

# SFP Game: percorsi didattici coinvolgenti all'Università con Moodle

Pierluigi Muoio  
Università della Calabria  
[pierluigi.muoio@unical.it](mailto: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;

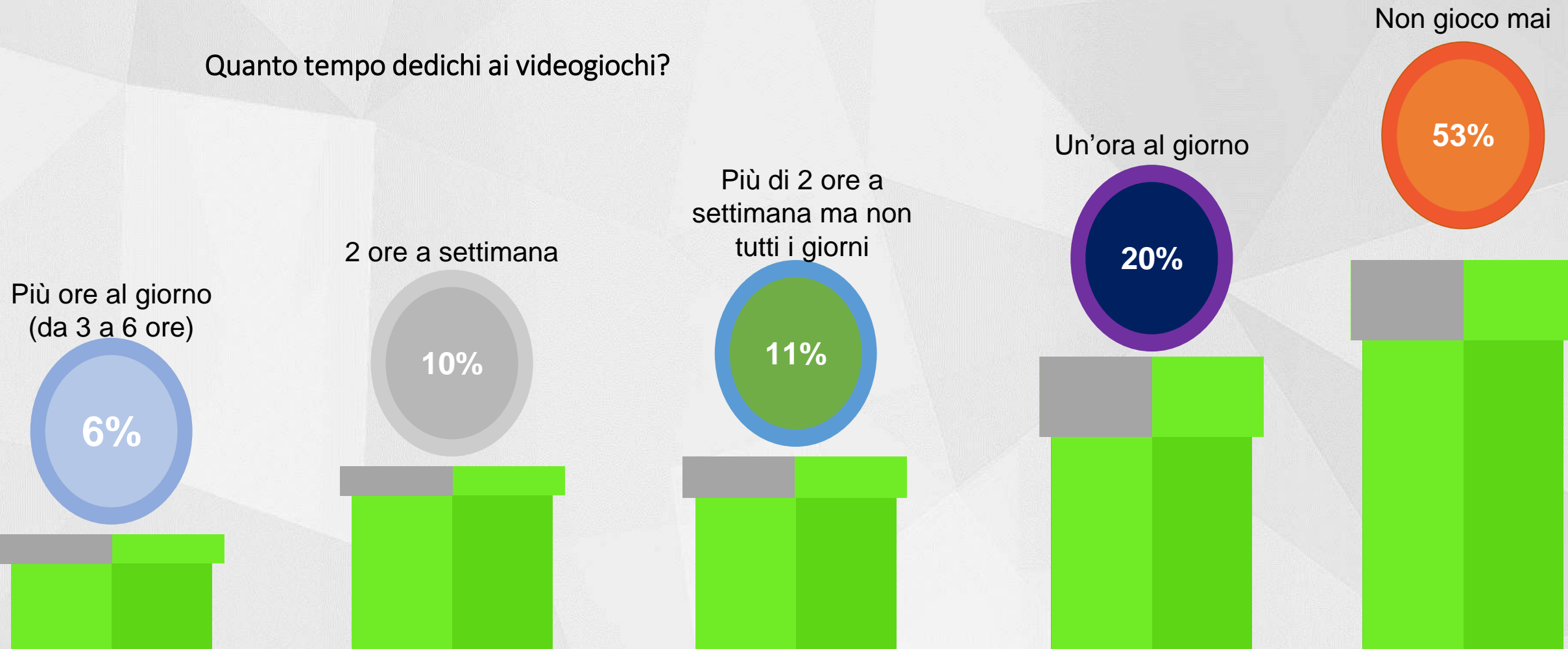


# Gli obiettivi

- 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

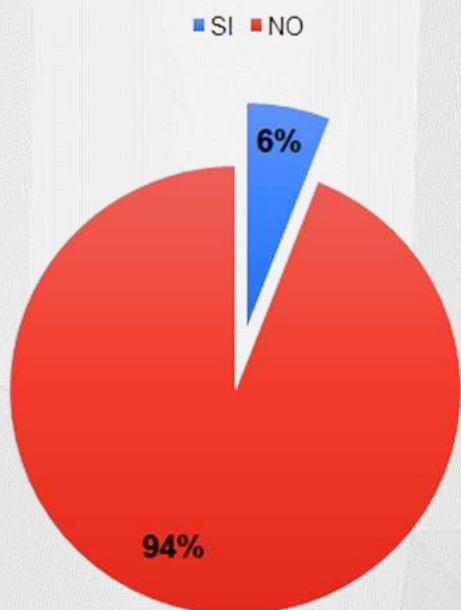
Quanto tempo dedichi ai videogiochi?



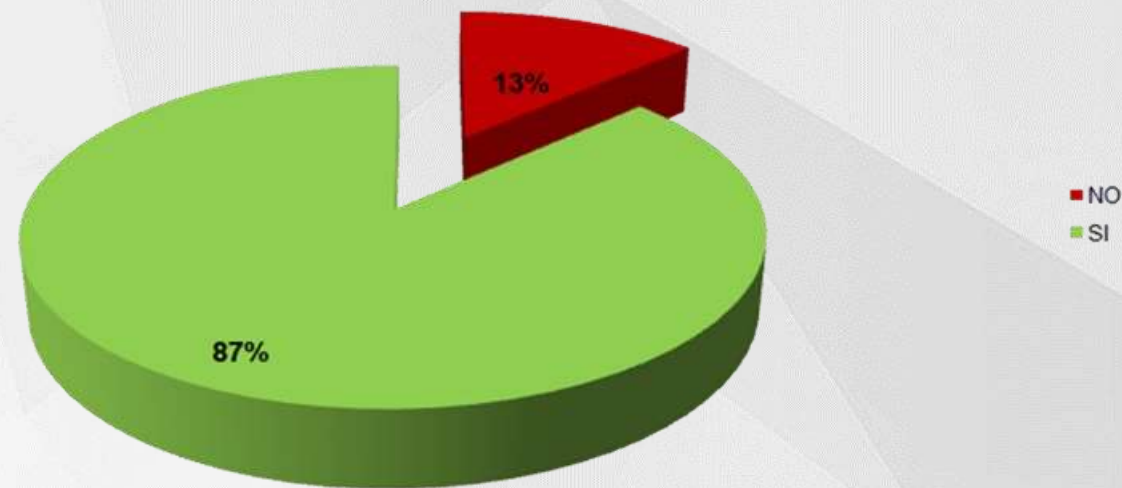


# Questionario di inizio corso

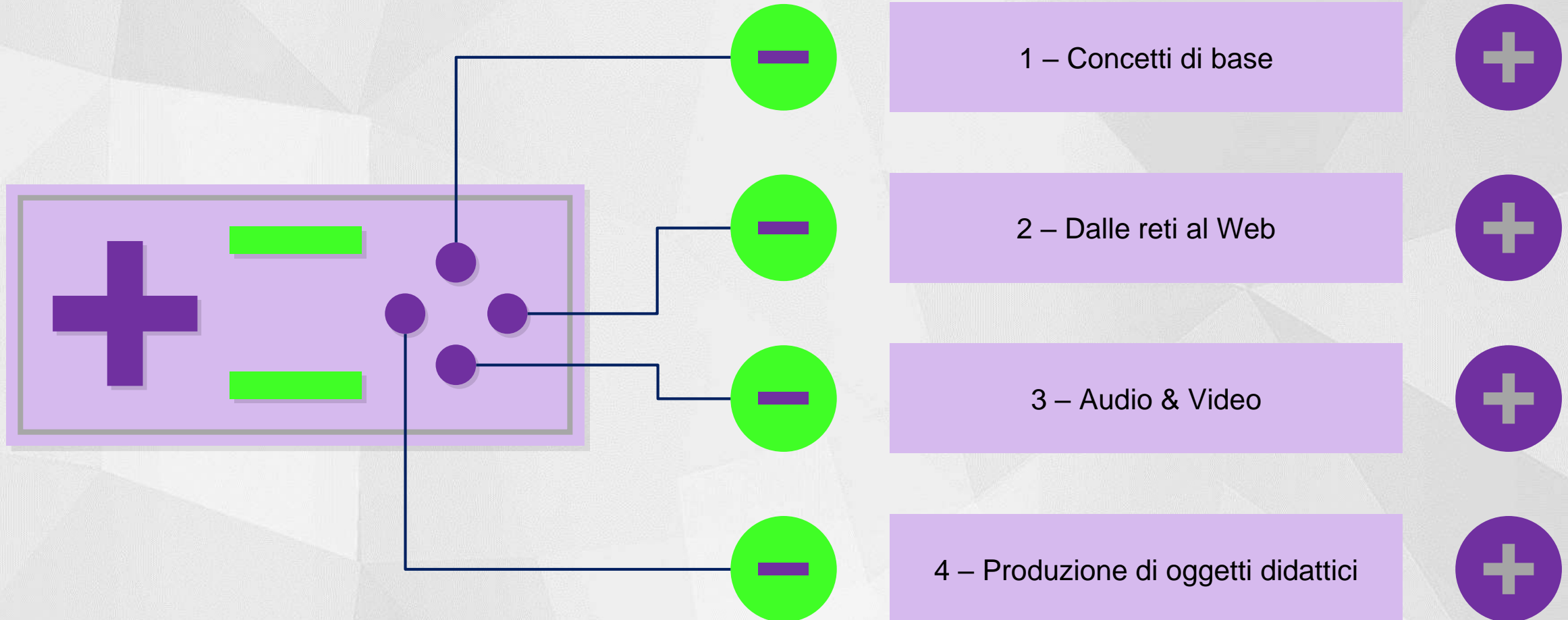
Hai mai usato giochi e videogiochi per studiare?



Gradiresti usare i giochi per apprendere durante il corso?

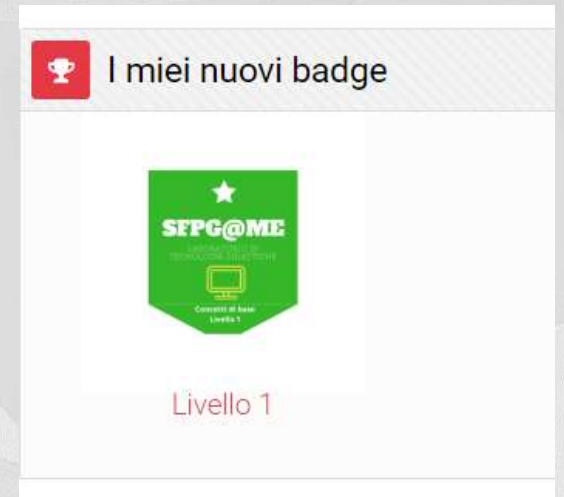


# Sezioni di gioco in Moodle

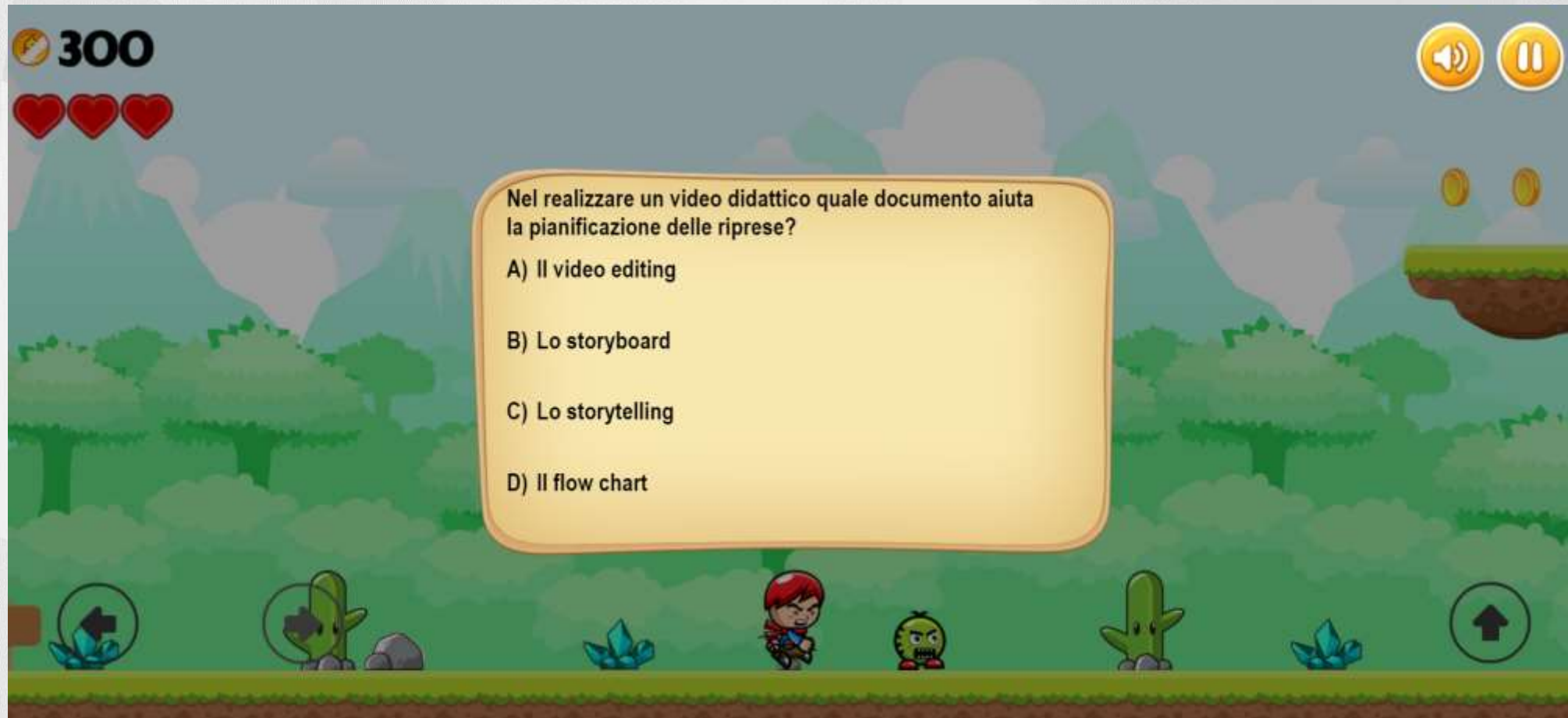




# I giochi didattici



# I giochi didattici

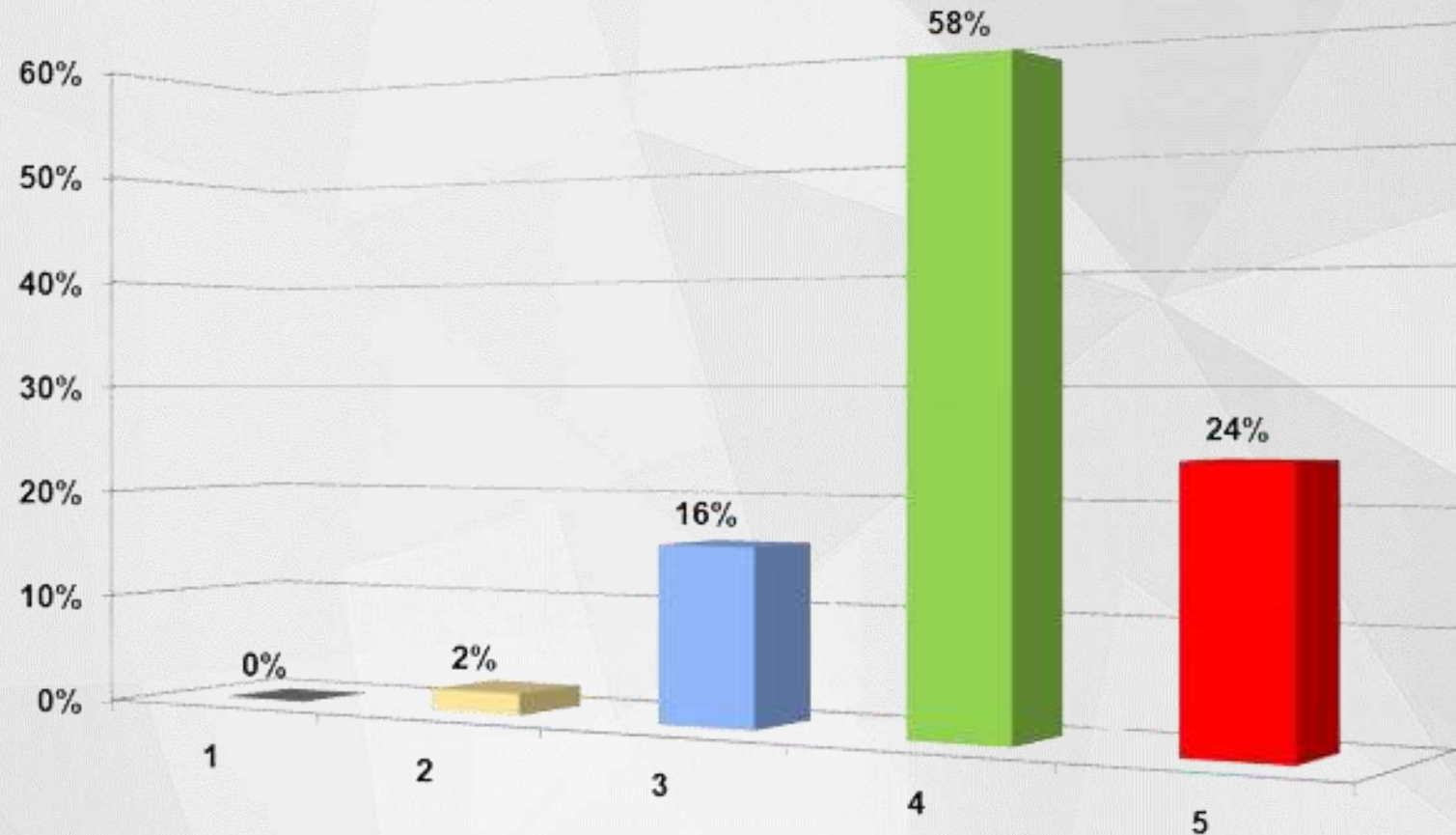




# Feedback e gradimento

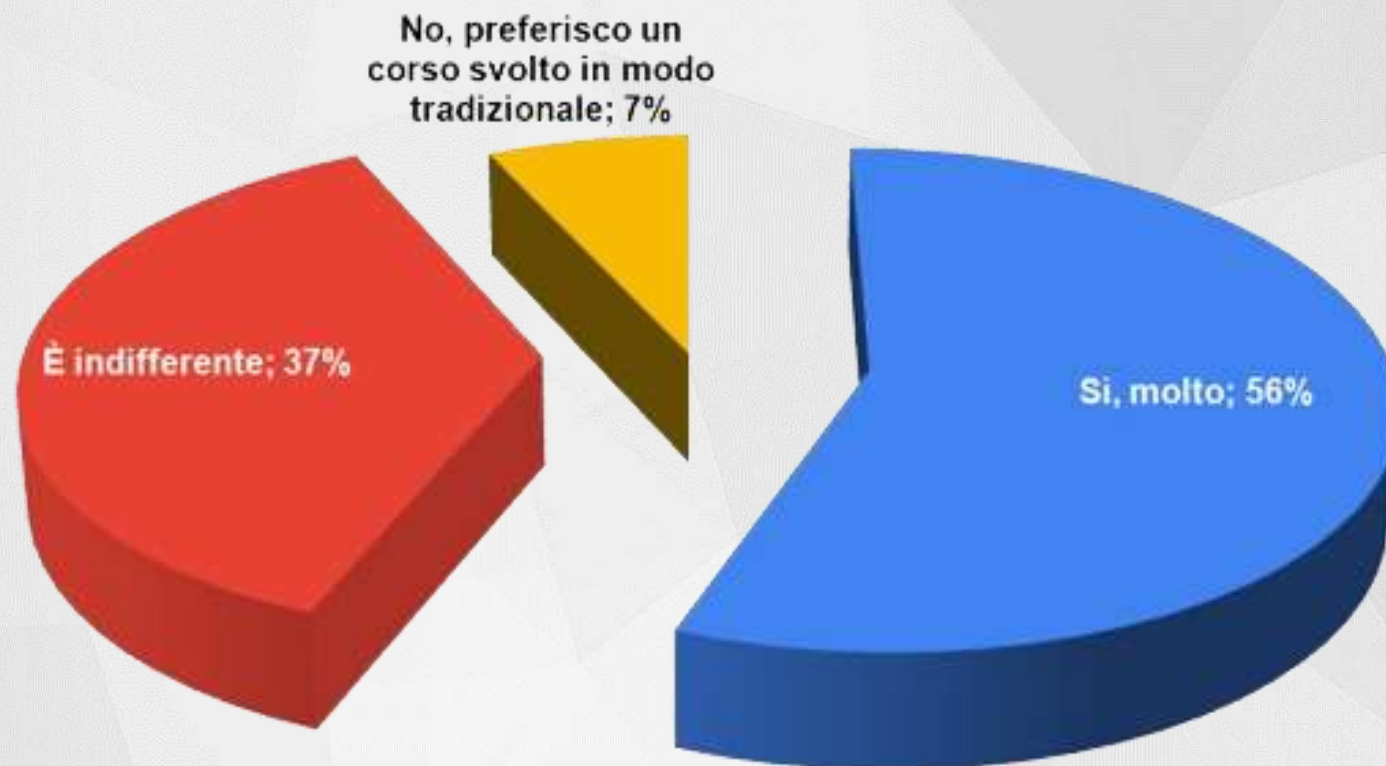
## Quanto è stato motivante il corso?

(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](mailto:info@pierluigimuoio.com)  
[pierluigi.muolio@unical.it](mailto:pierluigi.muolio@unical.it)  
[www.pierluigimuoio.com](http://www.pierluigimuoio.com)