

Master Universitario in PROGETTAZIONE E GESTIONE DEL MULTIMEDIA PER LA COMUNICAZIONE aa. 2016-2017

Titolo della Tesi: Progettazione e-learning per le *soft skills*

Autore: Giulia D'Amanti

Abstract

Il presente lavoro prende in analisi le possibilità concrete dell'e-learning come strumento efficace di potenziamento dell'apprendimento. Lo spunto per questa analisi proviene da due progetti cui mi sono dedicata all'interno di e-Mentor, entrambi dedicati al tema della ricerca di lavoro e del potenziamento delle *soft skills*. La questione verte su una domanda in particolare: in che modo e con quali strumenti una progettazione e-learning efficace è in grado di raggiungere l'obiettivo ultimo del processo di apprendimento, ovvero il passaggio dal *sapere* al *saper fare*?

Il primo capitolo, quindi, cerca di dotarsi degli strumenti teorici per affrontare la questione: cosa è l'e-learning e quali sono le sue caratteristiche principali, quali sono le teorie dell'apprendimento a cui fa riferimento e quali risultano più rilevanti ai fini di una progettazione più performante. Infine, si parla del modello ADDIE, che descrive il processo di progettazione in cinque fasi: analisi, progettazione, sviluppo implementazione, valutazione. Nel secondo capitolo si fa il punto sulla questione delle *soft skills*, sull'importanza secondo il *World Economic Forum* della formazione su questi temi e sulle modalità specifiche in cui i due progetti in oggetto cercano di affrontarla. Dopo aver descritto il mio lavoro a livello progettuale, le tecniche di design dell'informazione e di coinvolgimento dell'utente utilizzate, si avanzano delle ipotesi di *social-assessment* e di creazione di una *community*. Questi strumenti si propongono di supportare l'apprendimento dei discenti nell'acquisizione delle competenze attraverso degli scenari di esercizio e di utilizzazione delle stesse.