



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA**

SYLLABUS DEL CORSO

Psicologia della Comunicazione e delle Organizzazioni

2526-2-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

Il corso si propone di fornire conoscenze, strumenti teorici e competenze pratiche nell'ambito della comunicazione umana, animale e digitale, con particolare attenzione alle implicazioni psicologiche legate all'evoluzione dei media. Al termine dell'insegnamento, lo studente sarà in grado di:

1. Conoscenza e capacità di comprensione

- Comprendere i principali modelli teorici della psicologia della comunicazione e la loro evoluzione storica.
- Conoscere i sistemi di comunicazione animale e individuare analogie e differenze rispetto alla

comunicazione umana.

- Acquisire conoscenze sui sistemi di comunicazione non verbale nell'essere umano.
- Comprendere le principali dimensioni psicologiche implicate nell'uso dei nuovi media e delle tecnologie digitali.
- Conoscere le caratteristiche della comunicazione mediata da computer, delle dinamiche di gruppo nei contesti digitali e degli effetti psicologici della realtà virtuale e dei videogiochi.

2. Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Applicare modelli teorici della comunicazione all'analisi di casi reali, anche in contesti digitali e interspecifici.
- Utilizzare le tecnologie digitali per potenziare le competenze comunicative individuali e collettive.
- Sviluppare progetti o attività che integrino le conoscenze teoriche con le pratiche comunicative nei nuovi media.

3. Autonomia di giudizio

- Valutare in modo critico le caratteristiche e l'efficacia dei diversi sistemi comunicativi, umani e animali.
- Riflettere sul ruolo della comunicazione non verbale nelle interazioni quotidiane.
- Analizzare vantaggi, criticità e implicazioni etiche della comunicazione digitale e dei media immersivi.

4. Abilità comunicative

- Comunicare in modo efficace e consapevole in contesti interpersonali e digitali.
- Adottare strategie comunicative funzionali alla collaborazione, alla gestione dei conflitti e alla mediazione nei gruppi online.
- Utilizzare un linguaggio chiaro, preciso e coerente, anche nella presentazione di contenuti complessi.

5. Capacità di apprendimento

- Sviluppare una riflessione autonoma e continuativa sulle trasformazioni della comunicazione contemporanea.
- Potenziare la capacità di aggiornamento personale su tematiche inerenti la comunicazione, i media digitali e le scienze del comportamento.

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 Erogrativa) 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). Il 30% delle lezioni (16 ore) sarà erogato in modalità asincrona da remoto, attraverso materiali video, letture e attività online caricate sulla piattaforma didattica.

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, 8.
2: Patricia Wallace (2016). La Psicologia di Internet. Nuova edizione, Cortina editore. Capitoli 1, 2, 3, 7.
3: Federica Pallavicini (2020). Psicologia della realta' virtuale. Mondadori Universita'.
3: Federica Pallavicini (2025). Gamers: Breve storia dei videogiochi e degli esports. Mondadori Universita'. Capitolo 1, 2, 7, 8.

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

Non sono previste prove intermedie. 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.

La scelta della prova scritta come modalità di esame risulta coerente con gli obiettivi di apprendimento.

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

Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

Cultori della materia e Tutor

Sustainable Development Goals

SALUTE E BENESSERE
