UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

COURSE SYLLABUS

Media Education

2526-3-E1901R086

Titolo

Diventare "digitalmente competenti"

Argomenti e articolazione del corso

Il corso di Metodi e Tecniche della Formazione Mediale è mutuato dall'insegnamento di Didattica dei Media del CdS in Comunicazione Interculturale. È progettato per permettere ai partecipanti di sviluppare le proprie competenze digitali, seguendo il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, denominato DigComp 2.2, della Commissione Europea. Il syllabus è strutturato in cinque sezioni, ciascuna dedicata a una delle aree di competenza del framework. Si articolerà in cinque parti, corrispondenti ad altrettante aree del DigComp 2.2:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Quali sono le competenze digitali fondamentali legate alla ricerca e alla gestione delle informazioni online? I principali argomenti affrontati saranno:

- Navigazione e ricerca di informazioni online
- Selezione e organizzazione di dati e contenuti, memorizzazione in ambienti strutturati
- Valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti online
- Creazione di strategie di ricerca e aggiornamento personale

2. Comunicazione e collaborazione

Come si interagisce in modo efficace attraverso le tecnologie digitali? Nello specifico si affronteranno temi quali:

- Strumenti e piattaforme per la comunicazione digitale

- Collaborazione online e gestione di progetti digitali
- Netiquette e gestione delle identità digitali
- Partecipazione attiva in comunità e reti digitali

3. Creazione di contenuti digitali

Come si producono contenuti digitali originali e pertinenti? Lo scopriremo attraverso una riflessione e approfondimenti mirati su:

- Creazione e modifica di contenuti digitali (testi, immagini, video)
- Elementi di base relativi al copyright e alle licenze (Creative Commons, diritti d'autore)
- Utilizzo di strumenti per il design e la produzione digitale
- Conoscenza di formati e strumenti per la creazione multimediale

4. Sicurezza

Quali rischi comporta il digitale? Quali sono le pratiche che garantiscono salute e benessere? In questa sezione approfondiremo in particolare:

- Protezione dei dati personali e privacy
- Sicurezza nelle reti e protezione degli account
- Sicurezza dei dispositivi (PC, smartphone, tablet)

Obiettivi

Con questo insegnamento, con una costante e partecipata frequenza alle lezioni, si intende promuovere i seguenti apprendimenti, in termini di:

Conoscenza e comprensione

- Quali sono e cosa descrivono i Framework sulle Competenze Digitali
- Aspetti legati all'alfabetizzazione su informazioni e dati
- Aspetti legati alla comunicazione e collaborazione online
- Tecniche e buone prassi di creazione di contenuti digitali
- Elementi di sicurezza informatica e privacy
- Elementi di problem solving nell'ambito digitale

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali
- Selezionare licenze appropriate per i contenuti
- Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

- Individuare i divari di competenze

Metodologie utilizzate

Il corso sarà erogato in presenza, saranno effettuate registrazioni che rimarranno a disposizione degli studenti.

Verranno utilizzate diverse metodologie, accomunate dalla finalità di far sperimentare ai partecipanti le diverse opzioni fornite dal digitale in ambito educativo. Sarà possibile sviluppare un progetto pratico che permetta di dimostrare l'acquisizione del set di competenze coperto dagli obiettivi del corso.

Nello specifico, il corso - della durata totale di 42 ore - si comporrà di

- 17 lezioni da 2 ore svolte in modalità erogativa in presenza;
- 4 attività di laboratorio da 2 ore svolte in modalità interattiva in presenza.

Materiali didattici (online, offline)

Slide, esempi di contenuti digitali in vari formati, contenuti interattivi, video dimostrazioni dell'uso di software, articoli di approfondimento su diverse tematiche.

La parte di didattica "erogativa" sarà registrata e resa disponibile in piattaforma per la visualizzazione libera da parte dei partecipanti. La parte "interattiva" permetterà di sviluppare le diverse competenze digitali previste sia attraverso la fruizione di contenuti, sia sperimentando la produzione di oggetti multimediali.

Programma e bibliografia

La bibliografia sarà composta dai seguenti testi (tutti disponibili in Open Access):

Sezione 1

- Landriscina, F. (2007). Ma si fanno i conti con il carico cognitivo? Journal of e-Learning and Knowledge Society, 3(1), 63–74.
- Lockar, A., Ondelli, S., Romanini, F., & Silvestro, E. (2018). Credibile ma falso. Come riconoscere le fake news (quasi senza leggerle). EUT Edizioni Università di Trieste.
- Silvestri, F. (2023). Troll languages. Phenomenologies and semiotics of a distinctive form of Hate Speech. Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio, SFL, 57–68. https://doi.org/10.4396/2022SFL03

Sezione 2

- Andrea Trentini, Andrea Rossi, & Giovanni Biscuolo. (2020). Cittadinanza Digitale e Tecnocivismo: In un mondo digitale la cittadinanza inizia dai bit. Milano: Ledizioni (solo Capitoli 1, 2 e 3)
- Paci, D. (2021). Conoscere è partecipare: Digital public history, wiki e citizen humanities. Umanistica Digitale, 235-249
- Scagliarini, S. (2021). IDENTITÀ DIGITALE E TUTELA DELLA PRIVACY. Il diritto costituzionale e le sfide dell’innovazione tecnologica. Presentato al Convegno annuale Associazione Gruppo di Pisa, Genova

Sezione 3

- Aliprandi, S. (2024). L’autore artificiale. Creatività e proprietà intellettuale nell’era dell’AI. Milano: Ledizioni

Sezione 4

- Gui, M., Gerosa, T., Vitullo, A., & Losi, L. (2020). L’età dello smartphone. Università degli Studi di Milano-Bicocca.
- Guida all'applicazione del Regolamento UE 2016 679 a cura del Garante per la Privacy

Modalità d'esame

Tipologia di prova

La prova sarà orale, coerentemente con gli obiettivi dell'insegnamento, per consentire una situazione comunicativa dialogica e l'interazione con lo studente per valutarne le capacità di comprensione critica dei temi del corso, di analisi didattica/disciplinare e di connessione tra teoria e pratica. Sarà possibile scegliere tra due modalità:

- **Revisione/discussione** dell'attività progettuale svolta;
- **Colloquio orale** con domande sui testi.

Criteri di valutazione

L'attività progettuale sarà valutata secondo una rubrica presentata a lezione.
Nel colloquio, oltre alla preparazione sui testi, saranno valutate la capacità di dimostrare l'acquisizione dei concetti del corso e la capacità di connettere il framework di competenze digitali presentato con le pratiche professionali rilevanti.

Orario di ricevimento

È possibile prenotare un appuntamento da qui:
https://calendly.com/andrea-mangiatordi

Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

Cultori della materia e Tutor

Sustainable Development Goals

SALUTE E BENESSERE | ISTRUZIONE DI QUALITÁ | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE