

SFP Game: percorsi didattici coinvolgenti all'Università con Moodle

Pierluigi Muoio
Università della Calabria
pierluigi.muoio@unical.it



Gamification

“impiego di elementi di game design in un contesto non di gioco”
(**Deterding et al. 2011**)

Prevede l'utilizzo di **avatar, livelli, badge, classifiche, ricompense, premi, ecc.**

Obiettivo: assunzione o modifica di un comportamento

Gamification \neq serious game

Perché funziona

Competizione e
collaborazione

Coinvolgimento
emotivo



Feedback
immediati

Suddivisione
degli obiettivi

Il modello MDA

Hunicke, LeBlanc, Zuber (2004)



1

MECCANICHE: regole e comportamenti alla base del gioco

2

DINAMICHE: strategie e comportamenti adottati per giocare e vincere

3

ESTETICHE: componenti emotive, stati d'animo, sensazioni suscitate nei giocatori

Esperienze ludiche “significative”

Deterding (2000)

- 1** **Significatività**
Scoprire autonomamente soluzioni a nuovi problemi, o riorganizzare nuove informazioni e conoscenze per soddisfare le esigenze di nuove situazioni problematiche» (Ausubel, 2000)
- 2** **Padronanza**
Tanto più la sfida è adeguata al contesto e alle capacità di chi la affronta, tanto più chi gioca si sentirà adeguato e motivato
- 3** **Autonomia**
Chi gioca percepisce di agire in modo coerente con i propri obiettivi, bisogni, valori. Deve sentire di fare qualcosa che desidera



Il contesto

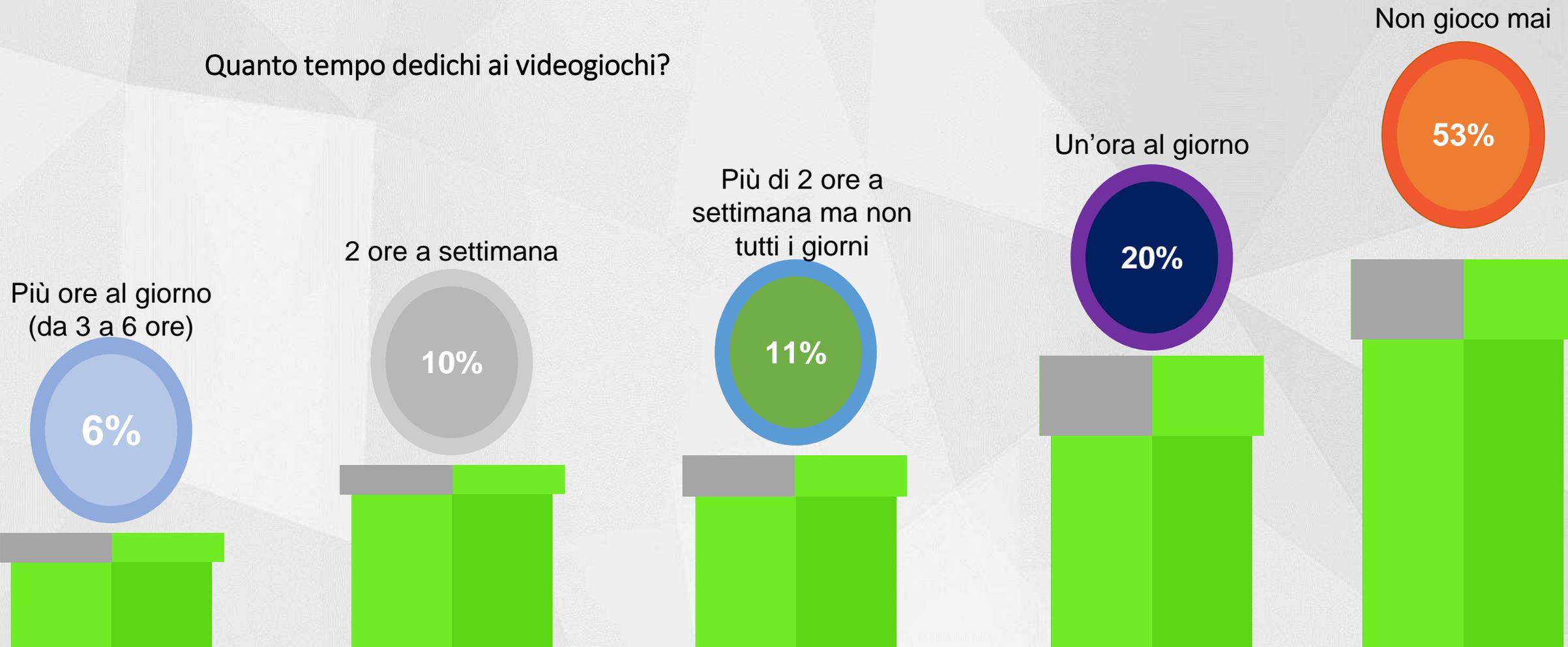
- Insegnamento «Laboratorio di Tecnologie Didattiche» A.A. 2022/2023, Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria;
- Studentesse e studenti del 1° anno (circa 200 partecipanti);
- 42 ore complessive, approccio metodologico interattivo e laboratoriale;
- Contenuti didattici proposti su Moodle divisi in 4 sezioni tematiche, corrispondenti alle rispettive UdA del programma dell'insegnamento;

Gli obiettivi

- Aiutare i ragazzi a continuare a generare relazioni significative, con i docenti e tra di loro;
- Utilizzare bene gli strumenti tecnologici e sviluppare una sensibilità sulla qualità e la quantità del loro uso;
- Generazione motivazione e interesse verso gli argomenti del corso;
- Sollecitare relazioni costruttive

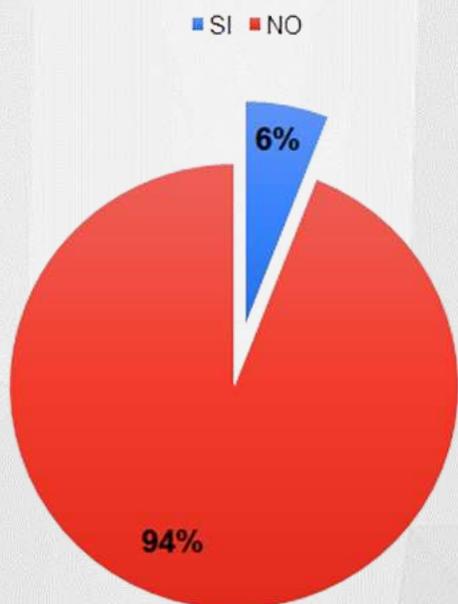
Questionario di inizio corso

Quanto tempo dedichi ai videogiochi?

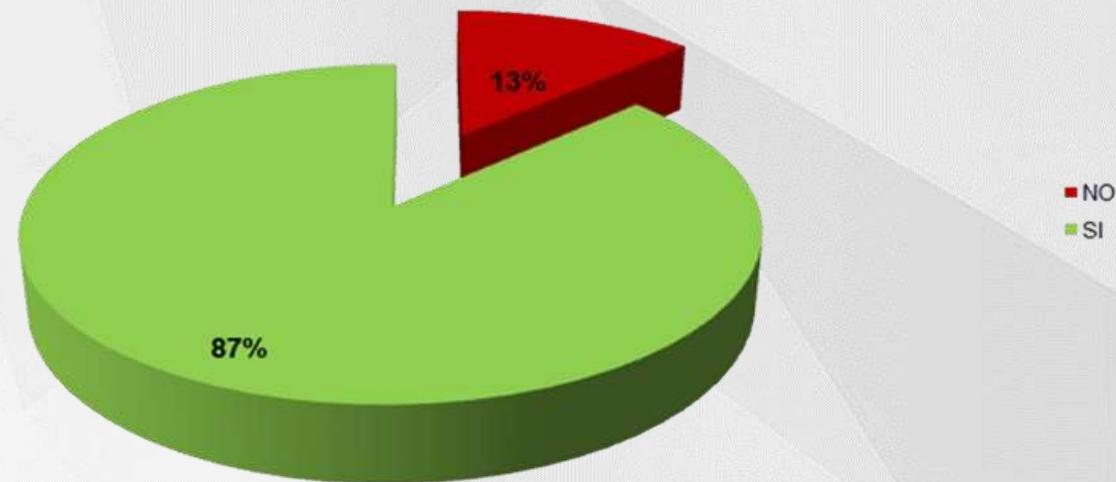


Questionario di inizio corso

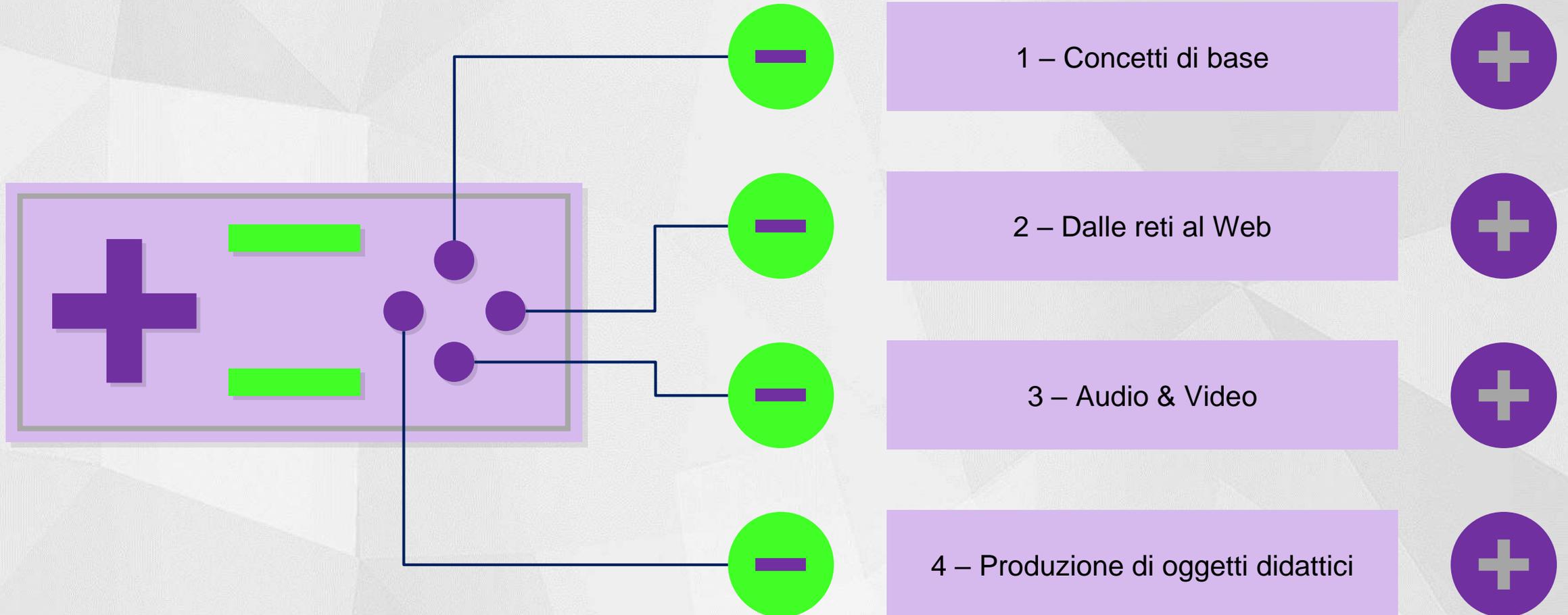
Hai mai usato giochi e videogiochi per studiare?



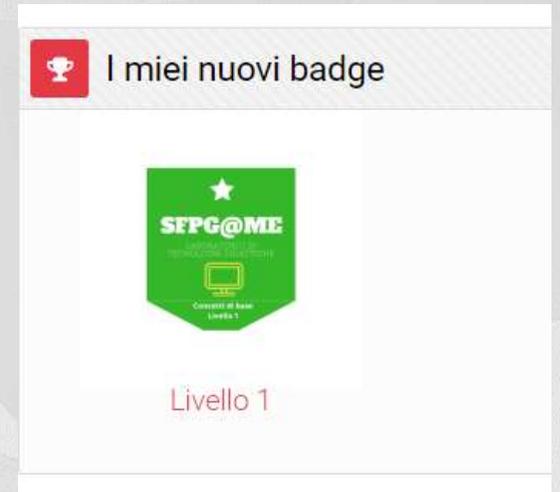
Gradiresti usare i giochi per apprendere durante il corso?



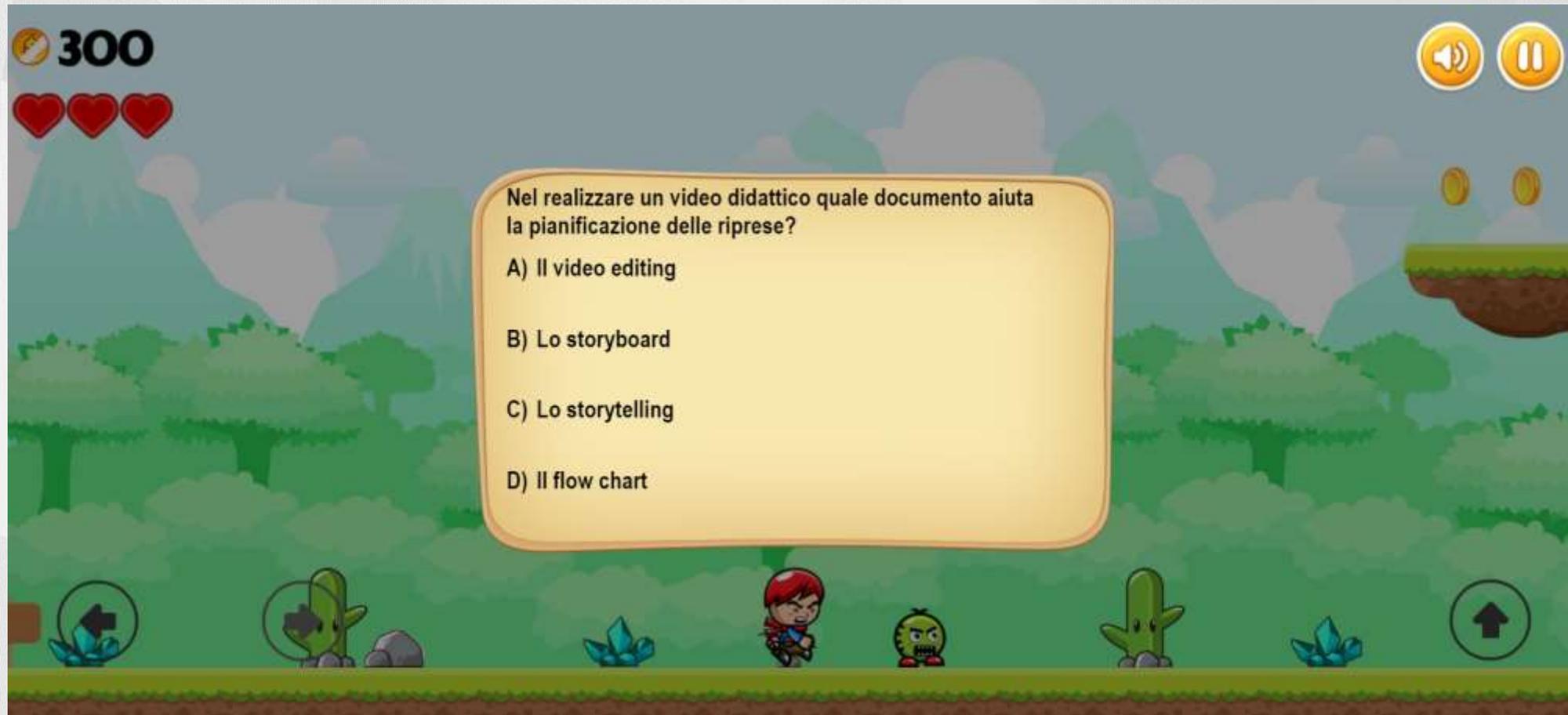
Sezioni di gioco in Moodle



I giochi didattici



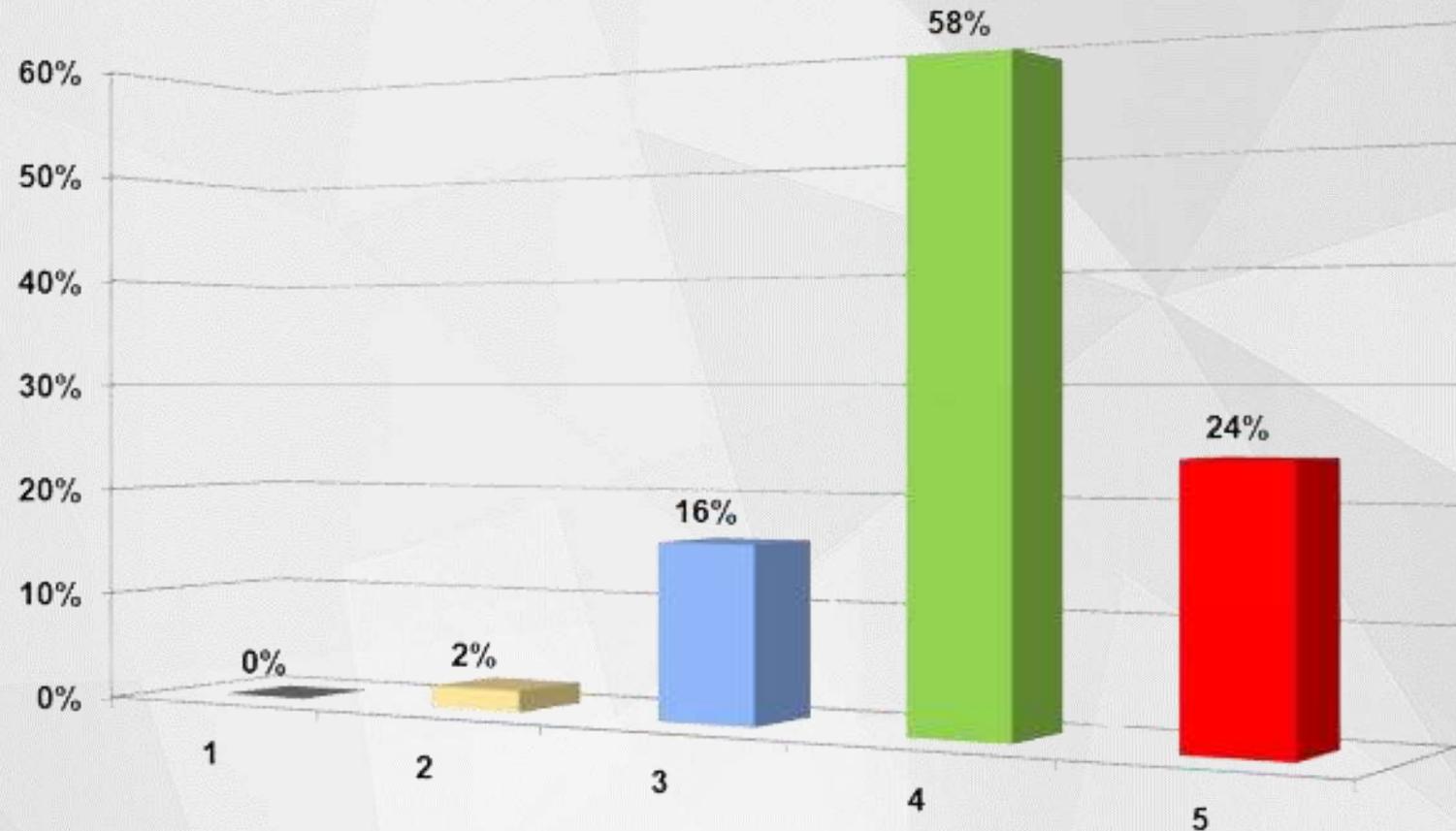
I giochi didattici



Feedback e gradimento

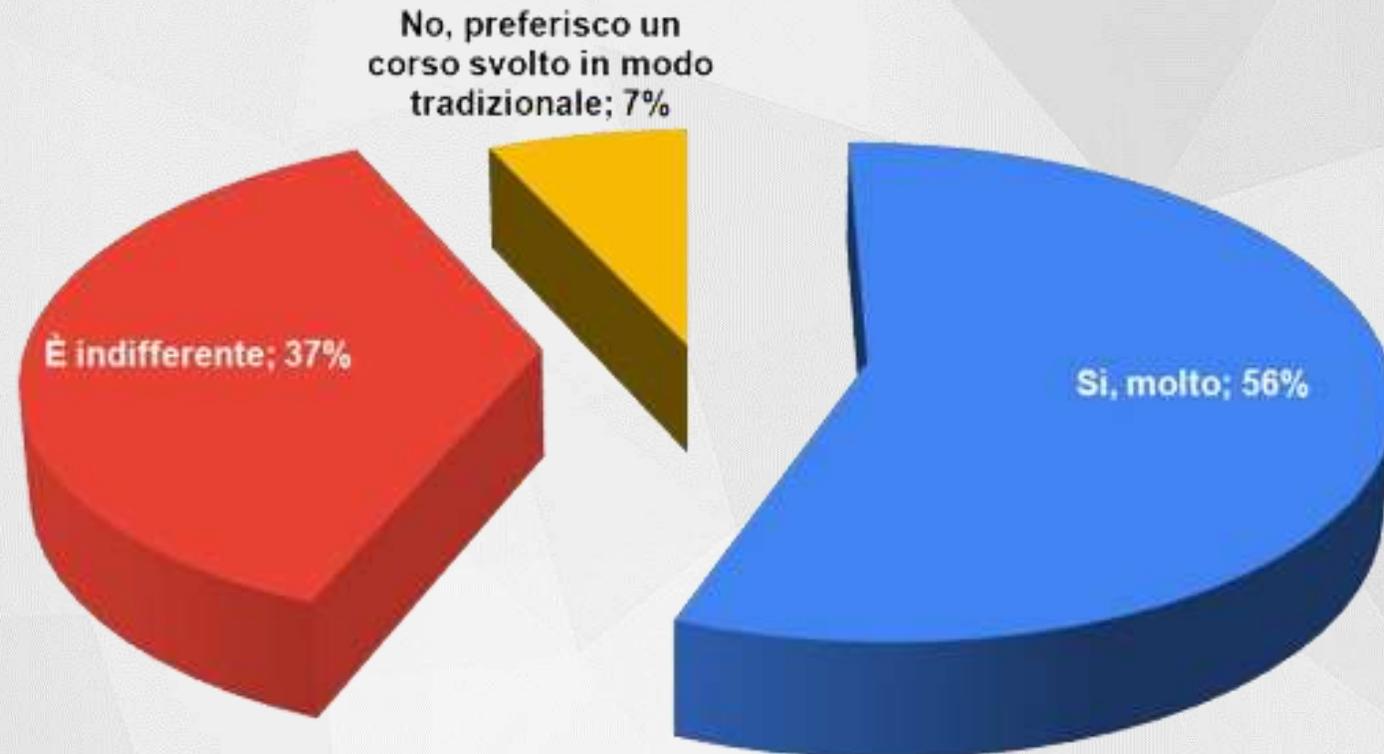
Quanto è stato motivante il corso?

(scala da 1 a 5)



Feedback e gradimento

Gradiresti in futuro corsi che usano il gioco per apprendere?



Conclusioni

- Promuovere la costruzione e la condivisione di conoscenze;
- Assecondare il modo di relazionarsi e gli stili di apprendimento degli studenti;
- Contribuire alla creazione di un clima caratterizzato dalla spontaneità e dal confronto;
- Fornire strumenti per la riflessione e l'autovalutazione integrando apprendimenti formali e informali.

Grazie per l'attenzione.

info@pierluigimuoio.com
pierluigi.muolio@unical.it
www.pierluigimuoio.com