



Da un secolo, oltre.

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



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