

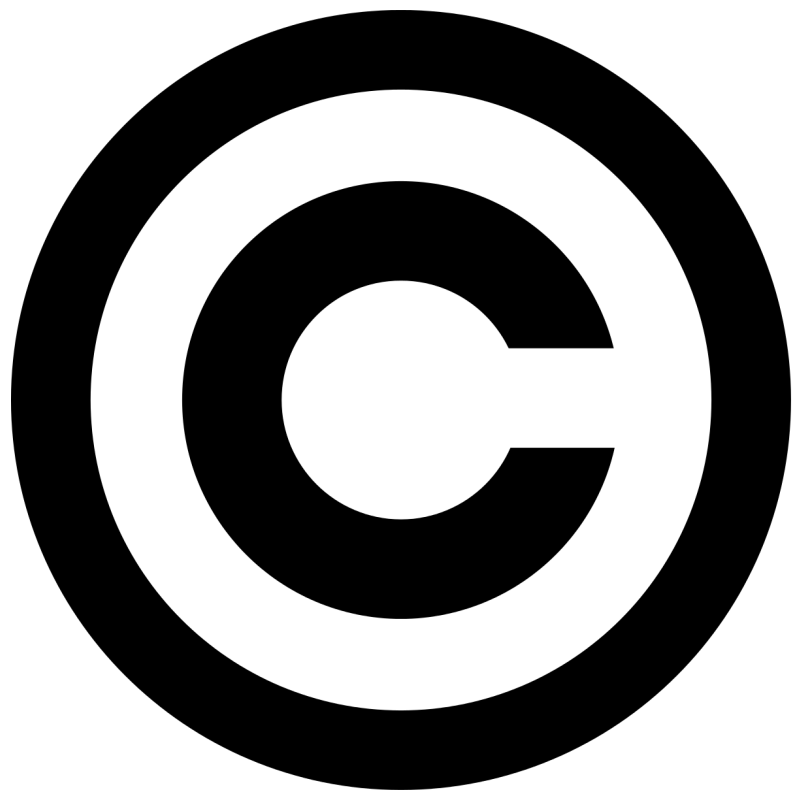


**ADAPTIVE  
IMAGINATION LAB**

**APPREDIMENTO EMERGENTE  
GENERATIVO**



**IMAGINATION DESIGN**  
**COACHING**



**Il materiale di questa presentazione è di proprietà di Imagination Design Coaching.**

**Viene fornito solo per motivi didattici.**

**Ne è vietata la pubblicazione e la riproduzione**

IMAGINATION DESIGN  
**COACHING**

**DALL'APPRENDIMENTO INDIVIDUALE A  
QUELLO A RETE**



# Dall'apprendimento passivo

## ACTIVE LEARNING

Any method of instruction that allows students to actively participate in the learning process through a variety of individual and group activities.

### THE PROCESS

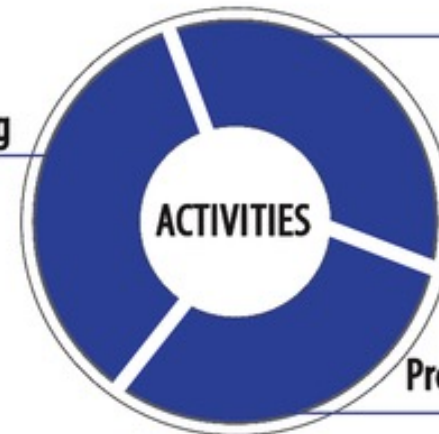
Students are given a variety of ways to interact with each other and complete the activities.

### THE ACTIVITIES

- Discussions
- Presentations
- Games
- Worksheets
- Short Readings
- Short Writings
- Case Studies/Senarios
- Surveys

#### Collaborative Learning

Students work together in small groups to complete the activity.



#### Cooperative Learning

Students work on individual sections of the activity, and then compile their results to complete the final activity.

#### Problem-based Learning

Students work in small groups using the activities to solve a problem.

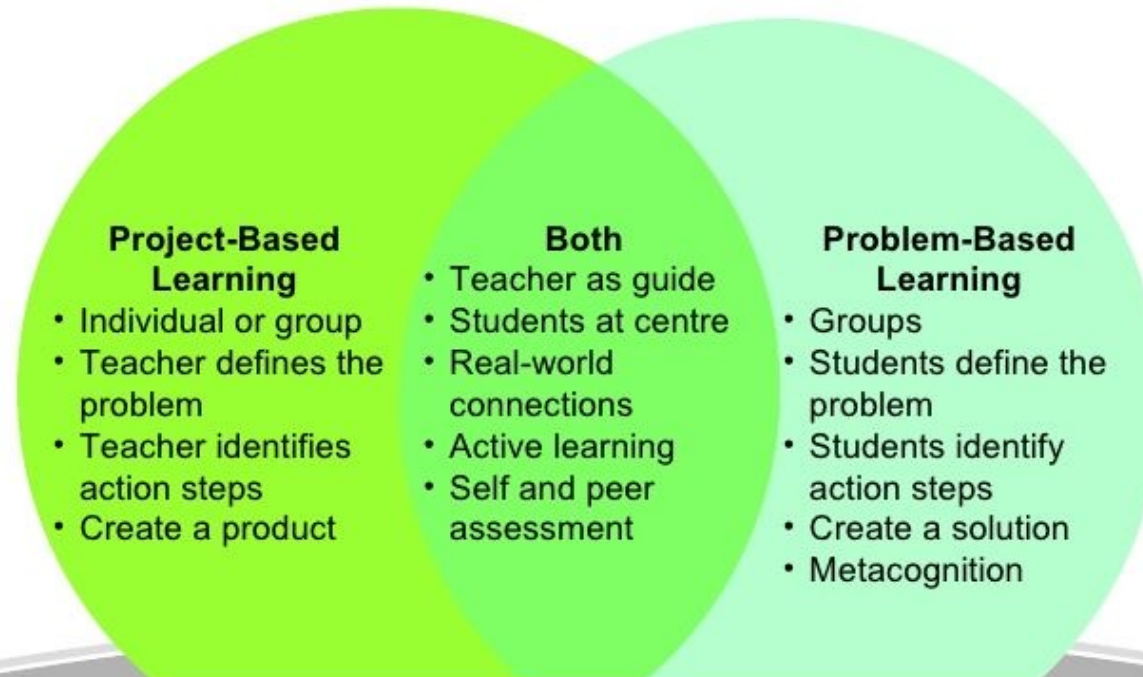
# Differenti forme di apprendimento attivo

<b>P</b> <b>ROJECT-BASED LEARNING</b>	How can students express and share their the depth and extent of their learning in their own unique way through oral, written, creative, or technical expression?
<b>I</b> <b>NQUIRY-BASED LEARNING</b>	How can students read and research; examine, experiment with, and explain; and investigate and inquire about concepts and content to build background knowledge and extend learning?
<b>P</b> <b>ROBLEM- BASED LEARNING</b>	How can students apply what they are learning to answer questions, address problems, accomplish tasks, and analyze texts and topics in different academic and real world contexts?
<b>E</b> <b>XPEDITIONARY LEARNING</b>	How can students recognize and realize the relevance of what they are learning and how academic concepts and procedures can be transferred and used in a real world context?
<b>S</b> <b>ERVICE LEARNING</b>	How can students transfer and use what they are learning to address circumstances, issues, problems, and situations within their community?

(C) Maverik Education LLC, 2016

# From project learning to problem learning

## What's the Difference?



**Bottom Line:** In Problem-Based Learning, students have more control over their own learning and the processes involved.

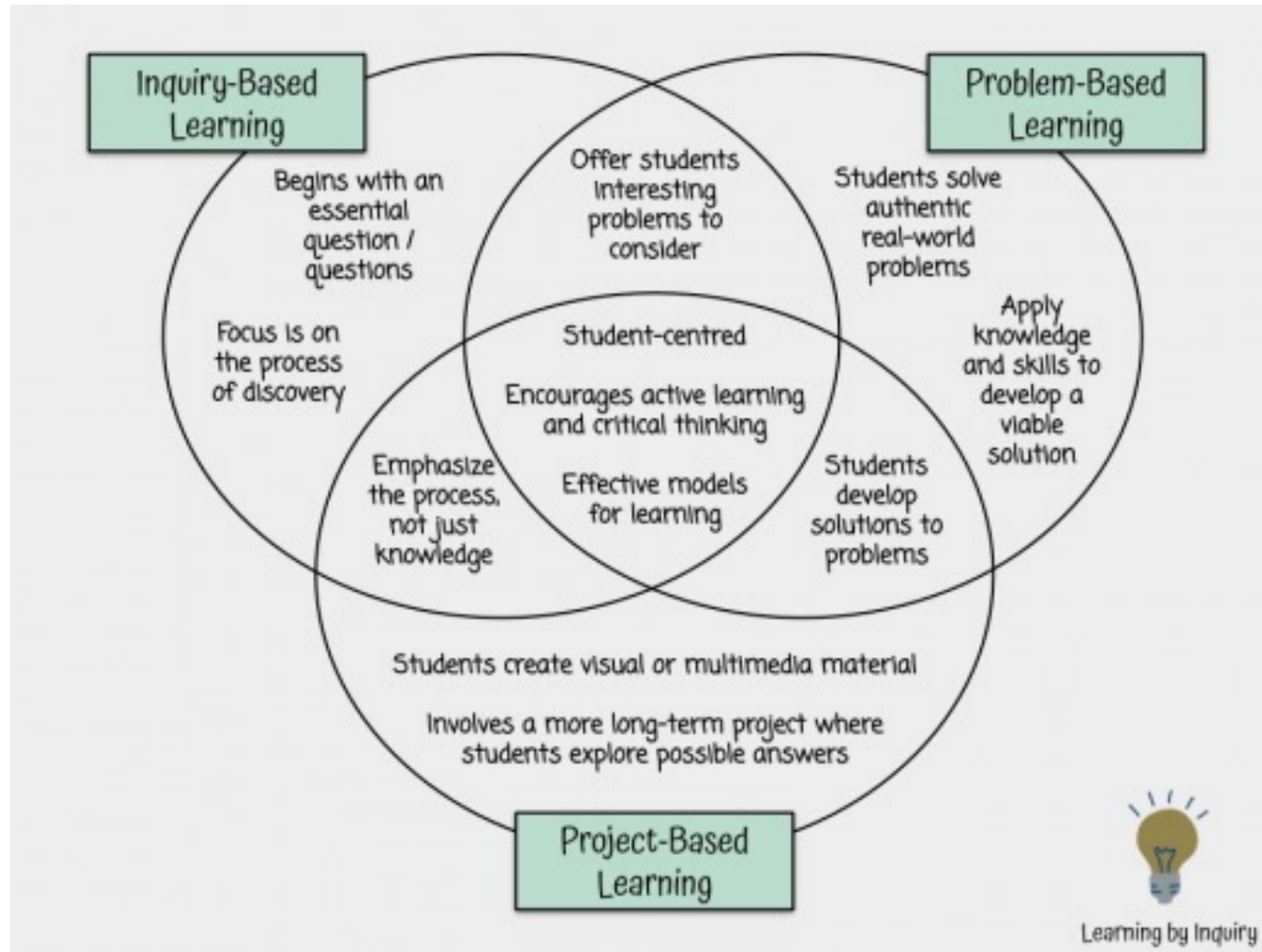


# Speculative Learning e il PBL

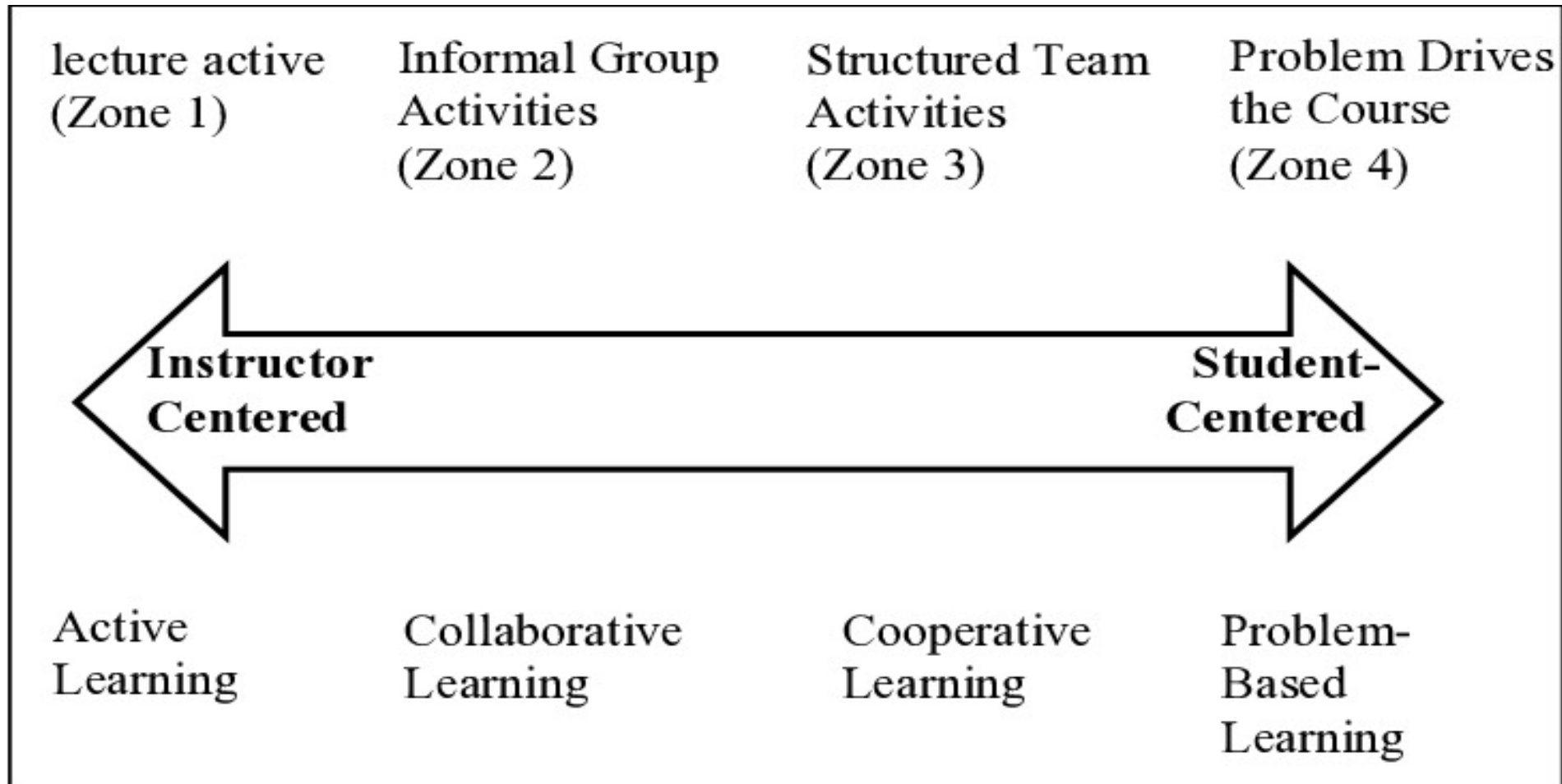
Project-Based Learning	Problem-Based Learning
Often multi-subject	More often single-subject
May be lengthy (weeks or months)	Tend to be shorter
Follows general, variously-named steps	Follows specific, traditionally prescribed steps
Includes the creation of a product or performance	The "product" may simply be a proposed solution, expressed in writing or in an oral presentation
Often involves real world, fully authentic tasks and settings	More often uses case studies or fictitious scenarios as "ill-structured problems"

edutopia

# La centralità non è quella dell'insegnante







# Il ruolo sempre più attivo dello studente



Fonte – Tata Consulting Services

# Expeditionary Learning & Critical Learning

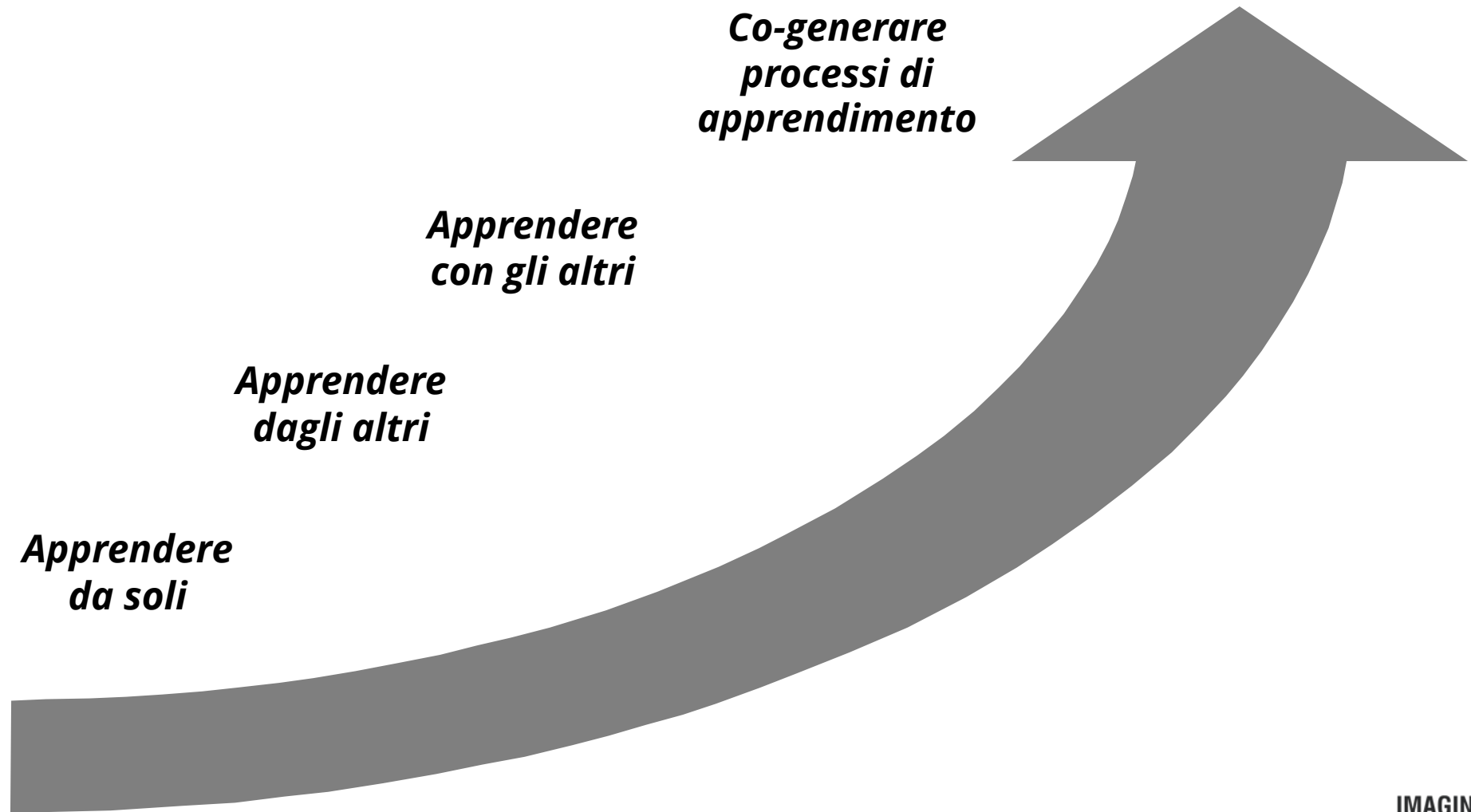
## Expeditionary and Service Learning

			
What issues are affecting the world? How is this issue affecting the world? Why is this issue essential or important to address, handle, settle, or solve? What impact does this issue have on the world? How does this issue affect me? What can I do to address this issue?	What issues are affecting the world? How is this issue affecting the nation? Why is this issue essential or important to address, handle, settle, or solve? What impact does this issue have on the world? How does this issue affect me? What can I do to address this issue?	What issues are affecting the community? How is this issue affecting the nation? Why is this issue essential or important to address, handle, settle, or solve? What impact does this issue have on the world? How does this issue affect me? What can I do to address this issue?	What issues affect or are important to <u>you</u> ? How does this issue affect <u>you</u> ? Why is this issue essential or important to <u>you</u> ? What impact does this issue have on <u>you</u> ? How does this issue affect others <u>you</u> know? What can <u>you</u> do to address this issue?

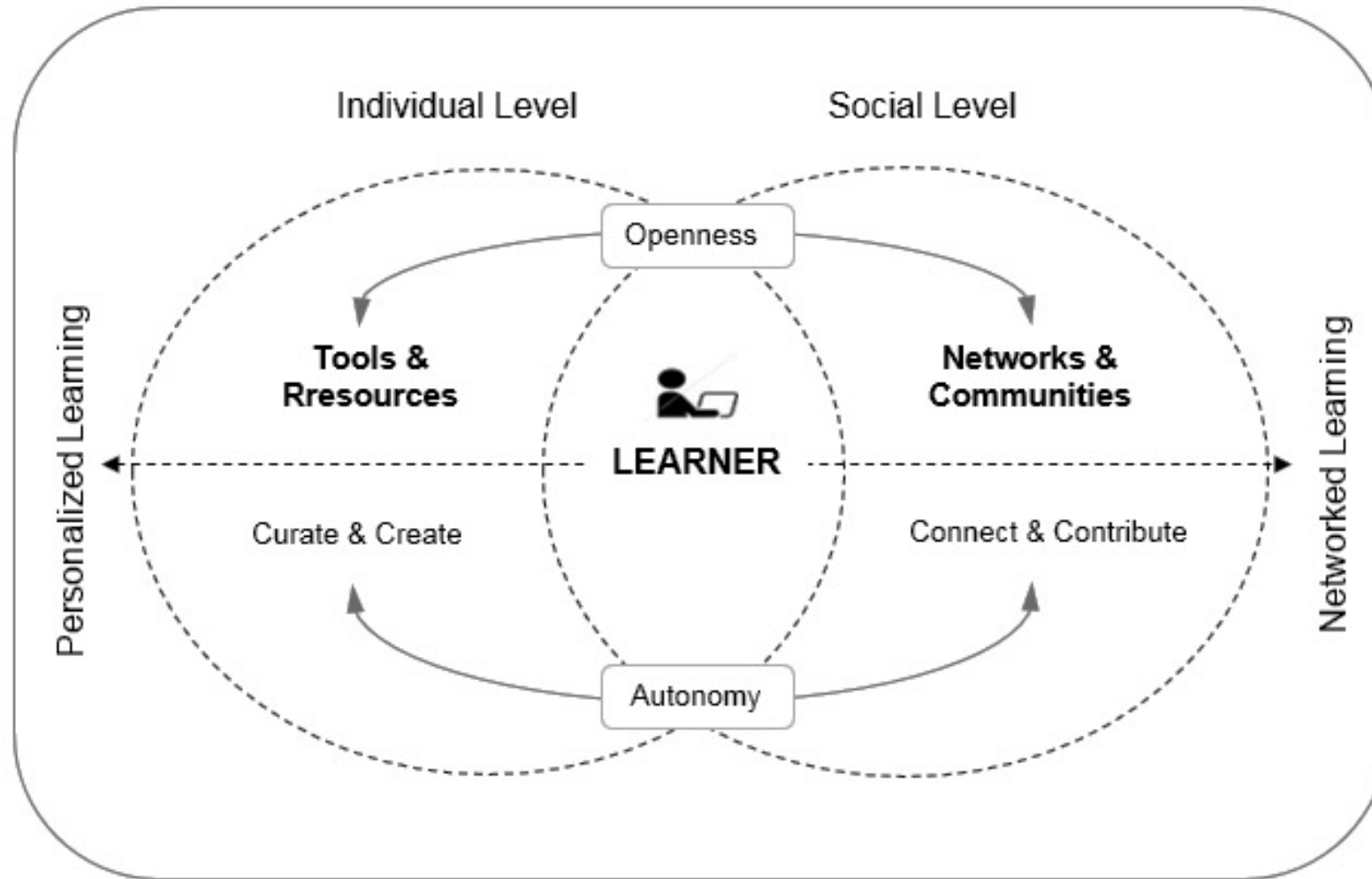
(C) Maverik Education LLC, 2016



# Evoluzione dell'apprendimento

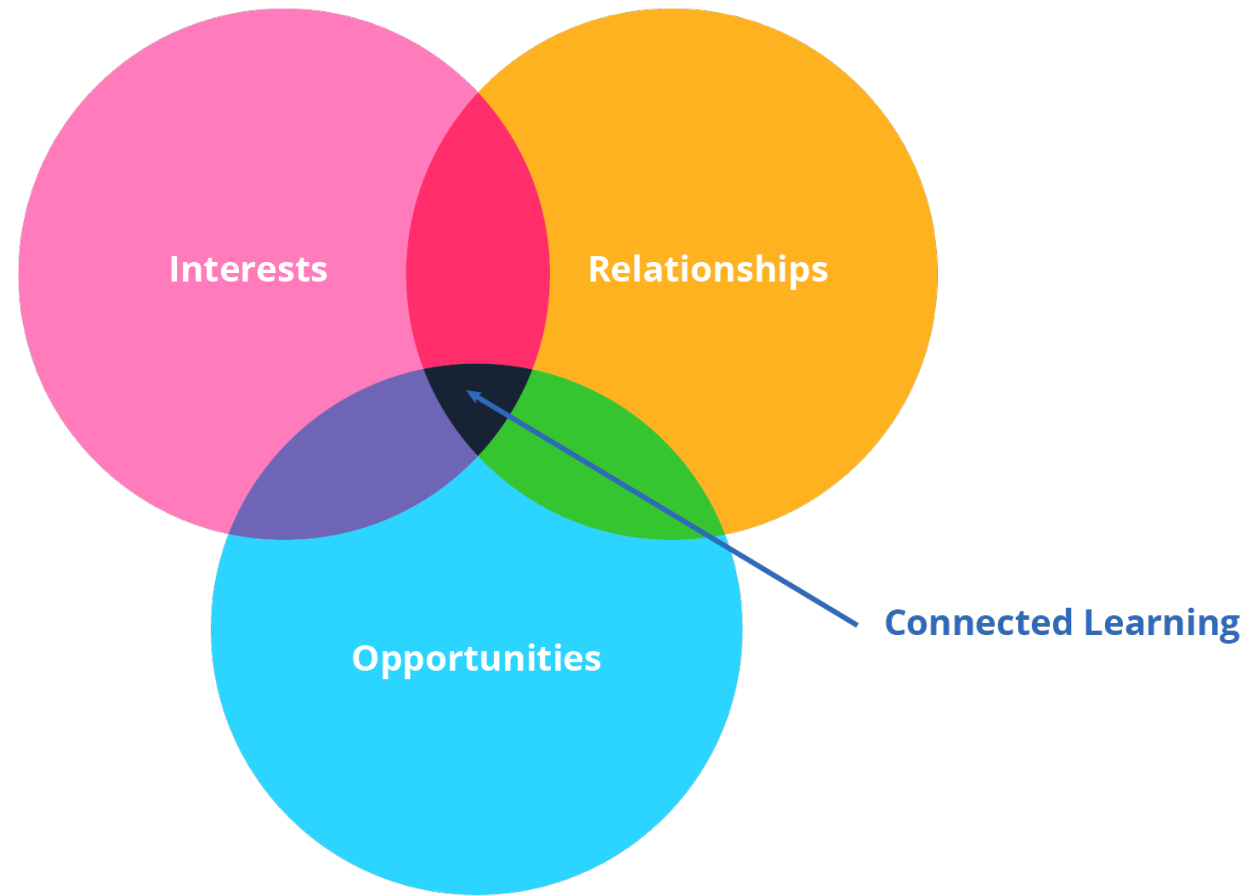


# Introduciamo il tema del connected learning



Fonte - Mohsen Saadatmand

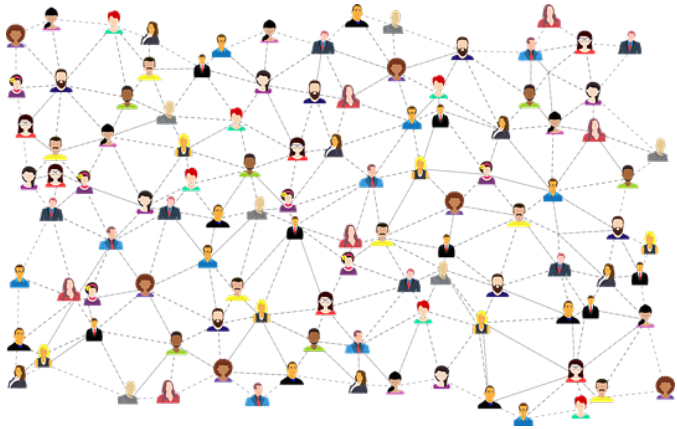
# Le ragioni del Connected Learning



# I network di apprendimento



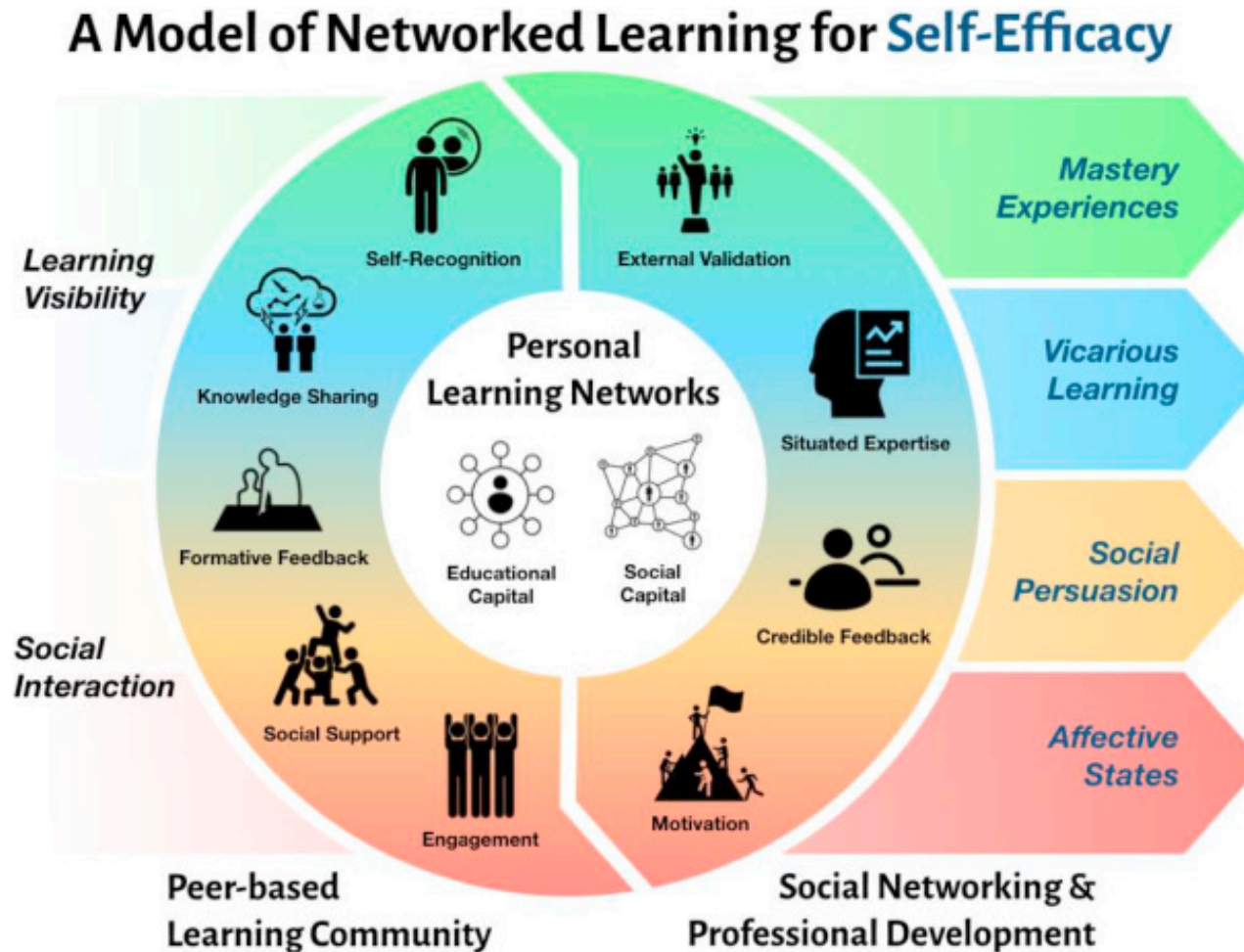
*Sono gruppi sociali che si formano su base temporanea o continuativa e che hanno per obiettivo la generazione di conoscenza organizzata imparando l'uno dall'altro attraverso un processo esperienziale volta a migliorare la qualità dei processi di apprendimento e a renderli più efficaci.*



*Sono legati da un dominio comune (identità, interesse), sviluppano pratiche partecipative, per portare avanti attività congiunte (confronto di fonti, discussione, condivisione di idee o pratiche) e mettono a fattor comune, risorse (fonti, storie, strumenti, approcci, metodi e modelli, prestando mutua assistenza nella risoluzione dei problemi.*



# I network di apprendimento



Fonte - Mohsen Saadatmand

# Creare Comunità di Apprendimento

Comunità  
inquisitive

Comunità di  
apprendimento

Comunità di  
discussione

Comunità di  
aggiornamento

Comunità di  
confronto  
critico tematico

Comunità di co-  
immaginazione

Comunità di  
progettazione

Comunità di  
pratica

# Tipologia di comunità

Comunità  
autogestite

Comunità con  
facilitatore  
interno

Comunità con  
facilitatore  
esterno

IMAGINATION DESIGN  
**COACHING**

**ECO-SISTEMI DI APPRENDIMENTO E  
APPRENDIMENTO IN RETE PER GESTIRE LA  
COMPLESSITA'**



# Learning Eco-system

- *A learning and performance ecosystem enhances individual and organizational effectiveness by connecting people and supporting them with a broad range of content, processes, and technologies to drive performance.” – [The eLearning Guild](#)*
- *“The symbiotic learning relationship between an employee and an organization.” – [Harvard Business Review](#)*
- *“A learning ecosystem is a collection of people, processes, and tools that deliver, integrate, and support the L&D function across your organization. Every organization has a learning ecosystem, just like every business has a culture, whether it was formed intentionally or not.” – [Rose Benedicks of Training Industry, Inc.](#)*

# Un concetto ancora nebuloso



Non esiste ancora una definizione, chiara ed esaustiva dell'**ecosistema di apprendimento**, (learning eco-systems)

Le varie definizioni convergono su alcuni elementi:

- *sistema auto-organizzato di apprendimento informale di tipo collaborativo*
- *valore creato dalle interazioni fra le persone*
- *creazione di processi, di ambienti, di occasioni di apprendimento sia in presenza sia mediate da tecnologie digitali*
- *attività di apprendimento collaborativo portate avanti con e senza facilitatori*
- *condivisione di idee, esperienze, risorse per far emergere nuova conoscenza che viene generata a vantaggio dell'eco-sistema e dei membri stessi*

# Progettare un ecosistema di apprendimento



Gli **eco-sistemi di apprendimento**, nascono per favorire processi di **apprendimento informale** di tipo **partecipativo** che permettano di **adeguare le proprie conoscenze e competenze in un mondo in profonda trasformazione**.

*Non si tratta solo di condividere contenuti, pratiche, ma soprattutto di creare ambienti fertili di scambio per la creazione di una nuova cultura emergente, in grado di favorire processi di innovazione e di trasformazione.*

# Finalità di un eco-sistema di apprendimento

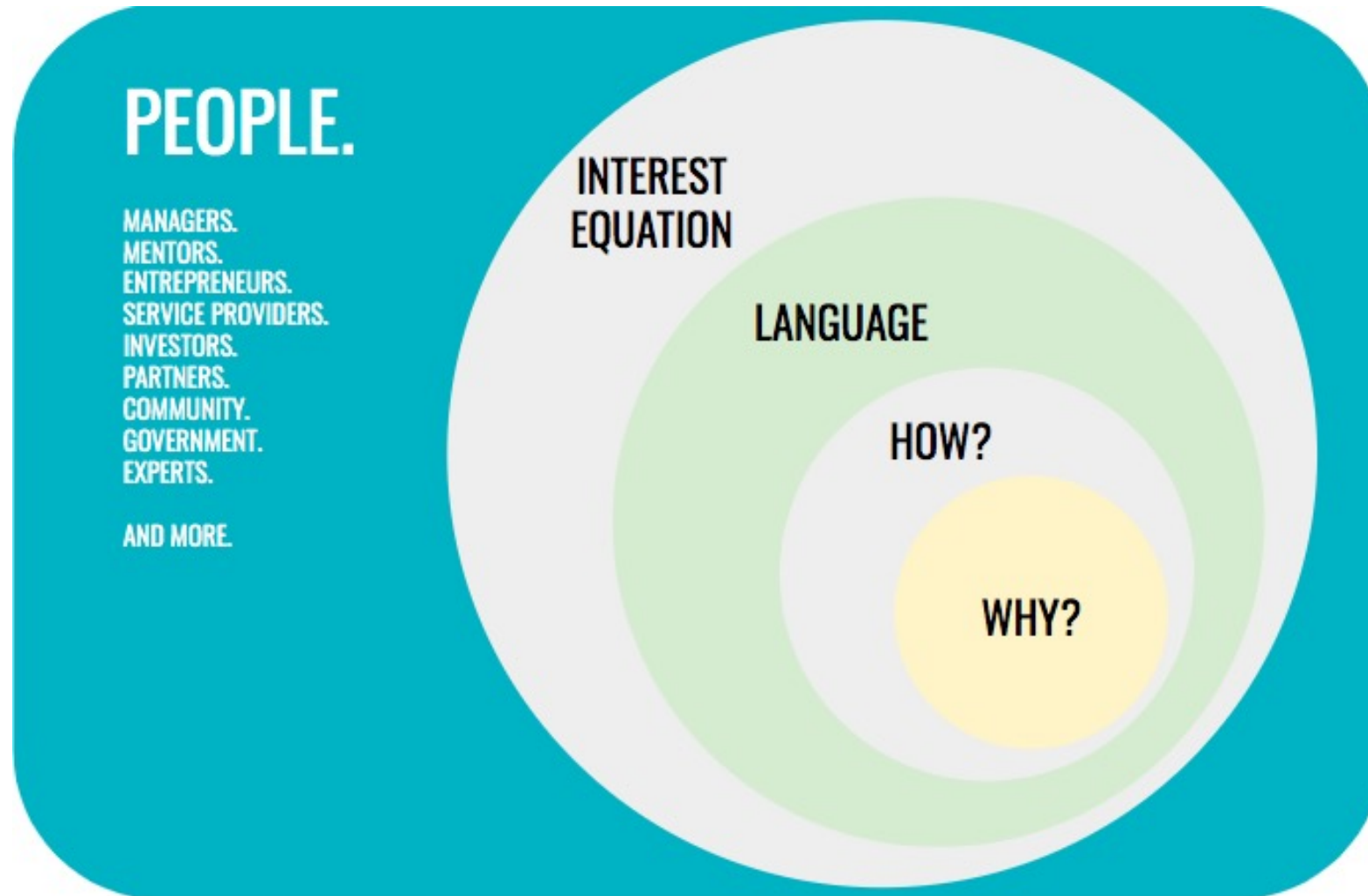
Un **eco-sistema di apprendimento** si propone di migliorare la conoscenza dell'ambiente in cui si opera, attraverso la **formulazione collaborativa di nuove domande** e di **nuovi problemi**, la **condivisione di idee e di fonti**, attraverso la **messa a disposizione di nuovi modelli e processi**, attraverso la **creazione di nuove pratiche di apprendimento**, di **discussione**, di **confronto su temi di mutuo interesse strategico**, più che risolvere problemi concreti.

La finalità dovrebbe pertanto essere **l'analisi di temi strategici rilevanti**, da più angolazioni possibili, in modo da allargare la propria visuale e accrescere la conoscenza sul tema strategico per migliorare la propria capacità di generare nuovo valore nel tempo. (Adattato da Herbst 1976).

**In un eco-sistema di apprendimento i risultati non sono totalmente predeterminabili, ma emergono dalle interazioni. Si tratta di dare vita a nuove strutture di conoscenza che favoriscano processi di cambiamento attraverso scambi significativi.**



# Elementi di un eco-sistema di apprendimento



Fonte – Katri Volkokari

# Elementi: WHY - PURPOSE



**PURPOSE** – *E' la motivazione che spinge le persone a condividere il loro tempo, le loro risorse, con continuità per un obiettivo comune. Se questo non c'è o non è chiaro a tutti, l'ecosistema è destinato a dissolversi.*

*Insieme al **Purpose**, vengono i fondatori, andranno a definire i **Valori** che caratterizzano i comportamenti considerati virtuosi e quelli che invece non lo sono.*

*Lo Scopo è la risposta alla domanda **WHY?** Può essere pertanto uno scopo congiunturale e limitato nel tempo o continuativo*

# Elementi: HOW – Processi e procedure

I **nuovi processi** e le **nuove procedure** hanno lo scopo di migliorare, l'efficacia, la creatività, le competenze, la capacità innovativa, generativa, gli skill dei partecipanti ai programmi di generazione e di scambio di nuove pratiche per la generazione di nuovo valore

NUOVE PRATICHE	FINALITA'
1	Pratiche per imparare gli uni dagli altri
2	Pratiche per massimizzare l'uso delle risorse
3	Pratiche per utilizzare nuovi strumenti e tool
4	Pratiche per allargare la propria visuale
5	Pratiche per sviluppare nuova conoscenza
6	Pratiche per allineare nuove visioni
7	Pratiche per aggiornare schemi mentali e modelli di pensiero
8	Pratiche per apprendere nuovi modelli di apprendimento e di condivisione della conoscenza

# Elementi: HOW – Tipologia di attività

ATTIVITA'	SINCRONE	ASINCRONE
1	Discussioni	Repository fonti informative e di materiali
2	Esercitazioni	Curation fonti formative (percorsi)
3	Confronto su temi rilevanti	Liste di persone da seguire
4	Co-learning	Liste di libri o articoli da leggere
5	Co-immaginazione	Creazioni di mappe di conoscenza
6	Problem Setting	Mappe di domini di conoscenza
6	Problem Solving	Condivisione di pratiche, metodi e modelli

# Elementi: LANGUAGE (CULTURE)

**LANGUAGE** – *In un mondo in profonda trasformazione, il linguaggio evolve e viene ri-generato dall'interazione di persone differenti, che hanno visioni differenti e che partecipano nella creazione di un linguaggio comune.*

*Alcuni aspetti importanti relativamente al linguaggio:*

- **Definizione o ri-definizione dei termini utilizzati e creazione di un vocabolario comune**
- **Esplorazione di nuovi significati, nuovi termini che potranno essere adottati**
- **Creazione di una cultura condivisa**



# Elementi: INTEREST (I TEMI)



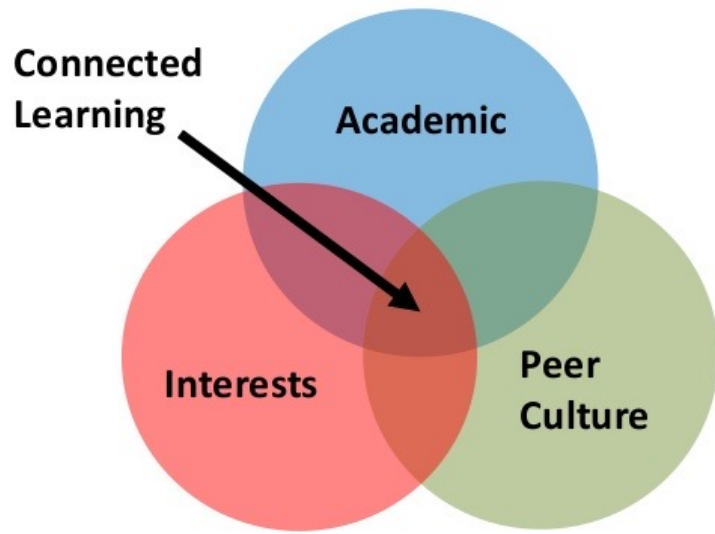
***I TEMI** – I temi di interesse, vengono scelti sia inizialmente come base per l'adesione al «progetto», sia vengono scelti collegialmente nel corso delle differenti interazioni tra le persone.*

*In altri casi ci saranno alcuni **temi emergenti**, **temi secondari**, e **temi collegati**, che emergeranno dai processi di esplorazione e di generazione volta alla creazione e alla diffusione di nuova conoscenza.*

IMAGINATION DESIGN  
**COACHING**

**APPRENDIMENTO EMERGENTE  
GENERATIVO**

# L'apprendimento emergente generativo

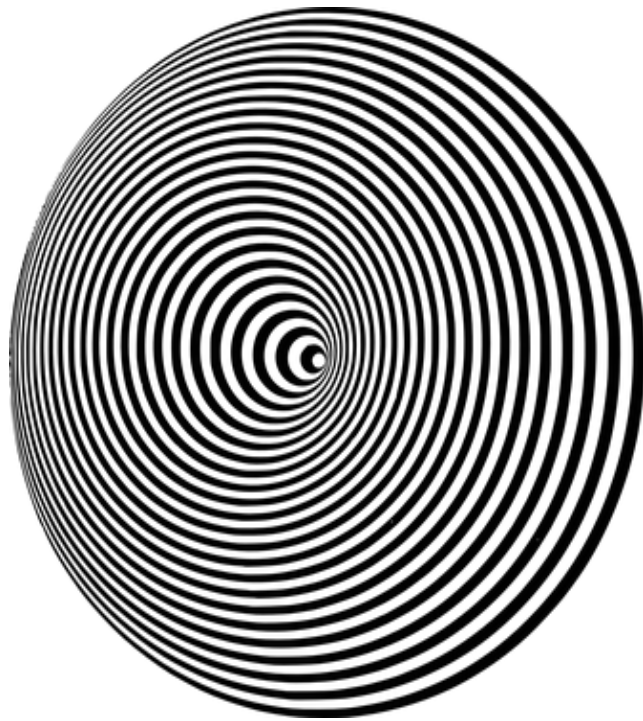


Ito, et al (2013)

Le strategie di apprendimento generativo rappresentano l'ultima frontiera dell'**apprendimento connesso**, poiché per problematiche semplici e complesse esiste una soluzione che possono essere individuate, mentre per i **problemi complessi emergenti**, spesso non sono nemmeno definite bene i temi e le problematiche.


Fonte – Marylin Darling

# L'apprendimento emergente generativo



**L'apprendimento emergente generativo**, cerca di risolvere il grande problema della complessità e dell'evoluzione esponenziale della conoscenza nei diversi ambiti. Parte dalla consapevolezza di dover **abbandonare l'approccio comand&control** per arrendersi al fatto che non saremo mai in grado non solo di padroneggiare la conoscenza esistente, ma soprattutto quella emergente. Un mondo complesso è in uno stato in cui non ci sono relazioni di causa ed effetto tra un'azione e le sue conseguenze che richiede nuove forme di apprendimento. **L'apprendimento emergente generativo** è utile per navigare incertezza e ambiguità. *Si parte dal risultato desiderato e non dal problema da esplorare.*

# Un approccio inquisitivo alla complessità

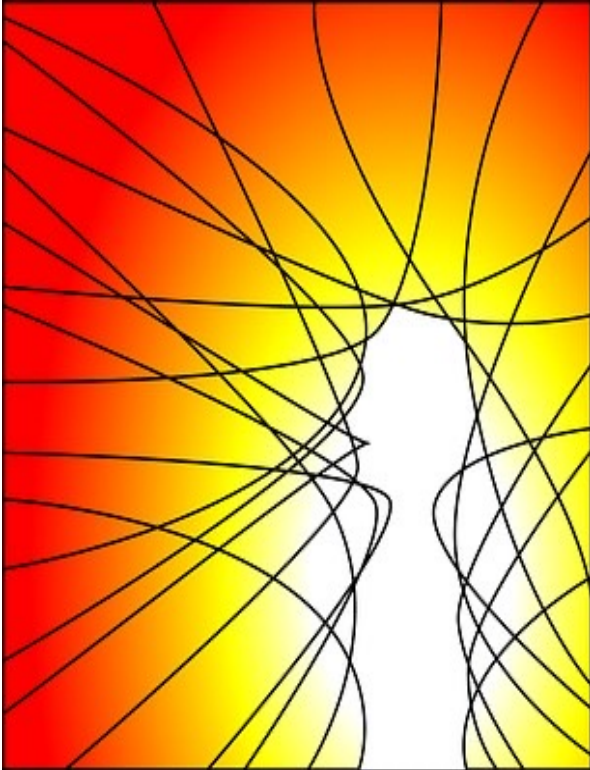


**L'apprendimento emergente generativo**, è un approccio inquisitivo alla complessità che ha inizio con la formulazione di domande aperte sul tema da indagare, per creare significato per il nuovo contesto emergente, che si propone di creare nuovi strumenti che permettano di imparare dall'esperienza emergente, adattando le proprie strategie in tempo reale.

- **E' un processo di pensiero aperto, collaborativo e inclusivo**
- **E' un processo di pensiero esplicitato in ogni sua fase (nel senso definito da Passig)**
- **E' un processo di apprendimento continuo e di sense making**



# L'apprendimento emergente generativo

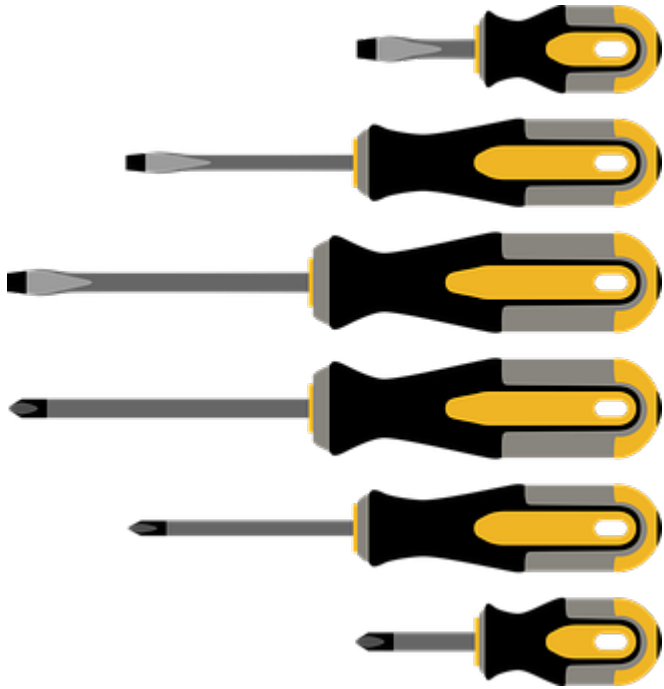


**L'apprendimento emergente generativo** è un processo di esplorazione di una specifica area di una realtà in trasformazione o di uno specifico tema «non conosciuto», attraverso esperimenti iterativi di apprendimento, con la finalità di migliorare la conoscenza di aree di fondamentale importanza per l'organizzazione.

*E' una forma di apprendimento esperienziale prospettico portato avanti in tempo reale.*



# Un approccio utile in contesti incerti

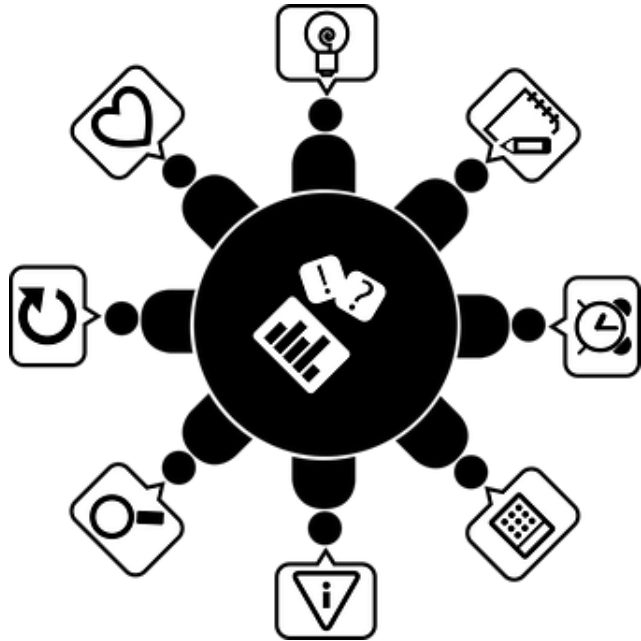


**L'apprendimento emergente generativo**, è un approccio utile quando ci si trova in situazioni incerte, ambigue e complesse e si devono prendere decisioni o si devono esplorare temi che non sono conosciuti in un mondo in trasformazione.

E' un approccio che permette di affrontare:

- *una crisi di cui si ignorano gli elementi*
- *possibili discontinuità*
- *problemi ancora irrisolti*
- *una trasformazione culturale ancora in corso*

# L'evoluzione dell'apprendimento esperienziale



**L'apprendimento esperienziale** è sempre un processo di analisi retrospettiva. Operare nell'ambito **dell'apprendimento emergente** significa invece avventurarsi in un **approccio evolutivo e prospettico** tramite l'esperienza del nuovo e del non conosciuto, dando vita a processi sperimentali interattivi che consentano di far progredire l'apprendimento organizzativo.

*E' un processo continuativo di esplorazione di una definita area di azione o tematica, attraverso la sperimentazione intenzionale interattiva che scaturisce dalle interazioni di un gruppo eterogeneo a partire da un risultato che si vuole ottenere, con lo scopo di far emergere «nuovi pattern» che siano più sofisticati rispetto a quelli creati dai singoli individui, poiché nessun individuo sarebbe in grado di visualizzare un'intera soluzione a priori relativamente ad un tema o problema complesso, in un ambiente dinamico e non del tutto prevedibile*

# Uno stile di apprendimento adattivo



**L'apprendimento esperienziale emergente** è un **approccio evolutivo** che cerca di migliorare le capacità di **adattare** le proprie competenze per adempiere alla missione dell'organizzazione o allo svolgimento di un task in un contesto in trasformazione.

*Permette di comprendere la portata delle nuove sfide e di riadattare il proprio modo di operare creando senso sulla nuova realtà in cui si sta operando.* Le interazioni tra diversi «agenti», permettono nuove scoperte e di ristrutturare le conoscenze, riformulando costantemente il problema, attraverso la creazione di una rappresentazione evolutiva della realtà.

# Un percorso di navigazione in nuove acque



**L'apprendimento esperienziale emergente** è un percorso di navigazione in nuove acque, in cui **si ha solo presente il porto di arrivo, ma non la direzione da seguire**, per questo è necessario continuare a correggere la rotta, osservando con attenzione le caratteristiche dei nuovi mari che si attraversano al fine di costruire nuove mappe e sviluppando al contempo nuovi strumenti per facilitare la navigazione, confrontandosi continuamente con gli altri marinai, per condividere la nuova conoscenza sviluppata in tempo reale per riuscire ad approdare nelle nuove terre, che poi andranno esplorate.

# Un percorso inclusivo e partecipativo



**L'apprendimento esperienziale emergente** è un percorso che si avvale della **diversità cognitiva**, di persone che hanno **differenti provenienze, differenti punti di vista e differenti percorsi professionali**, per garantire una **pluralità di punti di vista**, in grado di fornire una **rappresentazione meno parziale e frammentata dei temi o delle problematiche** che si è deciso di esplorare, per meglio **comprendere una realtà in profonda trasformazione** con la finalità di **tracciare nuove traiettorie al proprio sviluppo e definire nuove modalità per migliorare la propria proposta di valore.**

Fonte – Marylin Darling



# Creare contesti emergenti



## I sistemi emergenti:

- Sono composti da un grande numero di agenti indipendenti
- Hanno un obiettivo comune
- Le persone agiscono in modo autonomo e auto-organizzato
- I diversi «agenti» esplorano tratti della «realtà emergente», formulano ipotesi, che confrontano per arrivare alla creazione di «soluzioni condivise»
- Più sono frequenti ed incisive le interazioni, maggiore è il loro numero e più il sistema si adatta ed evolve
- Il problema o la tematica esaminata sono specifiche e contestuali, la conoscenza si forma in modo sperimentale attraverso la continua elaborazione di ipotesi che vengano testate e validate, grazie al contributo di idee dei singoli agenti che partecipano attivamente ai processi di esplorazione della realtà emergente e grazie alla condivisione di nuove idee che vengono discusse e rielaborate

# Strategie adattive ed emergenti

## Strategie adattive

Creare **strategie adattive** significa riconoscere che le strategie non possono essere definite completamente a priori e che si adattano in funzione dell'evolversi del contesto

## Strategie emergenti

Creare **strategie emergenti** significa che le strategie vengono definite dai processi di interazione dei differenti «agenti» in senso evolutivo.

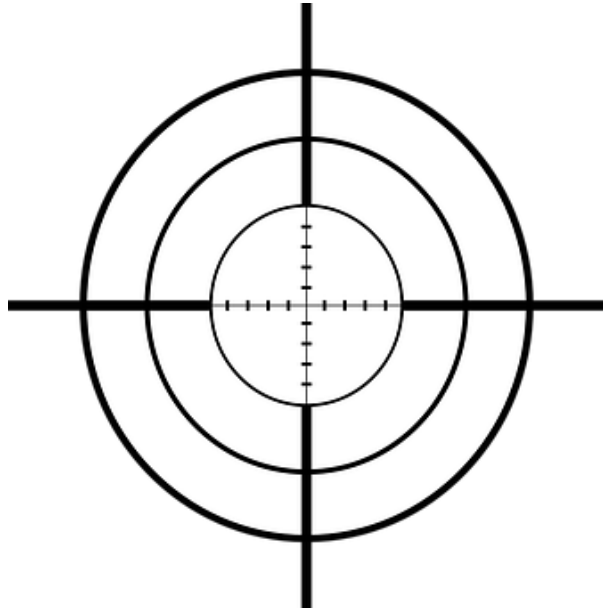
L'obiettivo è quello di permettere all'intero sistema di apprendere, in cui ognuno si fa carico della responsabilità della qualità dei processi di interazione e degli apporti. L'apprendimento è una responsabilità collettiva, presa individualmente

# Tre modelli di apprendimento a confronto

	<b>Classroom Training</b>	<b>Planning/ Problem-Solving</b>	<b>Emergent Learning</b>
<b>Goal</b>	Skill-building	Accomplishments	Mastery through iteration
<b>Drivers</b>	Corporate needs assessments	Real-time business needs	Real-time business needs
<b>Focus</b>	Transfer of tools and skills for future use	Performance today	Performance tomorrow
<b>Mental Models</b>	Introduces new mental models to apply in the future	Usually assumes existing mental models are correct	Treats existing mental models as hypotheses to test
<b>Performance Arena</b>	Defined by training organization	Defined by problem at hand	Defined by local priorities
<b>Resource Access</b>	Individuals and teams take classes as offered or mandated	Uses existing resources or hires expertise	Pulls in new tools, training, and expertise as they become relevant

Fonte – Marylin Darling - Charles Parry

# Gli strumenti adottati



- Poiché la conoscenza è emergente, è necessario che gli strumenti adottati abbiano determinate caratteristiche:
- *Siano facili da apprendere*
  - *Rendano espliciti i processi di pensiero*
  - *Incoraggino il dialogo e la partecipazione*
  - *Creino un approccio inquisitivo e immaginativo*
  - *Vengano utilizzati in un ambiente psicologicamente sicuro*
  - *Forniscano insight ed ispirazione piuttosto che idee definite per permettere l'esplorazione individuale dei temi emersi e possibili successivi approfondimenti*
  - *Producano outcome che possano essere usati subito*
  - *Definiscano un primo obiettivo da raggiungere, lasciando che l'ecosistema faccia il resto*

# THANK YOU

---

Maurizio Goetz  
**Imagination Design Coaching**  
maurizio.goetz@imaginationdesigncoaching.com



IMAGINATION DESIGN  
**COACHING**





SEDE LEGALE

Via Leonardo da Vinci 17/A

84098 Pontecagnano Faiano (SA)

PIVA 05649740650 - CF: 91058020651

[www.centrostudiformazioneelavoro.it](http://www.centrostudiformazioneelavoro.it)

[info@centrostudiformazioneelavoro.it](mailto:info@centrostudiformazioneelavoro.it)