

PROGETTO PER L'ADOZIONE DI MODALITA' TELEMATICA NEI CdS CONVENZIONALI
 A.A. 2026/27

OBIETTIVO <i>qual è l'obiettivo che ci si propone di raggiungere</i> (testo libero)	UTILITA' DELL'ADOZIONE DI MODALITA' TELEMATICHE <i>perché quell'obiettivo può essere raggiunto attraverso la modalità blended o online</i> (testo libero)	IMPATTO E MISURE ORGANIZZATIVE <i>quali misure organizzative vengono prese per evitare che le lezioni erogate in modalità telematica impattino negativamente sulla partecipazione delle studentesse e degli studenti alle lezioni erogate in aula (formulazione calendario/orari)</i> <i>se e quali misure organizzative vengono prese per fare in modo che le lezioni erogate in modalità telematiche favoriscano la sostenibilità e ottimizzino il tempo di studio personale di studentesse e studenti</i> (testo libero)	FORMAZIONE DEI DOCENTI <i>quale livello di formazione alla didattica blended o online esiste nel CCS ed eventuali misure previste</i> (testo libero)	INSEGNAMENTI COINVOLTI (SE È COINVOLTO PIÙ DI UN INSEGNAMENTO NELLO STESSO CDS AGGIUNGERE RIGHE SOTTO E COMPILARE QUESTE INFORMAZIONI PER OGNI INSEGNAMENTO)					
					Denominazione insegnamento	Docente (se non ancora assegnato indicare affidamento/contratto)	Modalità di erogazione		Solo per Modalità B (blended/modalità mista)
Ulteriori indicazioni per la compilazione: - Indicare l'obiettivo che ci si propone di raggiungere con l'erogazione degli insegnamenti in modalità blended / telematica	Ulteriori indicazioni per la compilazione: - Indicare le motivazioni per cui si sceglie la modalità blended / telematica per il raggiungimento dell'obiettivo - Specificare anche tipologie attività erogate online, metodologie e strumenti adottati	Ulteriori indicazioni per la compilazione: - Indicare vantaggi che si auspica di raggiungere e eventuali criticità - In caso di mutuazione di insegnamenti indicare come si intende coordinarsi con i Corsi di Studio coinvolti specificando la gestione della calendarizzazione degli insegnamenti per evitare sovrapposizioni con le attività in presenza	Ulteriori indicazioni per la compilazione: Indicare se i docenti degli insegnamenti coinvolti: - <i>possiedono una formazione specifica per l'erogazione della didattica in modalità blended o telematica</i> (specificare se è formazione che è stata erogata dall'Ateneo, ad esempio progetto Teaching4Learning, DLM o dipartimentale, o esterna all'Ateneo) - <i>devono ancora essere formati</i> (se formazione in previsione, specificare che tipo di formazione e quando verrà fruita)	Aggiungere ulteriori righe "Insegnamento n." a seconda del numero di insegnamenti coinvolti	Indicare la denominazione dell'insegnamento (testo libero)	Inserire cognome e nome del docente (testo libero)	Scegliere tra le opzioni presenti nell'elenco a discesa:	Scegliere tra le opzioni presenti nell'elenco a discesa:	Indicare la % ore di attività telematiche (testo libero)
L'obiettivo è quello di abbinare una didattica di qualità a una maggiore facilità di fruizione di alcuni insegnamenti grazie a un maggiore coinvolgimento degli studenti. Lo scopo finale è quello di rendere tali insegnamenti maggiormente sostenibili, tramite la didattica blended, in un contesto di insegnamenti erogati prevalentemente in modalità tradizionale. In particolare, con l'erogazione in modalità blended degli insegnamenti <i>Game Theory</i> e <i>Game Theory and Strategic Behavior</i> si intende: - migliorare l'esperienza degli studenti attraverso una maggiore flessibilità organizzativa e un uso didattico mirato delle tecnologie; - favorire la partecipazione degli studenti che hanno difficoltà nel frequentare regolarmente, in aula, i progetti pratici collaborativi interni al corso. L'inserimento dell'insegnamento <i>Secure Digital Healthcare</i> in modalità telematica ha l'obiettivo di colmare un'esigenza di completezza del programma, data la crescente importanza che rivestono la protezione dei dati sanitari di singoli pazienti e la sicurezza delle tecniche e delle metodologie della telemedicina. L'attività offre a studentesse e studenti la possibilità di arricchire la loro preparazione con conoscenze e competenze di interesse attuale e crescente, in relazione ad argomenti di reti di comunicazioni, di elaborazione del segnale e di sicurezza dell'informazione, con particolare riferimento agli insegnamenti di E-Health, di Machine Learning e di Digital Forensics and Biometrics.	L'adozione della modalità telematica permette di coinvolgere studentesse e studenti in una modalità di apprendimento attiva e rende possibile una migliore organizzazione dei tempi di studio. L'adozione di modalità telematiche negli insegnamenti di <i>Game Theory</i> e <i>Game Theory and Strategic Behavior</i> consente di rendere l'attività didattica più flessibile ed efficace rispetto alle esigenze formative attuali. In particolare, la componente teorica introduttiva e tutoriale del corso si presta a essere erogata online, anche con il supporto di materiali multimediali e contenuti fruibili in modalità asincrona. Ciò permette agli studenti di accedere ai contenuti con maggiore autonomia e di dedicare più tempo alla comprensione critica dei temi trattati e alla componente progettuale e di ricerca. Le lezioni in presenza possono così essere maggiormente orientate all'interazione con il docente, alla discussione di dubbi e all'approfondimento dei concetti più complessi, valorizzando la partecipazione attiva degli studenti. Inoltre, si è già sperimentato come la maggiore presenza di materiale online favorisca lo studio degli argomenti teorici e incentivi studentesse e studenti a partecipare maggiormente a progetti di carattere pratico/applicativo proposti internamente al corso. L'adozione di modalità telematica dell'insegnamento <i>Secure Digital Healthcare</i> permette di realizzare sessioni di laboratorio virtuale e attività di svolgimento di progetti in piccoli team che permettono a studentesse e studenti di frequentare l'insegnamento con profitto. Le attività previste dall'insegnamento comprendono infatti: •lezioni erogate online in modalità sincrona che permette l'interazione docente-discenti; •sessioni di laboratorio interattive con l'assegnazione e la verifica di brevi task; •tutorial di laboratorio fruibili in modalità asincrona; •discussioni interattive e riflessioni con contributi della classe su temi "aperti"; •presentazione e discussione di "case studies" industriali e normativi; •assegnazione e svolgimento di progetti a gruppi di studenti, presentazione dei risultati e loro discussione di fronte alla classe	L'insegnamento <i>Cryptography</i> è mutuato dal corso di laurea magistrale in Mathematics. Nella formazione dell'orario si utilizzerà la maggiore flessibilità della proposta blended per compattare la presenza degli studenti in alcuni giorni della settimana e per ridurre le sovrapposizioni con altri insegnamenti, in coordinamento con il CdS in Cybersecurity. Gli insegnamenti <i>Game Theory</i> , <i>Game Theory and Strategic Behavior</i> e <i>Secure Digital Healthcare</i> , insegnamenti a scelta vincolata previsti solo per alcuni curricula, saranno inseriti nell'orario delle lezioni in modo tale da renderli compatibili con la loro erogazione online. In particolare, l'organizzazione degli insegnamenti di <i>Game Theory</i> e <i>Game Theory and Strategic Behavior</i> prevedono un'alternanza equilibrata tra attività online e in presenza, adottando una modalità blended che integri efficacemente le due componenti. Le lezioni online si svolgeranno in modalità sincrona tramite piattaforme dedicate e potranno essere rese disponibili anche sotto forma di registrazioni sulla piattaforma didattica del corso. Le due lezioni settimanali saranno organizzate alternando una lezione online e una in presenza, garantendo una distribuzione equilibrata del carico didattico. Le attività di esercitazione, in particolare quelle relative allo studio matematico dei problemi finalizzati alla preparazione dell'esame scritto, continueranno a svolgersi in aula per favorire l'interazione diretta tra studenti e docente. Il calendario sarà strutturato in modo da evitare sovrapposizioni o vuoti orari, eventualmente dedicando una specifica giornata alla lezione online.	Il docente responsabile dell'insegnamento di <i>Game Theory</i> , prof. Leonardo Badia , possiede una consolidata esperienza nell'ambito della didattica blended e ha partecipato ad attività di formazione dedicate alla didattica online nell'ambito del programma Teaching4Learning (T4L). L'adozione della modalità blended per questo insegnamento rappresenta inoltre un'opportunità di ulteriore aggiornamento e confronto all'interno del corso di laurea magistrale, favorendo la condivisione di pratiche didattiche, strumenti digitali e metodologie innovative tra i docenti coinvolti. I docenti degli insegnamenti <i>Game Theory</i> and <i>Strategic Behavior</i> e <i>Secure and Digital Healthcare</i> , se non formati, potranno usufruire delle attività di formazione dedicate alla didattica blended nell'ambito del progetto di Ateneo T4L.	<i>insegnamento 1</i>	Game Theory	Badia Leonardo	B (blended)	Entrambe	50%
				<i>insegnamento 2</i>	Game Theory and Strategic Behavior	Affidamento/contratto	B (blended)	Entrambe	50%
				<i>insegnamento 3</i>	Cryptography	Mariconda Carlo	B (blended)	Entrambe	50%
				<i>insegnamento 4</i>	Secure Digital Healthcare	Affidamento/contratto	C (online)	Entrambe	