ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 2 - number 35 Wednesday 25 july 2018

Come creare un'esperienza di formazione di successo in 6 mosse

Mini-guida sui passi da seguire nel progettare un'esperienza di formazione che pensi agli utenti e non solo al contenuto.

Una ragazza si offre di pianificare una vacanza con la sua amica visto che entrambe amano il caldo e le escursioni in montagna. La ragazza opta per un viaggio all'avventura con accampamento ed escursioni di 10 km al giorno in posti diversi, certa che all'amica piacerà.

Una volta all'aeroporto si rende conto dalla faccia terrorizzata dell'amica che non è proprio la vacanza che aveva in mente. Avrebbe preferito qualche breve escursione, una comoda stanza in albergo con doccia invece della tenda, un po' di bicicletta sul lungomare e un ristorantino.
Morale della storia: l'amica ha pianificato una vacanza senza chiedere input sulle attività e la destinazione sbagliando su tutti i fronti.

Anche nel pianificare dei corsi di formazione succede lo stesso: spesso non si consultano le persone per capire i loro desideri, le aspettative ecc.

Invece di pensare alla formazione come un'esperienza da vivere dall'inizio alla fine si pensa solo al contenuto, a cosa si vuole comunicare.

In realtà un'esperienza di apprendimento di successo è quella che include l'utente nella progettazione del corso facendo una mediazione tra quello che desidera il target, le necessità aziendali e la fattibilità tecnologica.

Perché un corso sia fruibile deve avere 3 caratteristiche:

1. Risolvere un problema
2. Essere facile da usare
3. Essere piacevole

Ecco come creare un corso di successo in 6 mosse:

1. Definire il problema

Una volta identificato il problema, bisogna trattarlo dal punto di vista dell'azienda e degli utenti, definire lgi obiettivi e il modo per misurarli. Si possono usare degli strumenti per il brainstorming.

2. Creare una mappa dell'empatia

Ci sono diverse risorse online per creare una mappa dell'empatia con cui l'utente risponde a delle domande riguardo una data funzione o conoscenza X:

- Che cosa pensa l'utente di X
- Come si sente pensando a X
- Cosa dicono nel posto di lavoro quando l'utente svolge l'attività X
- Quali azioni compie l'utente facendo X
- Quali sono le difficoltà dell'utente nel fare X
- Che cosa lo sprona a fare/mettere in pratica X

3. Creare le Personas

Una Persona è l'identikit dell'utente che prende vita con nome e cognome quando si progetta un'esperienza di formazione tenendola a mente in ogni passaggio. Nel nostro esempio la ragazza avrebbe dovuto chiedersi "Alla mia amica piacerebbe questa cosa?"

4. Pianificare il processo di apprendimento

Con le learning journey maps si pianifica ogni fase del processo di apprendimento tenendo conto dei risultati della mappa dell'empatia e delle soluzioni trovate. Il viaggio dell'apprendimento deve includere delle fasi come:

- Attività chiave e risultati attesi
- Emozioni da suscitare o evitare
- Cose che rendono l'esperienza memorabile o spiacevole
- Attività che dovrebbe o non dovrebbe fare l'azienda a supporto dell'esperienza
- Ostacoli che possono minacciarne il successo
- Opportunità da cogliere a partire dalla mappa dell'empatia

5. Creare un prototipo

Un prototipo veloce del progetto di formazione può essere sottoposto a un ristretto target per avere il loro feedback e migliorarlo di conseguenza.

6. Cosa ricavare dalla sperimentazione

Dalla sperimentazione del prototipo dovrebbe emergere cosa pensano gli utenti del valore del corso, quanto è piaciuta l'esperienza di apprendimento e quanto è stato facile/difficile il contenuto.

Leggi l'articolo completo...