










07

I percorsi formativi: modalità di erogazione

I percorsi formativi

A tiitolo esemplificativo illustriamo le modalità possibili in funzione di alcuni possibili temi formativi

	E-learning
	Aula fisica
	Aula a distanza
	Video
	Coaching/Tutoring
	Podcast
	Documenti
	Laboratorio esperienziale
	Ricerca sul web

MODALITA' EROGAZIONE	PRO		CONTRO	
	PARTECIPANTE	TRAINER	PARTECIPANTE	TRAINER
AULA FISICA	Possibilità di interazione con i Trainer Opportunità di scambio di idee con i partecipanti Possibilità di chiarire dubbi, porre domande Possibilità di svolgere attività "fisiche" (Simulazioni, RolePlay, etc)	Contatto fisico e visivo con l'aula Possibilità di avere feedback continui Utilizzo di diverse metodologie di insegnamento Utilizzo di competenze acquisite da tempo Possibilità d adattare i contenuti alle necessità d'aula	Momento specifico di tempo e luogo (nessuna flessibilità) Costi e tempi di spostamento	Organizzazione delle aule Gestione di diversi livelli di preparazione Impossibilità di gestione delle diverse tempistiche di apprendimento
AULA A DISTANZA	Costi e tempi di spostamento Flessibilità organizzativa Fruizione fuori dagli orari di lavoro	Prerequisiti per la valutazione del livello degli studenti Formazione su strumenti interattivi e attrattvi (per lui e i suoi studenti) Flessibilità e versatilità secondo le proprie disponibilità (ora e luogo) Controllo degli studenti dalla piattaforma (monitoraggio online)	Utilizzo dello strumento informativo Limitato coinvolgimento e partecipazione Aumento delle possibili fonti di distrazione Sensazione di essere in apprendimento solitario Mancanza di interazione con i partecipanti	Mancanza di contatto diretto con lo studente (tranne in caso di formazione ad apprendimento misto) Modifica del suo compito da “esperto” a “direttore d’orchestra” Passaggio dalla comunicazione principalmente orale a scritta Limitato utilizzo di metodologie didattiche
VIDEO	Facilità di comprensione Modalità ingaggiante di apprendimento Utilizzo flessibile Possibilità di ri-utilizzo frequente e continuo	Attivazione di attenzione e di coinvolgimento emotivo Possibilità di crearsi in realtà "virtuali" Facilitazione nel creare contesti di esercitazione Ampia gamma di scelta	Lingua di produzione dei video Difficoltà di transcodifica dalla finzione alla realtà	Poche possibilità di fare produzione di video ad hoc Disponibilità di adatta strumentazione per l'utilizzo efficace
COACHING/TUTORING	Possibilità di supporto personalizzato Opportunità di affiancamento on the job Alto livello empatico con il docente Piano di sviluppo e avanzamento	Creazione di contenuti personalizzati Alta conoscenza della persona, con possibilità di dare supporto secifico Misurazione dei risultati	Alti costi Disponibilità di tempo per gli incontri Scarsa motivazione se cooptati	Motivazione ed ingaggio della persona Mancanza di conoscenze della persona Poca disponibilità al cambiamento
PODCAST	Grande flessibilità di utilizzo Ampia enciclopedia a cui accedere Possibilità di "spezzare" il contenuto in momenti diversi	Semplicità di creazione e divulgazione Possibilità di curare i dettagli dei contenuti	Nessuna interazione con il trainer Voluminosità dei contenuti Unico canale comunicativo Scarsa attenzione durante l'utilizzo (es: alla guida)	Scarso ingaggio dell'ascoltatore Mancanza di feeback e momenti di contatto
DOCUMENTI	Ampia disponibilità Possibilità di approfondire conoscenze specialistiche	Suggerimenti di contenuti utili Possibilità di costruzione di contenuti ad hoc Preparare audience qualificate	Lunghezza dei documenti Unico canale di apprendimento Difficoltà ad apprendere Nessuna interazione	Nessuna interazione tempi di realizzaione e obsolescenza dei contenuti
LABORATORIO ESPERIENZIALE	Ampie possibilità di sperimentare le conoscenze e competenze acquisite Scambio di esperienze con i partecipanti Stretta attinenza con situazioni/problematiche quotidiane Definizione di piani di azione per il proprio lavoro	Ruolo di facilitatore Contenuti di estereemo interesse per i partecipanti Accompagnamento all'apprendimento attaverso momenti di feedback e debriefing	Conoscenze da acquisire in autonomia Preparazione pre-laboratorio (tempo) Aule disomogenee per esperienze acquisite	Utilizzo di competenze non usuali (moderatore, facilitatore) Mancanza di una "scaletta" definita, con rischio di spaziare tra gli argomenti Poco controllo e guida dell'aula
RICERCA SUL WEB	Enorme banca dati a disposizione Varietà di strumenti disponibili (testi, video,...) Disponibilità continua	Coinvolgimento dei partecipanti nella ricerca delle informazioni Ampia disponibilità di fondi Aggiornamento continuo	Difficoltà a reperire contenuti rilevanti Incertezza sull'attendibilità delle fonti Apprendimento senza punti di verifica	Autonomia dei partecipanti nel reperimento di informazioni Rischio di creare false verità nei partecipanti (fake news)
E-LEARNING	Carattere interattivo e attraente del contenuto e learning Flessibilità e versatilità secondo le disponibilità (ora e luogo) Formazione secondo il proprio ritmo, indipendentemente dagli altri studenti Autovalutazione durante la lezione e alla fine del corso Controllo individuale del progresso durante la formazione e learning e bilancio dei risultati raggiunti grazie al monitoraggio online	Erogazione ad ampie platee Utilizzo di strumenti ingaggiati e stimonati Formazione adattabile per livelli di conoscenze Rispetto delle tempistiche di ciascun partecipante	Apprendimento dello strumento informatico, reticenza di fronte alle nuove tecnologie Gestione autonoma in assenza di ritmi di lavoro imposti Controllo della propria motivazione e coinvolgimento nella formazione e learning, sforzo di concentrazione Mancanza di contatto diretto con il formatore (tranne in caso di formazione ad apprendimento misto)	Limitato utilizzo delle competenze acquisite nel tempo Nessun contatto con i partecipanti Mancanza di feedback sull'apprendimento Necessità di progettare moduli efficaci e non modificabili in itinere

