

**Il progetto si focalizza** sugli aspetti metodologici e tecnologici del nuovo modo di concepire l'e-learning, ritenendola componente necessaria di un *approccio di tipo blended* che integra la formazione gestita in autonomia, con sessioni collettive di confronto e di applicazione alla realtà lavorativa. Il CLIMB focus è il **custom e-learning** che supera la classica formula dell'e-learning quale contenitori di corsi preconfezionati o *off-the-shelf*, basandosi su sviluppi ad hoc di prodotti formativi in base alle richieste specifiche di aziende e partecipanti, creando corsi *su misura* per il beneficiario. Il concetto di **apprendimento adattivo o su misura** è radicato nel fatto che una dimensione non va bene per tutti e che le esperienze di apprendimento sono fortemente correlate al contesto aziendale se non ai singoli partecipanti. Il punto chiave del custom e-learning è il concetto di **student-centred**, ovvero l'idea che la **formazione sia incentrata sul destinatario**, con l'obiettivo di trasformarlo da semplice fruitore ad artefice del percorso di apprendimento.

## Obiettivi

**1) Individuare soluzioni di apprendimento coerenti con le esigenze di sviluppo di aziende e dipendenti al variare delle priorità del mercato del lavoro, dell'economia e della società (PRIORITÀ VET 1).** Il CLIMB focus è la personalizzazione. Si vuole sviluppare un know-how specialistico sul tema del custom e-learning per identificare e proporre al mercato del lavoro un approccio di apprendimento personalizzato, basato su esigenze e gap di competenze dei destinatari e sulle complessità di un target estremamente dinamico e con esigenze disparate e variabili.

**2) Individuare soluzioni metodologiche innovative e flessibili rispondenti al fabbisogno di competenze del mercato del lavoro (PRIORITÀ VET 1 e 2).** Il concetto della flessibilità è alla base della customizzazione. Si vuole sviluppare una metodologia di intervento flessibile applicabile a varie dimensioni, forme, con tutti i tipi di combinazioni per soddisfare le esigenze particolari di qualsiasi organizzazione.

**3) Individuare soluzioni tecnologiche di custom e-learning efficaci e con costo di produzione sostenibile (PRIORITÀ 3).** Ci si concentra sulla diffusione di modelli che oltre ad essere flessibili e su misura sono innovativi e caratterizzati altresì da soluzioni tecnologiche di custom e-learning specifiche (portali e LMS, microlearning, intelligenza artificiale e gamification) ed economicamente sostenibili.

**4) Individuare modelli atti a rendere l'esperienza di apprendimento più efficace e coinvolgente. (PRIORITÀ 1 e 2).** Si cercano modelli e ambienti di apprendimento personalizzati anche attraverso sessioni di autovalutazione, le cui priorità sono le aree e le competenze specifiche di contesto, a garanzia di un alto livello di qualità, motivazione ed efficacia.

## Risultati Attesi

#CLIMB

Le prime linee guida europee per la formazione VET blended, basata su custom e-learning;

#CLIMB

Almeno una soluzione pilota di custom e-learning;

#CLIMB

Almeno una soluzione pilota di apprendimento blended.

I partner



Consufé

