l'utilizzo di strumenti e canali digitali, unitamente a quelli tradizionali, per creare una comunicazione integrata, personalizzata e interattiva, in grado di supportare lo sviluppo e la fidelizzazione del sistema cliente e ottenere un vantaggio competitivo rispetto alla concorrenza.

[Guarda la demo o accedi al corso](#)

DEMO: DIGITAL SOCIAL MEDIA MARKETING



Grazie per l'attenzione!



DANKE!
THANK YOU!
MERC!
GRAZIE!
GRACIAS!
DANK JE WEL!
.....