



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

## La voce dei corsisti

Alcuni feedback ed esempi di Prodotto  
finale

*«I moduli e contenuti più rilevanti per la mia crescita professionale sono stati dal punto di vista pratico quelli dedicati all'esplorazione di strumenti per l'e-learning e per la creazione di ebook. Ottimi gli approfondimenti sulle potenzialità di Twine e Mootup per citare due esempi. Per la creazione di ebook ho apprezzato in particolare come il professore approfondisse e ci guidasse anche negli aspetti più tecnici, ad esempio, scrittura in codice html. Per professionisti dell'e-learning si tratta di competenze fondamentali.»*





*«Il modulo che ho percepito come particolarmente rilevante per la mia crescita professionale è stato il modulo sull'Instructional design per l'azienda tenuto dalla prof.ssa Menichetti.*

*Sono una trainer aziendale; il modulo mi ha fornito conoscenze teoriche di carattere psicopedagogico e didattico e strumenti operativi molto utili per progettare, sviluppare, insegnare e monitorare in maniera sistematica ed efficace i miei progetti formativi.»*

*«In generale il Master offre un ottimo livello di preparazione alle figure professionali di uscita e lo consiglierei a chiunque voglia intraprendere una professione in questi ambiti o voglia approfondire e aggiornare le sue competenze e conoscenze.»*





## ***Che cos'è ?***

Consiste nella realizzazione di una **risorsa utilizzabile per la formazione**.

L'ideazione e la realizzazione potranno prendere spunto dalle lezioni e dalle attività del Master. Tale prodotto come caratteristica fondamentale deve essere finito e proponibile al destinatario in contesti reali.

***Quando?*** Al termine delle lezioni sincrone, come lavoro conclusivo del percorso di formazione. La discussione del prodotto sarà indicativamente a Marzo 2024. Il voto finale sarà in /110.

*Ma vediamo alcuni esempi...!!*





**«LA MOSSA GIUSTA – UN ESCAPE BOOK PER ALLENARE LA MENTE E  
SCONFIGGERE IL GIOCO D’AZZARDO»**

**Profilo 2: Instructional Designer per la scuola**

*Creazione eBook Tutorial con  
ePubEditor*

L’escape book digitale vuole approfondire le nozioni matematiche ed i più importanti bias cognitivi alla base dei giochi d’azzardo, che, ogni anno, spingono moltissime persone, sempre più giovanissime, verso una spirale di dipendenza e isolamento.

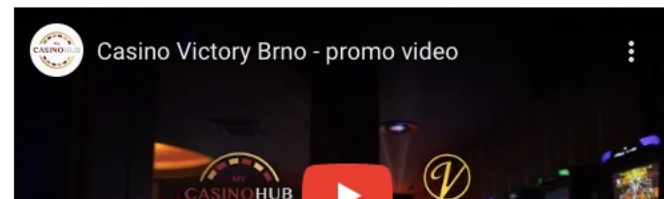




## «LA MOSSA GIUSTA – UN ESCAPE BOOK PER ALLENARE LA MENTE E SCONFIGGERE IL GIOCO D’AZZARDO»

### Missione 1 - John Smith e il mistero del Casinò

Danny Fraude è un giovane informatico di 22 anni, che un giorno decide di andare al nuovissimo Casinò appena inaugurato in città.



### Quesito n. 1

Prima di iniziare con l'avventura, facci sapere cose ne pensi riguardo al gioco d'azzardo e rispondi al QUESITO N. 1

Quanto ritieni che la bravura di un giocatore influenzi la vincita o la sconfitta in un gioco d'azzardo?

- a.  Per nulla
- b.  Poco
- c.  Abbastanza
- d.  Molto



## «DIVENTARE UN SOMMELIER: CORSO DI FORMAZIONE DI BASE»

### Profilo 3: Esperto di innovazione tecnologica, network e mobile learning

#### *Creazione di un corso con TalentLMS*

Il corso, fruibile in modalità e-learning con una durata massima di un'ora e mezza, è suddiviso in 7 lezioni che si concludono con dei test di verifica. I destinatari sono sia il neofita che vuole avvicinarsi al mondo del vino sia chi intenda seguire successivamente l'iter di qualifica professionale di sommelier.

In 2 lezioni sono presenti stanze virtuali in modalità 3D, dove si può esplorare lo spazio e fruire di una serie di contenuti.





## «DIVENTARE UN SOMMELIER: CORSO DI FORMAZIONE DI BASE»

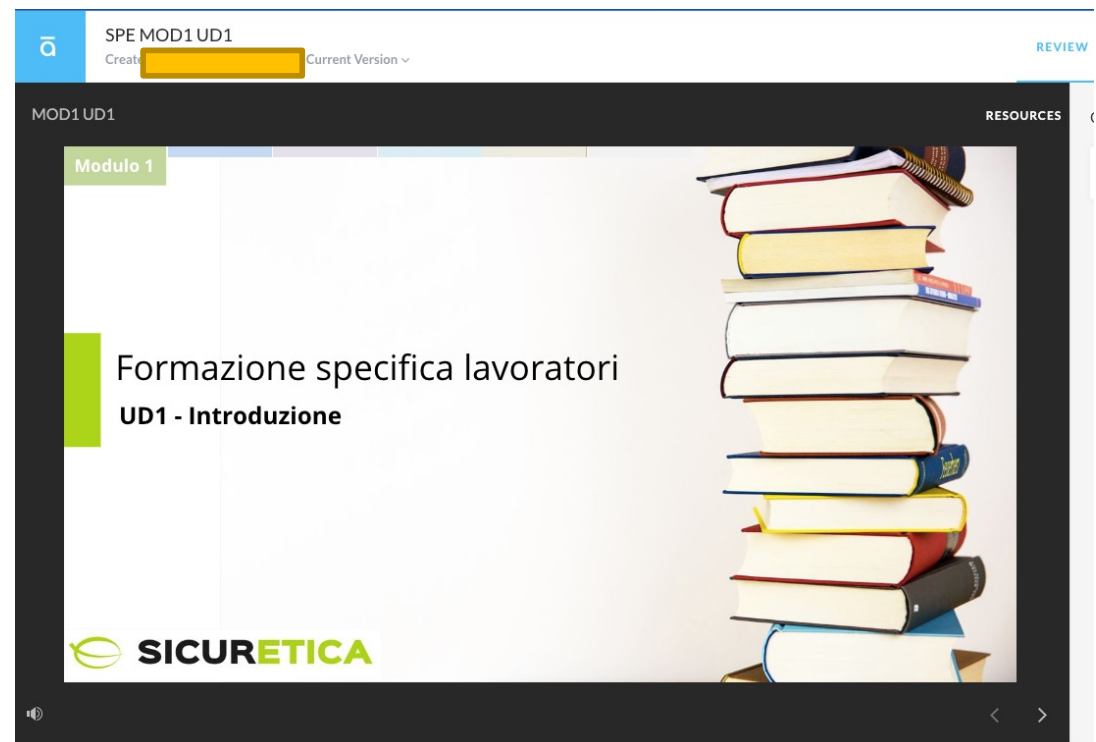


## «PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI MODULI FORMATIVI PER LAVORATORI DEL SETTORE ALBERGHIERO»

### Profilo 1: Instructional Designer per l'azienda

*Creazione di un moduli di formazione tramite software Storyline di Articulate 360.*

Il progetto riguarda la progettazione e realizzazione di moduli per la formazione specifica dei lavoratori in materia di salute e sicurezza sul lavoro nel settore alberghiero/ristorazione. Il prodotto finale sono vari SCORM (1 per ogni unità didattica) che andranno caricati su una piattaforma Moodle.



E adesso...  
spazio alle domande!!

