

# Moodle Game

Un'esperienza di apprendimento attivo  
all'uso di Moodle nell'università

S. Parlato - L. Passarelli  
Federica Web Learning - Università degli Studi di Napoli  
Federico II

[silvia.parlato@federica.eu](mailto:silvia.parlato@federica.eu)  
[laura.passarelli@federica.eu](mailto:laura.passarelli@federica.eu)



1

## Perché Moodle Game?

- Contesto
- Bisogni
- Target

2

## Progettazione

- Framework
- Obiettivi formativi
- Risultati attesi

3

## Regole del gioco

- Federica Thinking
- Eat, Sleep, Moodle, Repeat
- Federica Share

4

## Goal raggiunti

- Competenze e conoscenze
- Lavoro in team
- Personalizzazioni Moodle

5

## Conclusioni

- La formazione continua nel 2024
- Migliorie e future implementazioni

6

## Domande e Risposte



# moodle game

1.

# Perché Moodle Game?

Perché Moodle Game?

Progettazione

Regole del gioco

Goal raggiunti

Conclusioni

# Contesto

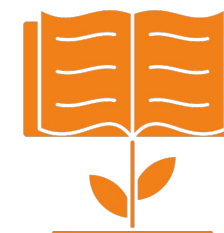
Anno 2022



**70 persone**  
10 Professionalità  
8 Aree

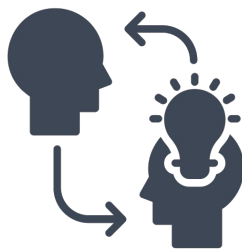


LMS  
**Moodle**  
**3.11**



**Formazione**  
**continua**

## Il Gioco



### **Aree di intervento**

- Padronanza della piattaforma
- Identificazione criticità
- Personalizzazione LMS



### **Soluzione formativa**

- Formazione a partire da progetti reali
- Gamification



### **27 partecipanti**

- Instructional Designer
- Content Creator
- Project Manager
- Learning Analyst

# 2.

# Progettazione

Perchè Moodle Game?

Progettazione

Regole del gioco

Goal raggiunti

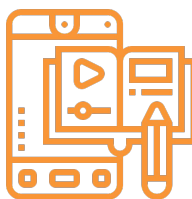
Conclusioni

# Framework



## **Metodo di progettazione**

Design Thinking, Gamification, Andragogia



## **Modalità di erogazione della formazione**

Blended



## **Strumenti utilizzati**

Post-it cartacei e virtuali, Miro, LMS, Suite Google



# Obiettivi e Risultati Attesi



**Ob 1:** Saper individuare, riconoscere e definire le criticità e le aree di miglioramento della piattaforma Moodle

**RA 1:** Mappa dettagliata delle criticità



**Ob 2:** Conoscere e saper utilizzare la versione Moodle 4.0 attraverso il gioco a punti

**RA 2:** N° di moduli formativi caricati, partecipazione attiva e la qualità dei contributi di ogni membro del team

# Obiettivi e Risultati Attesi



## **Ob 3:** Incremento delle competenze tecniche (Problem Setting e Problem Solving)

**RA 3:** N° delle nuove funzionalità riconosciute (almeno 10), N° di criticità segnalate (almeno 5), N° di proposte per la risoluzione di criticità (almeno 5), N° di aiuti reciproci tra i team (almeno 3)



## **Ob 4:** Migliorare la User Experience tramite personalizzazioni e sviluppi tecnici

**RA 4:** N° di proposte di migliorie (almeno 10), N° di implementazioni effettivamente realizzate (almeno 10)

# 3.

# Regole del gioco

Perchè Moodle Game?

Progettazione

Regole del gioco

Goal raggiunti

Conclusioni

## Momenti Formativi

### **I. Federica Thinking**

Workshop, Design thinking;

### **II. Eat, Sleep, MOODLE, Repeat**

Gioco a punti, Missioni e Premi;

### **III. Federica Share**

Condivisione dei risultati, Premiazione;

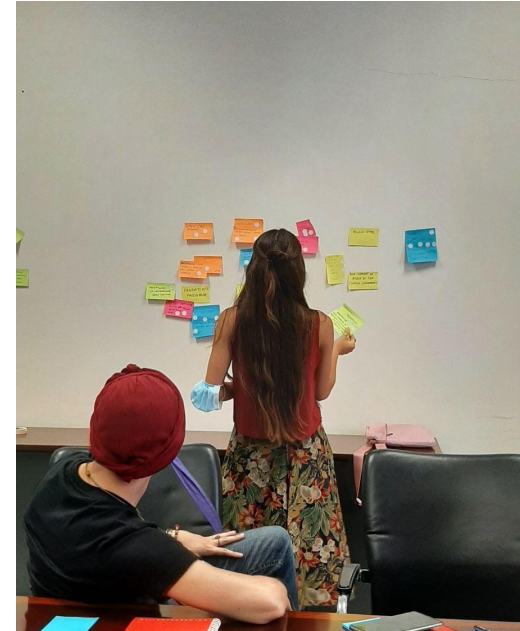
# I. Federica Thinking

6 Team  
3 Attività  
30 Minuti



## Problem Finding

Individuare le criticità  
di **Moodle 3.11**



## Problem Setting

Individuare la radice  
del **Problema**



## Decision Making

Prioritizzazione  
pratica delle **Idee**

EAT  
SLEEP  
**moodle**  
**game**  
REPEAT

## II. Eat, sleep, Moodle, Repeat

Tabellone



# II. Eat, sleep, Moodle, Repeat

## Missioni

### Missione 1

## “Avvia il tuo progetto”

#### **Durata 2 Settimane**

Creare un corso | Caricare moduli | Familiarizzare con Moodle 4.0

### Missione 2

## “Cambio ruolo in... studente”




#### **Durata 1 Settimana**

Seguire un Corso | Completare tutte le activity  
Familiarizzare con Moodle 4.0 come studente



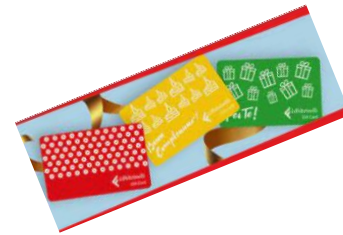
# II. Eat, sleep, Moodle, Repeat

Punti

		
<b>GOAL</b> + 1 punto	<b>COLLABORATION</b> + 1 punto	<b>OSSERVAZIONE &amp; PROBLEM SOLVING</b> + 1 punto
<p><b>SESSION 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LEZIONE 1 CARICATA</li> <li>LEZIONE 2 CARICATA</li> <li>LEZIONE 3 CARICATA</li> <li>LEZIONE 4 CARICATA</li> <li>LEZIONE 5 CARICATA</li> <li>LEZIONE X CARICATA</li> <li>APERTURA CORSO</li> </ul> <p><b>SESSION 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>CORSO COMPLETATO</li> </ul>	<p><b>SESSION 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SUPPORTO FORNITO SU...</li> <li>SUPPORTO RECIPROCO SU... a entrambe le squadre</li> <li>RICHIESTA SUPPORTO SU... -1</li> </ul> <p><b>SESSION 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SUPPORTO FORNITO SU...</li> <li>SUPPORTO RECIPROCO SU... a entrambe le squadre</li> <li>RICHIESTA SUPPORTO SU... -1</li> </ul>	<p><b>SESSION 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Segnalo la <b>RISOLUZIONE</b> di criticità della mappa dei problemi</li> <li>Individuo <b>Novità</b> introdotte</li> <li>Suggerisco soluzioni per risolvere <b>Nuove criticità</b></li> <li>Segnalo delle <b>Nuove criticità</b></li> <li>Segnalo dei <b>BUG</b></li> </ul> <p><b>SESSION 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Segnalo la <b>RISOLUZIONE</b> di criticità della mappa dei problemi</li> <li>Individuo <b>Novità</b> introdotte</li> <li>Suggerisco soluzioni per risolvere <b>Nuove criticità</b></li> <li>Segnalo delle <b>Nuove criticità</b></li> <li>Segnalo dei <b>BUG</b></li> </ul>

## II. Eat, sleep, Moodle, Repeat

Premi



## III. Federica Share

Condivisione  
Feedback  
Premiazione



# 4.

# Goal raggiunti

Perchè Moodle Game?

Progettazione

Regole del gioco

Goal raggiunti

Conclusioni

Team 1

### LE (DIS)ALLINEATE

A Moodlingo board for Team 1. It features three main sections: 'GOAL' (1 punto), 'COLLABORAZIONE' (2 punti), and 'OSSERVAZIONI & PROBLEM SOLVING' (3 punti). The board is filled with numerous sticky notes, primarily yellow and orange, detailing course feedback and observations. A large red vertical bar on the left contains the number '1'. The board also includes a 'Novità' section and a 'Feedback Corso' section.

Team 2

### MOODLESTARS

A Moodlingo board for Team 2. It features three main sections: 'GOAL' (1 punto), 'COLLABORAZIONE' (2 punti), and 'OSSERVAZIONI & PROBLEM SOLVING' (3 punti). The board is filled with numerous sticky notes, primarily yellow and orange, detailing course feedback and observations. A large blue vertical bar on the left contains the number '2'. The board also includes a 'Novità' section and a 'Feedback Corso' section.

Team 3

### LITTLESTONES

A Moodlingo board for Team 3. It features three main sections: 'GOAL' (1 punto), 'COLLABORAZIONE' (2 punti), and 'OSSERVAZIONI & PROBLEM SOLVING' (3 punti). The board is filled with numerous sticky notes, primarily yellow and orange, detailing course feedback and observations. A large yellow vertical bar on the left contains the number '3'. The board also includes a 'Novità' section and a 'Feedback Corso' section.

Team 4

### FESTIVALBAR

A Moodlingo board for Team 4. It features three main sections: 'GOAL' (1 punto), 'COLLABORAZIONE' (2 punti), and 'OSSERVAZIONI & PROBLEM SOLVING' (3 punti). The board is filled with numerous sticky notes, primarily yellow and orange, detailing course feedback and observations. A large teal vertical bar on the left contains the number '4'. The board also includes a 'Novità' section and a 'Feedback Corso' section.

Team 5

### BABELE

A Moodlingo board for Team 5. It features three main sections: 'GOAL' (1 punto), 'COLLABORAZIONE' (2 punti), and 'OSSERVAZIONI & PROBLEM SOLVING' (3 punti). The board is filled with numerous sticky notes, primarily yellow and orange, detailing course feedback and observations. A large purple vertical bar on the left contains the number '5'. The board also includes a 'Novità' section and a 'Feedback Corso' section.

Team 6

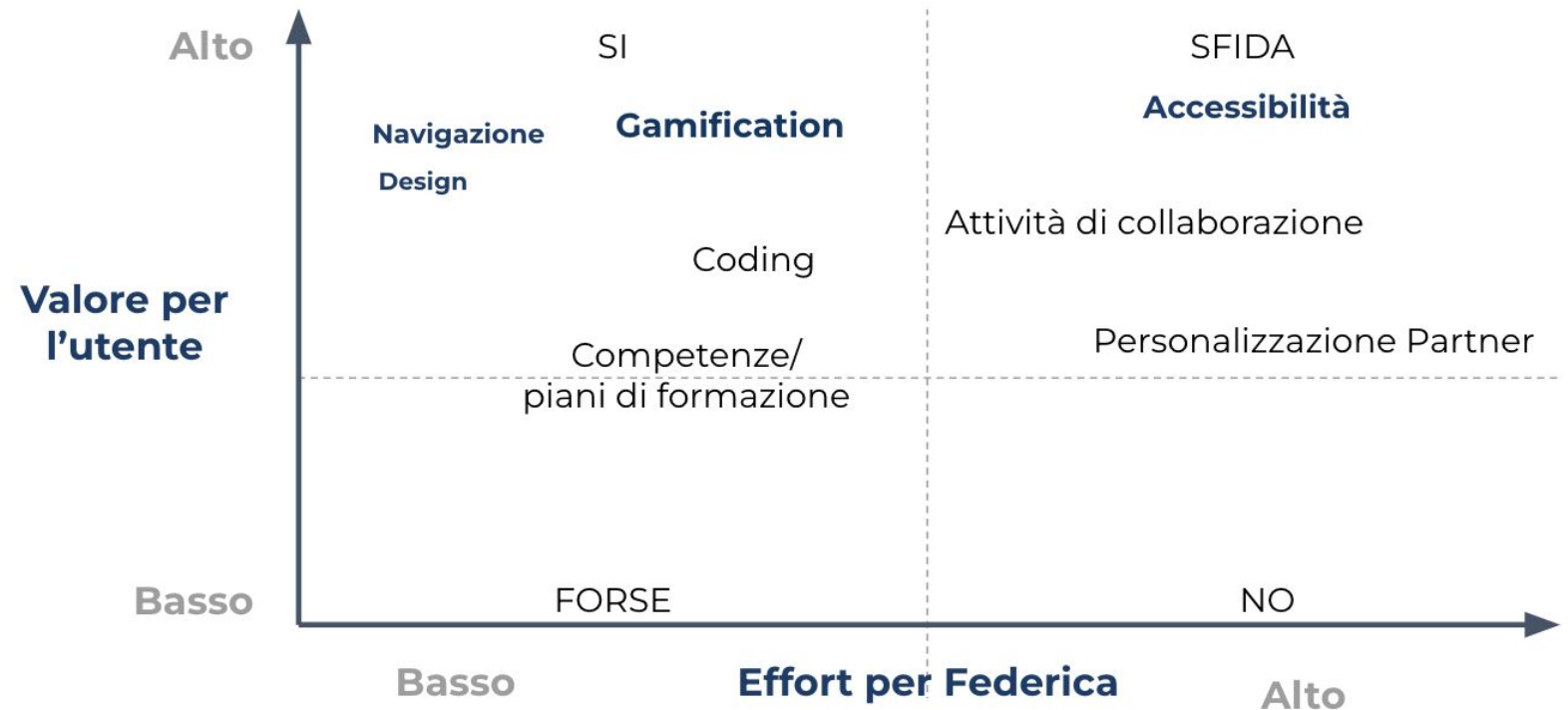
### FEDEFRIENDS

A Moodlingo board for Team 6. It features three main sections: 'GOAL' (1 punto), 'COLLABORAZIONE' (2 punti), and 'OSSERVAZIONI & PROBLEM SOLVING' (3 punti). The board is filled with numerous sticky notes, primarily yellow and orange, detailing course feedback and observations. A large pink vertical bar on the left contains the number '6'. The board also includes a 'Novità' section and a 'Feedback Corso' section.

# Risultato atteso 1.

- mappa criticità
- suggerimenti per intervenire

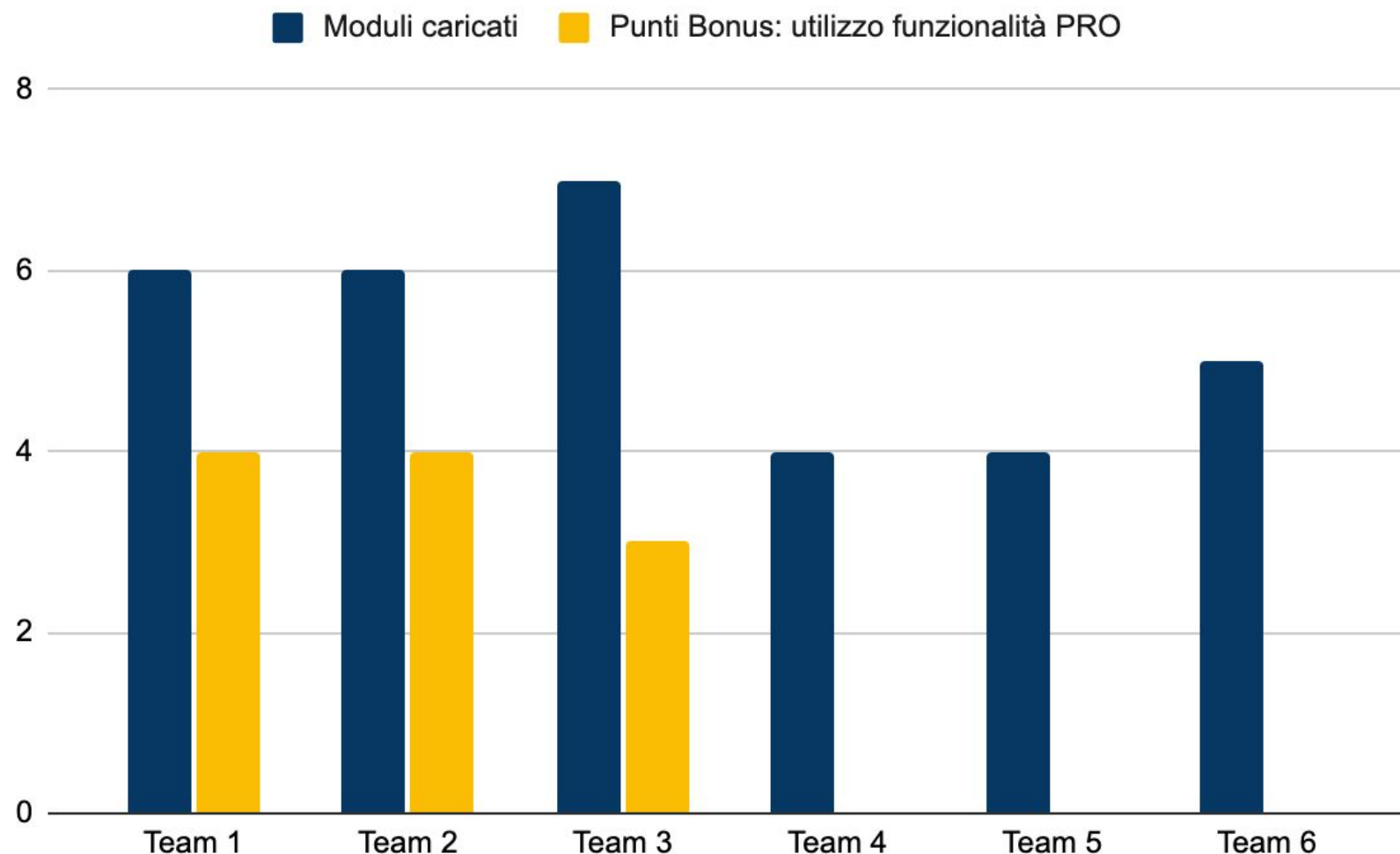
RA 1: 100%



## Risultato atteso 2.

- 3 moduli caricati
- partecipazione attiva
- qualità dei contributi

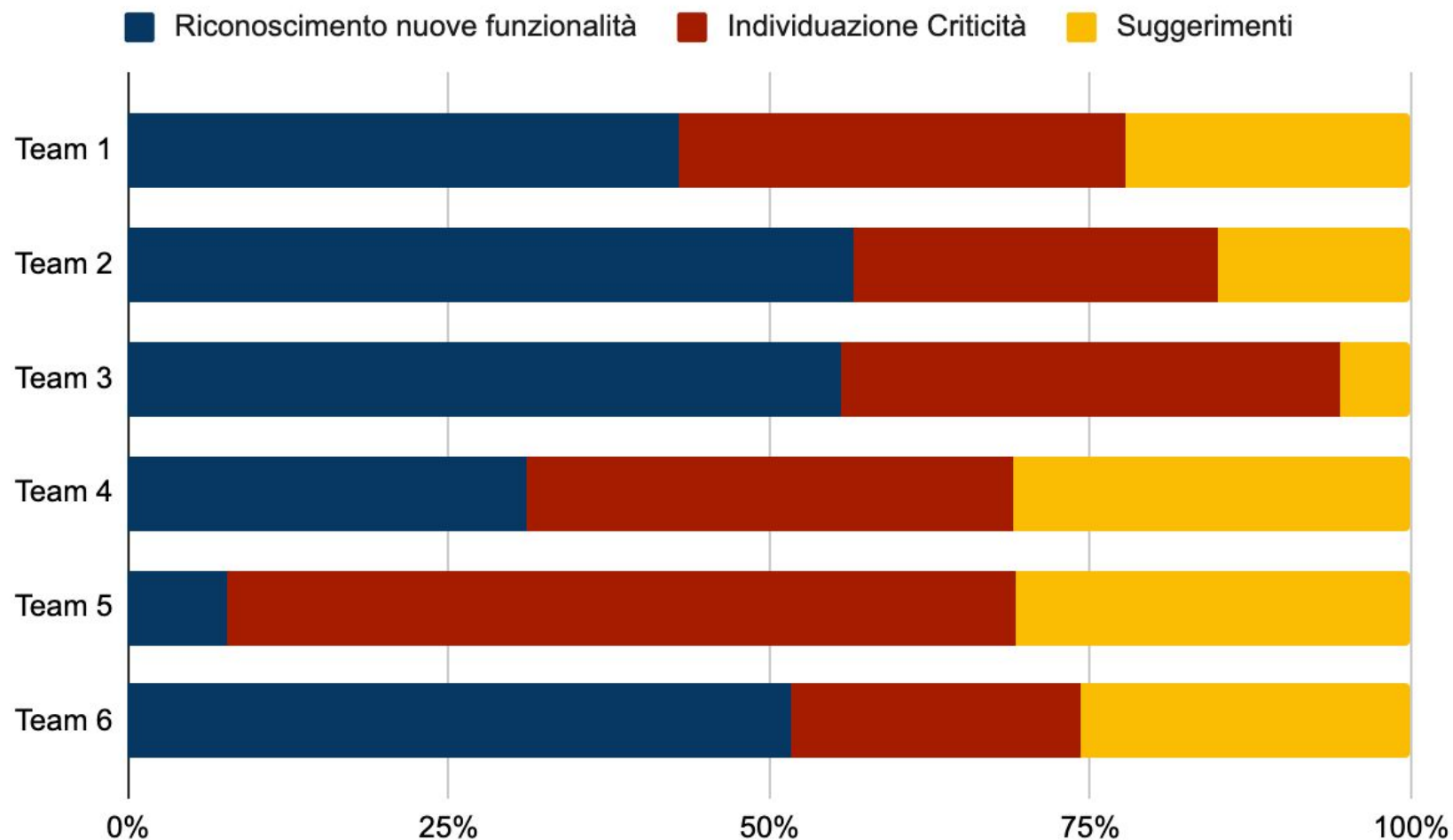
RA2: 100%



## Risultato atteso 3.

- Individuazione di
- 10 nuove funzioni
- 5 criticità
- 5 suggerimenti
- 3 aiuti tra team

**RA3: 55 %**



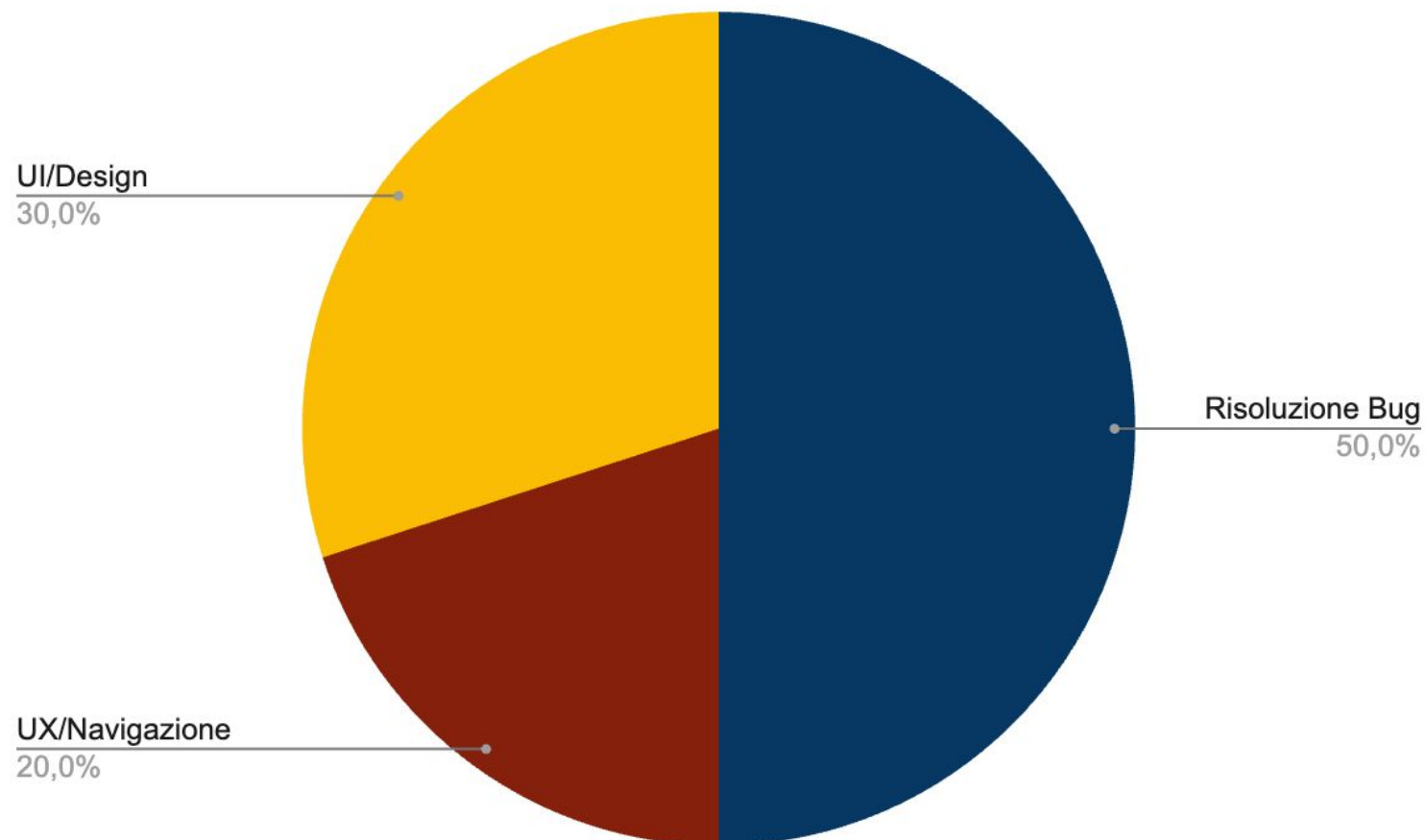


## Risultato atteso 4.

- 10 proposte di migliorie
- 10 implementazioni effettivamente realizzate.

RA4: 100%

## 80 ticket risolti



# 5.

# Conclusioni

Perchè Moodle Game?

Progettazione

Regole del gioco

Goal raggiunti

Conclusioni

# La formazione continua nel 2024

## **Agenda 2030, Goal 4**

Importanza della formazione continua per uno sviluppo sostenibile.

## **Università e Digital Education HUB (PNRR, Missione 4)**

Sviluppo dell'istruzione digitale e necessità di formazione specializzata

## **Sfide per i DEH**

Sincrono/asincrono, funzionalità specifiche delle piattaforme, tempi di formazione limitati

## **Gamification**

Utilizzata per promuovere apprendimento attivo e collaborativo nella Pubblica Amministrazione Digitale.

# Migliorie e sviluppi futuri

## **Automazione della Catalogazione**

Per semplificare l'analisi dei feedback e dei post-it

## **Questionari di Feedback**

Strutturati e ripetuti per una valutazione comparativa

## **Osservatore Esterno**

Per valutare la qualità delle relazioni tra colleghi

## **Coinvolgimento ulteriori stakeholder**

Valutazione dell'impatto delle migliorie sui corsi per gli studenti

6.

# Domande e risposte



# Grazie!

S. Parlato - [silvia.parlato@federica.eu](mailto:silvia.parlato@federica.eu)

L. Passarelli - [laura.passarelli@federica.eu](mailto:laura.passarelli@federica.eu)