



DEVELOPED BY



AAL Framework

Arcadia Augmented Learning

Il nostro obiettivo

Diminuire i tempi di apprendimento, con maggiore divertimento

Ma come raggiungerlo?

Facendo vivere un'esperienza unica al partecipante, attraverso l'integrazione di tecnologie e metodologie che consentano acquisizione di conoscenza in micro molecole, l'esercitazione attraverso la simulazione e i simulatori (2D e 3D, fotorealistici o gamificati) o il gaming, la ripetizione dei punti da migliorare attraverso piattaforme gamificate, lo stimolo dell'engagement attraverso il divertimento implicito nel percorso, l'accesso a tecnologie di frontiera, la competizione attraverso l'assegnazione di punteggi e badge, l'applicazione di social learning per lo scambio di esperienze e prassi.

Vogliamo persone che imparino più facilmente, più velocemente e con maggiore divertimento

I principi metodologici

FLIPPED CLASSROOM

Studia a casa e sperimenta in classe grazie ad una didattica laboratoriale

1

GAMIFICATION

Sfrutta le dinamiche di gioco in contesti di business

2

ESPERIENZA IMMERSIVA

La realtà aumentata e la realtà virtuale ti coinvolgeranno

3

BITE SIZING

Vere e proprie pillole di conoscenza per sfruttare tutto il tuo tempo

4

SIMULAZIONI

Vivi un efficace allenamento in contesti pratici, reali ed interattivi

5

BADGING

Dimostrare di sapere è di fondamentale importanza oggi

6

SOCIAL LEARNING

Strumenti di collaborazione per aziende più produttive

7

In cosa consiste la rivoluzione? (1/2)

Vogliamo far vivere un'esperienza straordinaria di apprendimento

Interattività e partecipazione

Le persone sono attivamente coinvolte in situazioni formative, test, sperimentazioni



Uso del mobile

Il mobile è l'oggetto principale con il quale si realizza questa rivoluzione perché permette di costruire e di fruire dell'object learning in qualsiasi luogo o orario

In cosa consiste la rivoluzione? (2/2)

Vogliamo far vivere un'esperienza straordinaria di apprendimento

Uso di tecnologie indossabili

Vivere scenari lavorativi in 3D, avere informazioni e video che aiutino nelle proprie azioni renderà l'agire parte integrante dell'apprendere



Uso di tecnologie di frontiera

Utilizzare tecnologie sperimentali consentirà di vedere in modo diverso, di pensare in modo laterale, di partecipare attivamente al processo di conoscenza

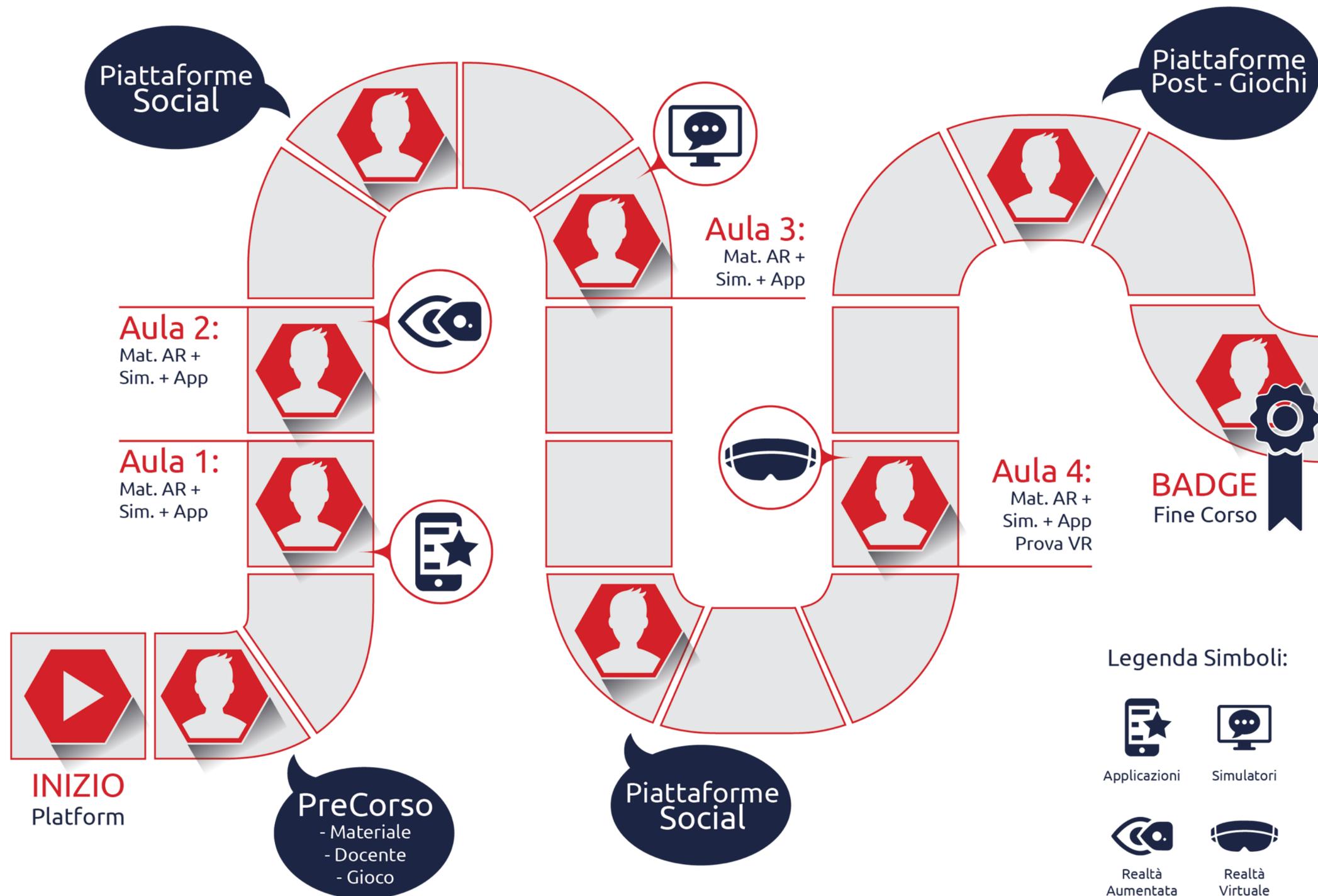


Uso di piattaforme gamificate

Lo stimolo ad apprendere viene alimentato dal gioco, dai punteggi, dai livelli raggiunti, dalla competizione

ITER DI FORMAZIONE

Arcadia Augmente Learning



Cosa hanno in più i docenti Arcadia?

Sono esperti in:

Piattaforme adattive e gamificate

Realtà Aumentata e
Realtà virtuale

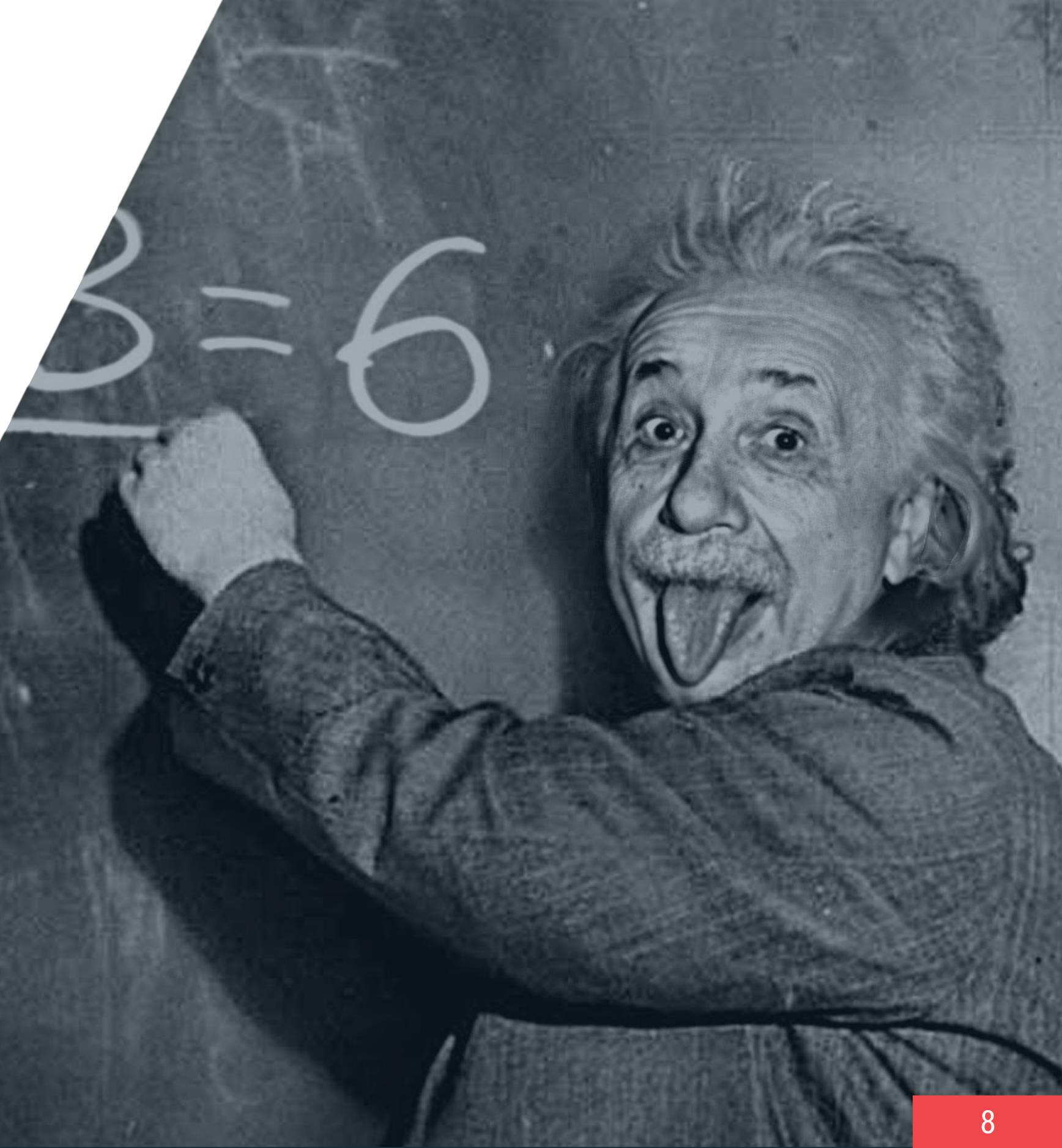
Simulatori fisici e
simulatori comportamentali

Applicazioni

Formazione
Startech

Gamification

It is the supreme art of
the teacher to awaken joy
in creative expression
and knowledge



Contatti



DEVELOPED BY



info@arcadia-consulting.it

www.arcadia-consulting.it

www.aedu.tech - www.aedu.biz