

# Percorso di eccellenza

## Soft Skills

Inizio lezioni: **5 giugno 2024**

Il percorso è organizzato in 4 moduli erogati in modalità sincrona, per un totale di 36 ore di formazione. La modalità asincrona prevede 2 azioni di team coaching per supportare l'apprendimento e la scrittura di storie durante la fase di project work (modulo 4).

### **Docenti:**

Prof.ssa Stefania Capogna (s.capogna@unilink.it)  
Codocenza con esperto (Entropy Knowledge Network)

### **Docenti referenti:**

Prof.ssa Stefania Capogna (s.capogna@unilink.it)  
Prof.ssa Maria Chiara De Angelis (mc.deangelis@unilink.it)

## Obiettivo

Il corso si propone di utilizzare i Serious Game (SG) come strumento per lo sviluppo e il rafforzamento delle competenze chiave legate all'eccellenza professionale e personale. Attraverso la progettazione, realizzazione e riflessione su giochi seri, i partecipanti potenzieranno competenze relative pensiero critico, creatività, leadership innovativa, gestione dei progetti, lavoro di squadra, e comunicazione efficace.

In linea più generale, grazie al lavoro di co-design basato sui SG, i partecipanti svilupperanno non solo competenze tecniche e trasversali, ma anche la capacità di pensare in modo olistico, riconoscendo le interconnessioni e le dinamiche complesse a favore di un mindset orientato alla visione sistemica e alla gestione della complessità.

## Calendario

**5 giugno**

ore 9-13

- Introduzione al percorso
- Le Competenze come mattoni fondamentali dell'Eccellenza
- Hard skills, soft skills e Mindset personale
- Costruire l'Eccellenza attraverso il co-design e la gamification
- La costruzione di Serious game come palestra di Eccellenza
- I Serious games come "oggetti per pensare meglio"

**6 giugno**

ore 9-13

- Testimonianze sulle competenze dell'eccellenza
- Costruire un Serious game tra contenuti e creatività
- Serious Game dimensioni progettuali
- Fedeltà, interattività, "oggettività"
- Elementi di Storytelling
- Elaborazione dei Concept e dei feedback

### Lavoro in autonomia sul concept dei Serious Game

**10 giugno**

ore 9-13

- Esercitazione con un esempio di Serious Game
- Editor: E-core
- Scrittura Storyboard

**11 giugno**

ore 9-13

Laboratorio supervisionato di creazione dei game (Storyboard)

**20 giugno**

ore 9-13

Presentazione e feedback reciproci sugli Storyboard

**21 giugno**

ore 9-13

Laboratorio supervisionato di creazione dei game (Editor)

### Lavoro in autonomia sullo Storyboard dei Serious Game

**27 giugno**

ore 9-13

Presentazione finale dei Game