



## Le nuove competenze digitali: open education, social e mobile learning

Master Universitario di 1° livello - 2024/2025

# La voce dei corsisti

**Giulia Cuzzo**

PhD Student

*Supporto al Coordinamento Didattico del Master*



# 1. Feedback





«Mi sono ritrovata spesso a riflettere sull'importanza delle attività e dei contenuti trattati per il mio **sviluppo professionale**. Progettare un corso di formazione è stato un fondamentale punto di partenza per conoscere e sperimentare **le basi di instructional design** e la possibilità di sperimentare direttamente **tool tecnologici** è stata fondamentale per "**mettere le mani in pasta**" con le nuove tecnologie. Le e-tivity sono state sfide di complessità diversa, a cui ci siamo approcciati sia individualmente che in collaborazione e ho apprezzato la possibilità di **formarmi insieme ad altri**, condividendo idee, dubbi e suggerimenti. Credo che l'aspetto più rilevante di questo percorso sia stato fornirmi un bagaglio di **conoscenze e strumenti direttamente applicabili nei miei campi professionali**, lasciando aperte molte strade e dubbi e sfruttando stimoli e spunti di approfondimento.»



# I 3 Profili in uscita

<p><b>Profilo 1 -</b> </p> <p><b>Instructional Designer</b></p>	<p><b>Profilo 2 -</b> </p> <p><b>Tecnologo Multimediale</b></p>	<p><b>Profilo 3 -</b> </p> <p><b>Media Educator</b></p>
<p>«Il Profilo mi ha fornito competenze avanzate nella <b>progettazione didattica digitale</b>, con un approccio strutturato ai modelli di <i>Instructional Design</i>.»</p>	<p>«Il Profilo mi ha permesso di acquisire competenze pratiche nella <b>creazione di contenuti multimediali</b> e nell'integrazione delle tecnologie digitali nei processi educativi.»</p>	<p>«Modulo interessante e attuale, con una <b>variegata offerta di interventi ed esperti del settore.</b>»</p>
<p>«I progetti realizzati mi hanno permesso di sviluppare le <b>competenze relative ad ogni fase della progettazione.</b>»</p>	<p>«Ho sviluppato consapevolezza in merito all'importanza di una <b>narrazione multimediale efficace e creativa</b> per stimolare l'engagement e facilitare l'apprendimento.»</p>	<p>«Grazie a questo Profilo, ho sviluppato competenze cruciali per la promozione di una <b>cittadinanza digitale attiva e responsabile</b> con un focus sull'<b>uso critico, inclusivo e creativo dei media.</b>»</p>



«I temi che mi hanno interessato di più sono stati i **Learning Analytics** e l'uso dell'**IA nella valutazione.**»

«I contenuti di **Mobile learning** e **valutazione di e-book** sono stati utili per strutturare un progetto di insegnamento universitario **blended** con le nuove tecnologie e l'**IA.**»

«Il Modulo dedicato alla **gamification** è stato molto interessante.»

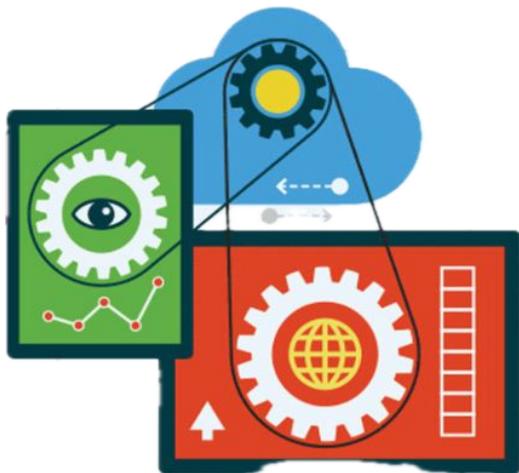


«Il carico di lavoro è stato adeguato e c'è stata **grande flessibilità** da parte di tutti per aiutarci ad arrivare in fondo al percorso.»

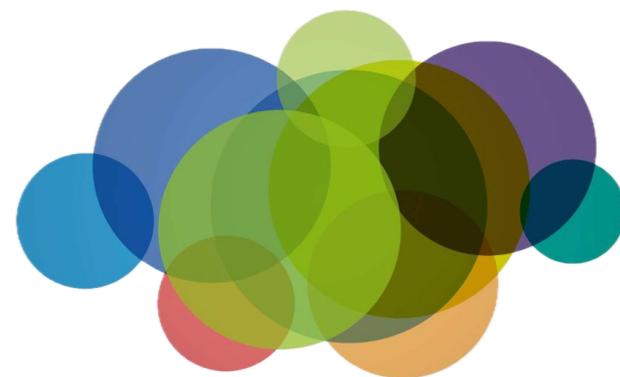


*«L'inserimento di un'esperienza di tirocinio duratura consente, per chi ha la possibilità di svolgerla fuori dal proprio ambito lavorativo, di imparare nuove cose e **avvicinarsi a nuove realtà.**»*





## 2. Prodotti multimediali





## Introduzione alla disciplina del Decreto 231 sulla Responsab...

Durante questa attività formativa, affronterai i principi essenziali della Legge 231/01, che riguarda la responsabilità amministrativa delle aziende e capirai come questa legge si applica in diversi contesti.

Aggiungi ▾

↑ Riordina

Modifica corso

Vedi come Studente

⋮

📄 Come funziona questo corso?

📄 Perché è importante il decreto legislativo 231/01?

### 1 - INTRODUZIONE ALLA RESPONSABILITÀ AZIENDALE

📄 1.1 - Cos'è la responsabilità aziendale?

📄 1.2 - Impatto sull'azienda e sui dipendenti

### 2 - GLI STRUMENTI NECESSARI

📄 2.1 - Necessità di un Modello Organizzativo

📄 2.2 - Il Codice Etico

📄 2.3 - L'Organismo di Vigilanza

### 3 - SISTEMA DISCIPLINARE E SEGNALAZIONI

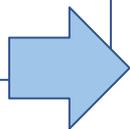
📄 3.1 - Penalità e sistema disciplinare

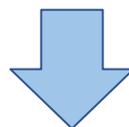
📄 3.2 - Come segnalare i comportamenti scorretti

### 4 - TEST FINALE

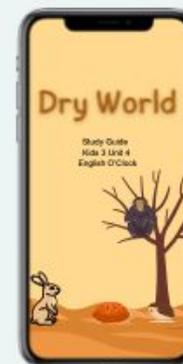
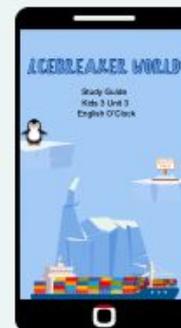
📄 Test sul Decreto Legislativo 231/01

- **Contenuti:** panoramica sulla responsabilità degli enti.
- **Target:** personale aziendale con un basso livello di istruzione.





Sono stati creati 4 ebook con **ePubEditor** con elementi interattivi, come quiz, video, immagini dinamiche, esercizi interattivi, che possono coinvolgere il bambino in modo più attivo nell'apprendimento a casa.



«Scopri come i video a 360° stanno trasformando l'apprendimento universitario!

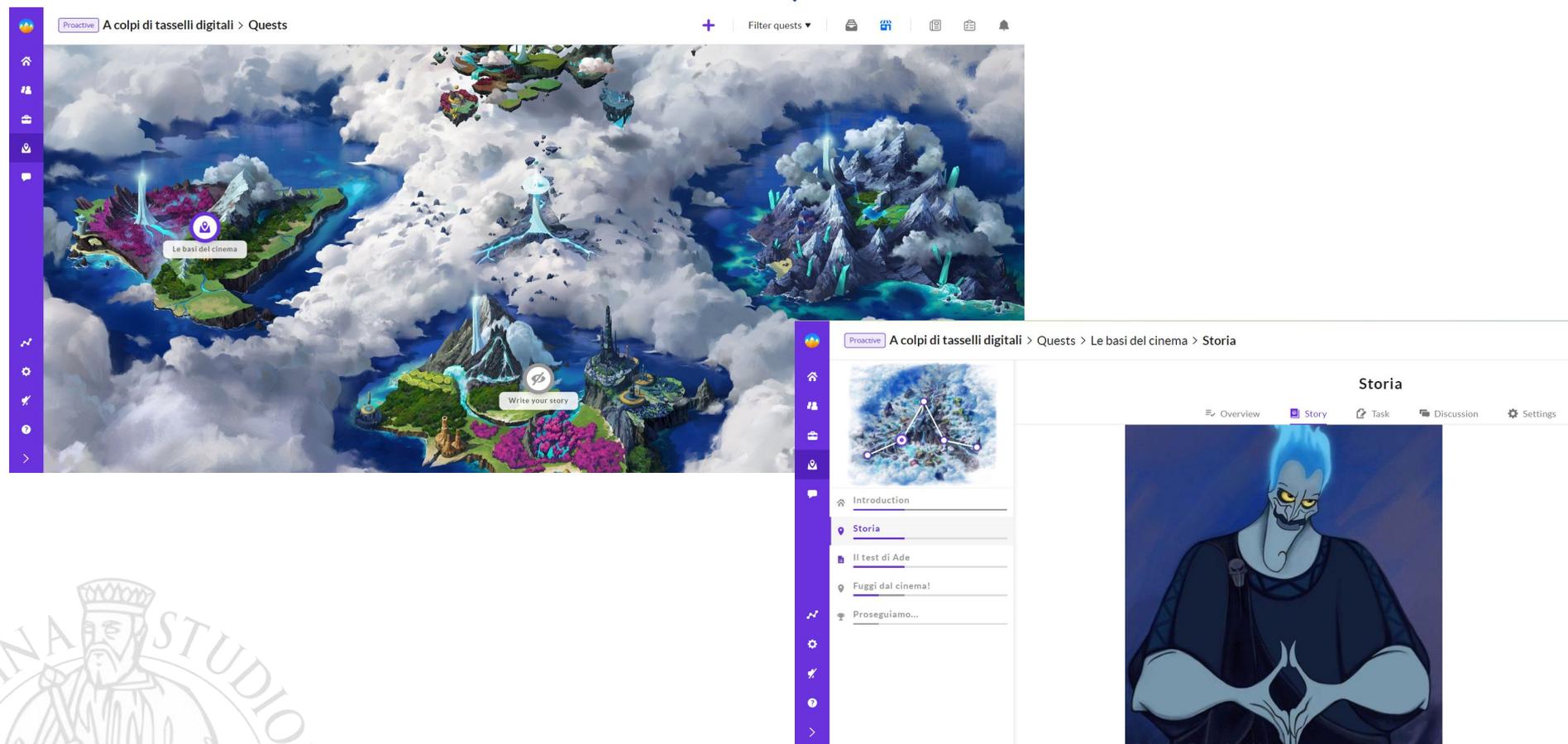
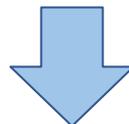
Partecipa al nostro Convegno Virtuale per conoscerne l'Impatto sull'Apprendimento degli Studenti e sul metodo di Valutazione delle Performance.»

## PROGETTARE UNA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE PER UN EVENTO VIRTUALE CON L'USO INTEGRATO DEGLI STRUMENTI AI

CASO STUDIO  
UN CONVEGNO VIRTUALE SU  
PIATTAFORMA MOOTUP



**Obiettivo:** favorire momenti di aggregazione giovanile tra gruppi di ragazzi che vivono in comunità.





# Grazie per l'attenzione!

