



## Modellizzazione di uno strumento d'apprendimento per l'innovazione *A game for immersive learning*

### SCENARIO DI RIFERIMENTO

Una ricerca del 2021 condotta da LIUC Business School, su iniziativa di Federmanager Varese, in collaborazione con l'Unione degli Industriali della Provincia di Varese (UNIVA), evidenzia una spiccata eterogeneità delle strutture organizzative, dell'articolazione dei processi, del modello relazionale con gli stakeholder, della cultura d'impresa e di altri fattori tra le molteplici imprese iscritte nel territorio della Provincia di Varese e, dunque, la concreta necessità di indagare più a fondo il reale contesto industriale (e manageriale) al fine di delineare interventi mirati per colmare quanto più possibile i gap di competenze attraverso percorsi e strumenti efficaci e di reale impatto formativo.

Da questa intuizione, dunque, è stata condotta un'accurata analisi che ha evidenziato che il mismatch più significativo si concentra all'altezza delle competenze afferenti alle aree concernenti la gestione delle informazioni e comunicazione e trasformazione digitale oltretutto la gestione della produzione e servizi. Nella prima fattispecie si tratta di competenze "connesse prevalentemente alla capacità di raccogliere, rielaborare e utilizzare i flussi informativi esterni e interni all'azienda, promuovendo anche l'utilizzo di device mobili e una più ampia digitalizzazione dei processi aziendali" mentre invece, per quanto concerne la produzione e i servizi, si tratta di competenze che riguardano "l'impiego di nuove tecnologie in ambito produttivo, prevalentemente riconducibili ai pilastri dell'Industry 4.0".

Le evidenze rilevano altresì uno scostamento non trascurabile dei valori tra le GI e le PMI. Ciò significa che, pur con intensità diverse, è sempre verificato il caso in cui si rileva un gap più pronunciato in capo alle PMI rispetto alle GI.

La ricerca di LIUC Business School evidenzia infine che le modalità (formative) esperienziali, cioè laboratori e attività svolte sul campo, costituiscono un ingrediente centrale per l'upskilling necessario per consentire ai manager di compensare il differenziale insito tra GI e PMI e, soprattutto, di acquisire gli strumenti e la confidenza tale per poter affrontare il prossimo futuro con maggiore sicurezza e con le competenze più idonee.

### TARGET

L'iniziativa intende coinvolgere non meno di 20 tra dirigenti/manager operanti in imprese manifatturiere e dei servizi nella Provincia di Varese provenienti da almeno 10 aziende diversificate per dimensione (PMI e GI) e settore merceologico. I destinatari saranno selezionati all'interno di imprese aderenti a Fondirigenti (per almeno il 50% delle imprese coinvolte).

Più nello specifico, l'iniziativa si rivolge a imprenditori, figure apicali, Chief Executive Officer, direttori, manager di linea e di staff di GI e P.MI, in servizio, operanti in imprese manifatturiere e dei servizi (di tutti i settori merceologici).



## OBIETTIVI

Nell'ambito dell'iniziativa s'intende sviluppare, in via sperimentale, uno strumento innovativo di apprendimento, autodiagnosi e autovalutazione sul tema dell'innovazione e trasformazione digitale, macroarea tematica di interesse che, come emerso nella ricerca di LIUC Business School, è già stata individuata nel territorio di Varese.

Nello specifico, s'intende definire e sviluppare un prototipo di strumento che consenta di indagare, rilevare e sviluppare competenze di Lean Management & Industry 4.0 o Innovation & Technology Management.

La sperimentazione consentirà di definire un modello di strumento di apprendimento per l'innovazione caratterizzato da:

- modalità di apprendimento integrate nell'attività lavorativa quotidiana, facendo ricorso a canali di comunicazione rapidi e consolidati funzionali al trasferimento di contenuti formativi "atomici" della durata unitaria di pochi minuti;
- logiche sostanziali di microlearning e, nello specifico, afferenti ai principi della gamification, basate su modalità di apprendimento immersivo e sviluppo metacognitivo di competenze;
- efficienza ed efficacia operativa attraverso uno strumento adattivo fondato su algoritmi matematici

## ATTIVITÀ CORE

L'iniziativa progettuale si articola in cinque macro-fasi di attività:

1. Realizzazione di un sondaggio online e di un focus group sui temi della trasformazione digitale e sulle modalità di apprendimento innovative;

2. Progettazione, realizzazione e validazione del prototipo dello strumento formativo;
3. Analisi dei dati raccolti e delle osservazioni emerse dal confronto con i tester;
4. Fine-tuning dello strumento;
5. Presentazione e consegna dello strumento formativo nell'ambito di un evento conclusivo finalizzato alla disseminazione dei risultati conseguiti

## RISULTATI

In termini di risultati, anche intermedi, ci si attende di:

- individuare i temi e i contenuti afferenti all'area di Lean Management & Industry 4.0 o Innovation & Technology Management che saranno indagati e sviluppati in seguito attraverso il prototipo dello strumento formativo;
- realizzare un prototipo funzionante dello strumento rispondente alle logiche del microlearning e della gamification che consenta di guidare gli utenti nella scoperta di strategie di comportamento e/o di pillole nozionistiche utili a rendere il lavoro quotidiano più consapevole, efficiente ed efficace;
- implementare la versione definitiva dello strumento (facendo leva su quanto emerso nella fase di testing che segue la realizzazione del prototipo);
- redigere un report finale corredato da una descrizione completa e puntuale del modello di strumento (che sarà presentato in occasione di un evento conclusivo e veicolato attraverso un articolo su quotidiano locale/nazionale.

