

## COURSE SYLLABUS

### Psychology of Organizational Communication

2425-2-F8501R019

---

#### Titolo

Psicologia della Comunicazione e delle Organizzazioni

#### Argomenti e articolazione del corso

Il corso inizierà esplorando i modelli teorici della psicologia della comunicazione e la loro evoluzione nel tempo. Verranno esaminate le competenze comunicative degli animali e i principali sistemi di comunicazione non verbale nell'uomo. Questa parte introduttiva getterà le basi per comprendere le varie dimensioni della comunicazione umana e non umana. Successivamente, il corso si concentrerà sulle dimensioni psicologiche coinvolte nell'utilizzo dei nuovi media e nella comunicazione mediata da computer. Particolare attenzione sarà rivolta alla comunicazione all'interno dei gruppi, analizzando come i nuovi media modificano le dinamiche di gruppo, la collaborazione e la risoluzione dei conflitti. Infine, si approfondirà l'impatto della realtà virtuale e dei videogiochi, esaminando il loro impatto sulla salute mentale e per l'apprendimento.

#### Obiettivi

Con questo insegnamento, con una costante e partecipata frequenza alle lezioni, si intendono promuovere i seguenti apprendimenti, in termini di: \*Comprensione dei Modelli Teorici della Comunicazione:

- Esplorare i principali modelli teorici della psicologia della comunicazione.
- Analizzare l'evoluzione storica di questi modelli.  
\*Conoscenza delle Competenze Comunicative Animali:
- Esaminare i sistemi di comunicazione tra diverse specie animali.
- Identificare le similitudini e le differenze rispetto alla comunicazione umana.

- \*Approfondimento della Comunicazione Non Verbale:
  - Studiare i principali sistemi di comunicazione non verbale nell'uomo.
  - Valutare l'importanza della comunicazione non verbale nelle interazioni quotidiane.
- \*Analisi delle Dimensioni Psicologiche dei Nuovi Media:
  - Introdurre le dimensioni psicologiche implicate nell'utilizzo dei nuovi media.
  - Esaminare l'impatto dei media digitali sulla percezione e sul comportamento umano.
- \*Esplorazione della Comunicazione Mediata da Computer:
  - Analizzare le caratteristiche della comunicazione mediata da computer.
  - Valutare i vantaggi e le sfide associate alla comunicazione online.
- \*Dinamiche di Gruppo nei Contesti Digitali:
  - Esaminare le dinamiche di gruppo all'interno dei contesti digitali.
  - Analizzare come i nuovi media influenzano la collaborazione e la risoluzione dei conflitti nei gruppi.
- \*Impatto della Realtà Virtuale e dei Videogiochi:
  - Approfondire il tema della realtà virtuale e dei videogiochi.
  - Studiare gli effetti psicologici della realtà virtuale e dei videogiochi sui giocatori.
- \*Sviluppo di Competenze Comunicative:
  - Migliorare le competenze comunicative attraverso l'uso delle nuove tecnologie.
  - Identificare strategie per utilizzare i media digitali in modo efficace e sicuro.
- \*Applicazione dei Conoscimenti:
  - Applicare le conoscenze teoriche a casi pratici e reali.
    - Sviluppare progetti e attività che integrano le dimensioni teoriche con le pratiche comunicative nei contesti digitali.

## Metodologie utilizzate

Il corso intende promuovere il raggiungimento degli obiettivi attraverso lezioni frontali, esercitazioni e discussioni. Le ore di attività didattica organizzate come lezioni frontali (Didattica Erogativa) copriranno circa il 60% del corso (33 ore) mentre quelle che prevedono discussioni in aula, presentazione di casi, lavori di gruppo e svolgimento di esercizi (Didattica Interattiva) saranno circa il 40% (23 ore).

## Materiali didattici (online, offline)

- Slides delle lezioni
- Spazio online per esercitazioni e/o discussioni

## Programma e bibliografia

- 1: Luigi Anolli (2012). Fondamenti di psicologia della comunicazione. Seconda edizione. Il Mulino, Bologna. Capitoli 1, 2, 5, 7, 8.
- 2: Patricia Wallace (2016). La Psicologia di Internet. Nuova edizione, Cortina editore. Capitoli 1, 2, 3, 4.
- 3: Federica Pallavicini (2020). Psicologia della realtà virtuale. Mondadori Università'.
- 3: Federica Pallavicini (2025). Gamers: Breve storia dei videogiochi e degli esports. Mondadori Università'. Capitolo 1, 2, 7, 8 (in corso di stampa).

SI RACCOMANDA AGLI/ALLE STUDENTI/STUDENTESSE DI ISCRIVERSI AL CORSO NELL'AREA E-LEARNING IN MODO DA AVERE ACCESSO A MATERIALI, INFORMAZIONI, AVVISI

Gli studenti/studentesse degli anni precedenti - a meno di richiesta al Docente - portano il programma dell'anno a cui sono stati iscritti.

## **Modalità d'esame**

La prova d'esame finale si svolge in forma scritta e ha una durata di un'ora e mezza. Tale prova prevede tre domande a risposta aperta finalizzate a verificare la conoscenza dei temi proposti e la capacità di progettazione di interventi per l'inclusione e la promozione del benessere nel contesto scolastico.

Vengono assegnati fino ad un massimo di 10 punti per ciascuna domanda, a seconda della a) pertinenza della risposta rispetto alla domanda, b) completezza della risposta e c) proprietà di linguaggio. La valutazione viene espressa in trentesimi. I risultati della prova verranno pubblicati sulla piattaforma Moodle.

Gli studenti che lo richiedono potranno integrare l'esame con un colloquio orale, che avrà per oggetto i testi in bibliografia e potrà far aumentare o diminuire il voto della prova scritta di massimo 1 punto. Per fare richiesta è necessario aver superato la prova scritta con un punteggio minimo di 18 e iscriversi alla prova orale dell'esame, che si tiene circa 7-10 giorni dopo lo scritto.

Gli studenti Erasmus potranno scegliere se rispondere alle domande in lingua inglese o in italiano.

## **Orario di ricevimento**

Per l'orario aggiornato si consiglia di consultare la pagina personale del docente Federica Pallavicini. Per qualsiasi dubbio o difficoltà nella preparazione, è possibile contattare il docente via mail: [federica.pallavicini@unimib.it](mailto:federica.pallavicini@unimib.it)

## **Durata dei programmi**

I programmi valgono due anni accademici.

## **Cultori della materia e Tutor**

## **Sustainable Development Goals**

SALUTE E BENESSERE

---