

# Virtualizzazione degli ambienti formativi. Il progetto VITA

Chiara Sancin<sup>1</sup>, Valentina Castello<sup>2</sup>, Giovanni Sorrentino<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Dida Network*

*Via Quirino Majorana 171, 00152 Roma, RM*  
*csancin@gruppodida.it*

<sup>2</sup>*Università degli Studi dell'Aquila*

*Via Giovanni Di Vincenzo, 67100 L'Aquila, AQ*

[valecastello@yahoo.com](mailto:valecastello@yahoo.com)

[3giosorre@gmail.com](mailto:3giosorre@gmail.com)

## 1. Progetto Vita, obiettivi

Il progetto VITA (Virtual Learning for the management of successful SMEs in Europe) approvato nell'ambito del programma Lifelong Learning, TOI - 2008, ha lo scopo di creare uno strumento virtuale a supporto della formazione per la gestione efficace delle piccole e medie aziende europee dapprima per i 9 partner di progetto provenienti da Portogallo, Romania, Austria, Finlandia, Grecia e Italia, attraverso lo sviluppo di comunità virtuali di apprendimento. Le modalità operative del progetto prevedono:

1. la definizione delle competenze base per manager europei di PMI, sulla base dell'analisi dei bisogni, svolta in collaborazione con i dipendenti;

2. la definizione di approcci pedagogici e strumenti di valutazione adatti alle caratteristiche di un campus virtuale di apprendimento;

3. l'ideazione di un ambiente virtuale di apprendimento su Second Life, in cui gli studenti possono testare le loro competenze in modalità collaborativa e in un contesto sicuro di gestione di una PMI virtuale;

4. l'allineamento dei corsi al quadro europeo delle qualifiche (EQF), dei sistemi di ECVET e altri sistemi nazionali di qualificazione.

## 2. Strumenti e primi risultati

Grazie ad un lavoro di indagine statistica sono stati individuati 9 moduli per lo sviluppo delle competenze core: Communication skills; Negotiation and decision making; Ability to control and manage costs; Ability to discover new opportunities; Build and lead teams; Project management ability; Ability to create and provide strategic/operational plans; Time management; Basics skills for sales planning. Per ciascuno di essi sono state ideate una serie di attività interattive ed immersive, utilizzando strumenti (tools) in parte già presenti su Second Life (brainstorm wall, zebra presenter, ecc), in parte ideati e creati ad hoc dal team di progetto (role playing scenarios, business simulator, ecc).

Per informazioni: <http://vita.bitmedia.cc>