



**Concorso pubblico, per esami, per n. 1 unità di personale, da inquadrare nell'Area dei Funzionari, settore tecnico-informatico, con contratto di lavoro subordinato a tempo indeterminato e pieno, da assegnare all'Area per l'Innovazione e Gestione dei Sistemi Informativi ed Informatici, per le esigenze dell'UP Digital learning e formazione informatica – profilo Digital Learning Specialist**

Estratto del verbale n. 3 del 7 novembre 2025

*Tracce Prova Scritta*

**TRACCIA 1**

**1. Quale tra le seguenti tecniche didattiche privilegia l'apprendimento attivo online?**

- A) Istruzione programmata
- B) Problem-based learning online
- C) Computer-based drill and practice
- D) Digital lecture-based learning

**2. Quale attività Moodle consente di creare un percorso adattivo in base alle risposte dello studente?**

- A) Compito
- B) Forum
- C) Lezione
- D) Etichetta

**3. Qual è la funzione principale del tracciamento del completamento in Moodle?**

- A) Segnalare automaticamente agli studenti il termine del corso
- B) Monitorare se uno studente ha svolto o raggiunto i criteri previsti per un'attività
- C) Bloccare l'accesso alle attività non ancora completate
- D) Generare i certificati finali del corso in modo automatico

**4. Quale software è comunemente utilizzato per creare eBook in formato EPUB?**

- A) Audacity
- B) Calibre
- C) OBS Studio
- D) Canva

**5. Quale tra i seguenti elementi è tipicamente incluso in una scheda di microprogettazione?**



Da un secolo, oltre.

- A) L'elenco dei materiali da produrre per il corso
- B) I risultati attesi del corso in termini di impatto istituzionale
- C) La sequenza delle attività, i tempi e le modalità di valutazione
- D) Il ruolo del docente, dello studente e del tutor

**6. In un progetto educativo, quale fase segue immediatamente il *design*?**

- A) Monitoraggio
- B) Sviluppo
- C) Implementazione
- D) Valutazione

**7. Quale fase del processo di produzione con l'IA Generativa è cruciale per ottenere contenuti didattici accurati?**

- A) Il salvataggio dei file generati
- B) L'immissione di contenuti visuali
- C) La progettazione del prompt
- D) La revisione dopo la pubblicazione

**8. Che cosa si intende per “blended learning”?**

- A) Un apprendimento basato su lezioni frontali interattive
- B) Un approccio che combina attività in presenza e online
- C) Un corso interamente erogato tramite piattaforme digitali
- D) Un metodo di insegnamento individuale senza interazione

**9. Descrivere le principali fasi del processo di progettazione di un MOOC in un contesto universitario, dall'analisi alla fase di realizzazione. Esplicitare il modello teorico di riferimento e le strategie di valutazione previste.**

**10. Illustrare come realizzare e progettare un percorso formativo per docenti sull'uso didattico della piattaforma MOODLE e degli strumenti di Digital learning in uso nell'Ateneo. Indicare almeno tre funzionalità o strumenti specifici – da utilizzare nel percorso – che favoriscono l'interattività e l'apprendimento attivo.**

**TRACCIA 2 - *estratta***

**1. Nell'acronimo ADDIE, che cosa sta ad indicare la prima D?**

- A) Delivery
- B) Development



Da un secolo, oltre.

C) Design

D) Documentation

**2. Qual è il ruolo principale dell'*Instructional Designer* in un progetto e-learning?**

A) Curare l'aspetto grafico e multimediale dei materiali

B) Coordinare la parte erogativa del corso

C) Tradurre gli obiettivi formativi in attività e risorse coerenti

D) Supervisionare la sicurezza informatica della piattaforma

**3. Come si chiama in Moodle la funzione che consente di suddividere gli studenti per svolgere attività che prevedono un numero ridotto di partecipanti?**

A) Workshop

B) Ruoli

C) Gruppi

D) Coorti

**4. A cosa serve la funzione di condizionamento in Moodle?**

A) A limitare l'accesso al corso solo agli studenti iscritti manualmente

B) A definire criteri che consentono l'accesso alle attività a determinate condizioni

C) A impostare la durata massima del corso

D) A bloccare temporaneamente l'accesso degli studenti inattivi

**5. Qual è la funzione principale dello storyboard nella progettazione di un corso e-learning?**

A) Definire la struttura narrativa e visiva dei contenuti multimediali

B) Stabilire i criteri di valutazione degli studenti e i punteggi dei quiz

C) Determinare le impostazioni di tracciamento sulla piattaforma LMS

D) Individuare le figure professionali coinvolte nel progetto formativo

**6. Quale caratteristica distingue i software di AI video generation (come Synthesia o HeyGen) dagli strumenti di semplice video editing?**

A) Permettono solo il taglio e il montaggio di video preregistrati

B) Generano automaticamente video a partire da testo, con avatar e sintesi vocale

C) Consentono esclusivamente la condivisione dei video su piattaforme social

D) Richiedono sempre la registrazione fisica del relatore davanti a una telecamera

**7. Quale vantaggio offrono gli Open Badge rilasciati al completamento di un MOOC?**

A) Consentono di accedere automaticamente a corsi universitari a numero chiuso

B) Forniscono un attestato digitale, tracciabile e condivisibile delle competenze apprese



Da un secolo, oltre.

- C) Sostituiscono l'esame finale del corso
- D) Permettono di seguire il corso senza registrazione alla piattaforma

**8. Qual è il principio fondamentale del modello della *flipped classroom*?**

- A) Svolgere le lezioni teoriche in aula e i compiti a casa
- B) Invertire i tempi: studio dei contenuti a casa e attività applicative in classe
- C) Eliminare completamente le lezioni in presenza
- D) Far lavorare gli studenti individualmente senza supporto del docente

**9. Descrivere le principali fasi del processo di progettazione di un corso blended erogativo in un contesto universitario, dall'analisi iniziale alla fase di realizzazione. Esplicitare il modello teorico di riferimento e le strategie di valutazione previste.**

**10. Illustrare le principali caratteristiche tecniche dei video accessibili, le norme o le linee guida di riferimento e proporre almeno due azioni concrete che un Ateneo potrebbe adottare per promuovere l'accessibilità dei propri materiali video.**

**TRACCIA 3**

**1. Secondo la teoria del *multimedia learning* di Richard Mayer, quale principio favorisce una migliore comprensione dei contenuti?**

- A) Presentare simultaneamente più fonti sonore e testuali per rinforzare la memoria
- B) Combinare parole e immagini in modo integrato per sostenere l'elaborazione cognitiva
- C) Utilizzare solo testo scritto per evitare distrazioni visive o elementi ridondanti
- D) Aumentare la quantità di animazioni e suoni per accrescere il coinvolgimento

**2. Quale tra i seguenti elementi è tipico di una strategia di gamification efficace in ambito educativo?**

- A) L'uso di punteggi, progressi e ricompense per favorire il coinvolgimento
- B) L'aumento del carico cognitivo intrinseco per stimolare la competizione
- C) L'eliminazione di ogni forma di valutazione certificativa o sommativa
- D) L'obbligo di completare tutte le attività senza feedback intermedio

**3. Qual è la caratteristica principale dell'attività *Workshop* in Moodle?**

- A) Permette agli studenti di caricare file per la revisione del docente
- B) Consente la valutazione tra pari, in cui gli studenti si valutano reciprocamente
- C) Serve per creare quiz a risposta multipla con punteggio automatico
- D) Gestisce la consegna di compiti con feedback esclusivamente del docente



Da un secolo, oltre.

**4. A cosa serve la funzione di tracciamento in Moodle?**

- A) A controllare la connessione internet degli studenti
- B) A registrare le attività svolte dagli utenti
- C) A modificare automaticamente i contenuti del corso
- D) A salvare copie di backup dei file caricati

**5. Qual è l'obiettivo principale dell'Instructional Design nei progetti formativi digitali?**

- A) Migliorare la grafica dei materiali didattici multimediali
- B) Progettare esperienze di apprendimento efficaci
- C) Ridurre i tempi di produzione dei corsi online
- D) Ottimizzare il processo di creazione dei contenuti

**6. Qual è la funzione principale della documentazione in un progetto di e-learning?**

- A) Archiviare file multimediali per uso futuro
- B) Tracciare decisioni e attività per garantire trasparenza e controllo
- C) Semplificare la comunicazione informale tra i membri del team
- D) Ridurre i tempi di sviluppo eliminando la fase di revisione

**7. Qual è il processo tipico per creare un avatar digitale utilizzando un software di Intelligenza Artificiale?**

- A) Disegnare manualmente l'avatar con un programma di grafica vettoriale
- B) Fornire un prompt testuale o un'immagine per generare volto, voce e movimenti
- C) Registrare un attore e applicare filtri video per modificarne l'aspetto
- D) Caricare un file audio per creare un'animazione casuale

**8. Qual è la principale differenza tra un Learning Management System (LMS) e un Video Content Management System (VCMS)?**

- A) L'LMS gestisce solo file video, mentre il VCMS gestisce corsi completi
- B) L'LMS organizza e monitora attività formative, mentre il VCMS archivia, gestisce e distribuisce contenuti video
- C) Il VCMS serve per creare quiz e test di valutazione, mentre l'LMS no
- D) Il VCMS sostituisce la funzione di tracciamento degli studenti tipica dell'LMS

**9. Descrivere le principali fasi del processo di progettazione di un corso blended attivo o collaborativo, in un contesto universitario, dall'analisi iniziale alla fase di realizzazione. Esplicitare il modello teorico di riferimento e le strategie di valutazione previste.**

**10. Descrivere come le tecnologie di Intelligenza Artificiale Generativa possono essere impiegate per la produzione di contenuti didattici digitali nell'ambito universitario (ad**



Da un secolo, oltre.

esempio materiali testuali, multimediali o interattivi). Indicare vantaggi, criticità e criteri di qualità da adottare per garantire l'affidabilità e la coerenza pedagogica dei materiali prodotti.”

Firenze, 13 novembre 2025

per il Responsabile del Procedimento  
il Responsabile dell’Ufficio Concorsi e Selezioni  
Dott. Aldo Madotto