

Moodly Game:

Progettazione di un percorso formativo tra gamification e prompting per l'adozione di un AI Assistant in Moodle

Silvia Parlato - Eleonora Di Santi

Università degli Studi di Napoli Federico II - Federica Web Learning
silvia.parlato@federica.eu -eleonora.disanti@federica.eu





**Introdurre un assistente AI non significa
automaticamente riuscire a integrarlo
nelle pratiche di lavoro.**

Federica Web Learning
Università di Napoli Federico II

1

Moodly

- Contesto
- Analisi Bisogni
- Moodly

2

Perchè Moodly Game

- Dati di utilizzo
- Obiettivi e Risultati attesi
- Il percorso formativo

3

Regole del Gioco

- Prompting Guidato
- Il viaggio di Moodly
- Feedback

4

Risultati

- I numeri
- Risultati attesi
- Feedback dei partecipanti

5

Conclusioni

- Miglioramento Moodly
- Monitoraggio
- Prossimi sviluppi

6

Q&A



01 Moodly

AI Assistant per il supporto su Moodle

Moodly

Moodly Game

Regole del Gioco

Risultati

Conclusione

Contesto



Digital Education Hub - ALMA

Innovazione della
Didattica Digitale



Federica Web Learning - UNINA

Università Federico II
di Napoli - Capofila del
progetto



Nuove Risorse e Skills

Ampliamento del
team e competenze
eterogenee



Formazione Continua

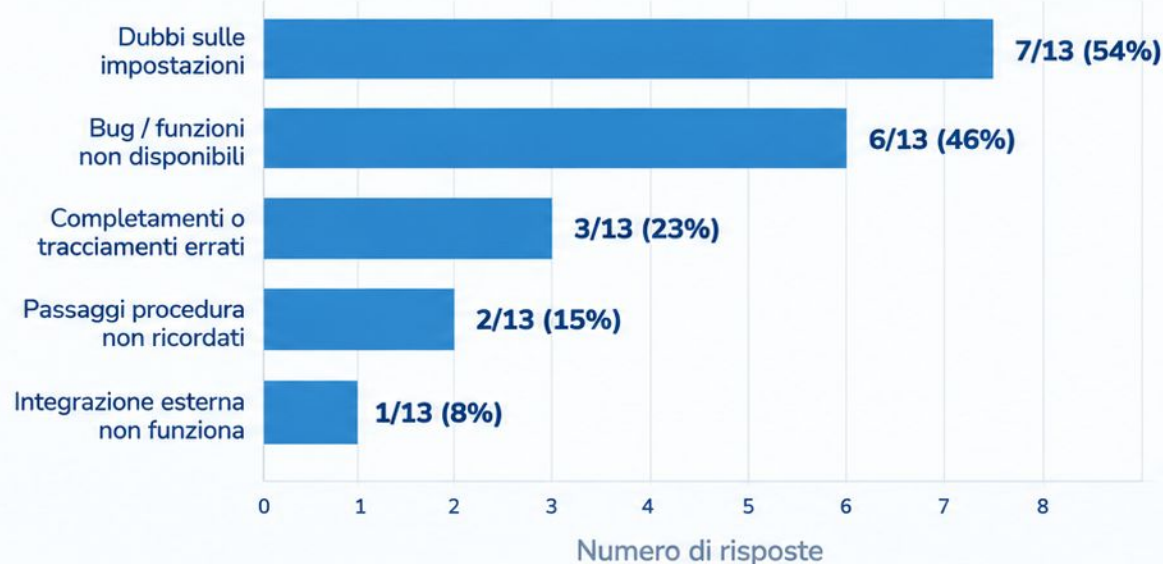
Necessità di formazione
e supporto continuo
sull'uso della
piattaforma Moodle

Analisi dei bisogni



Problemi più frequenti

Quali sono le difficoltà che incontri più spesso?



Cosa frena la risoluzione autonoma

Perché non riesci a risolvere autonomamente?



Lettura chiave

DAI BISOGNI ALL'OPPORTUNITÀ

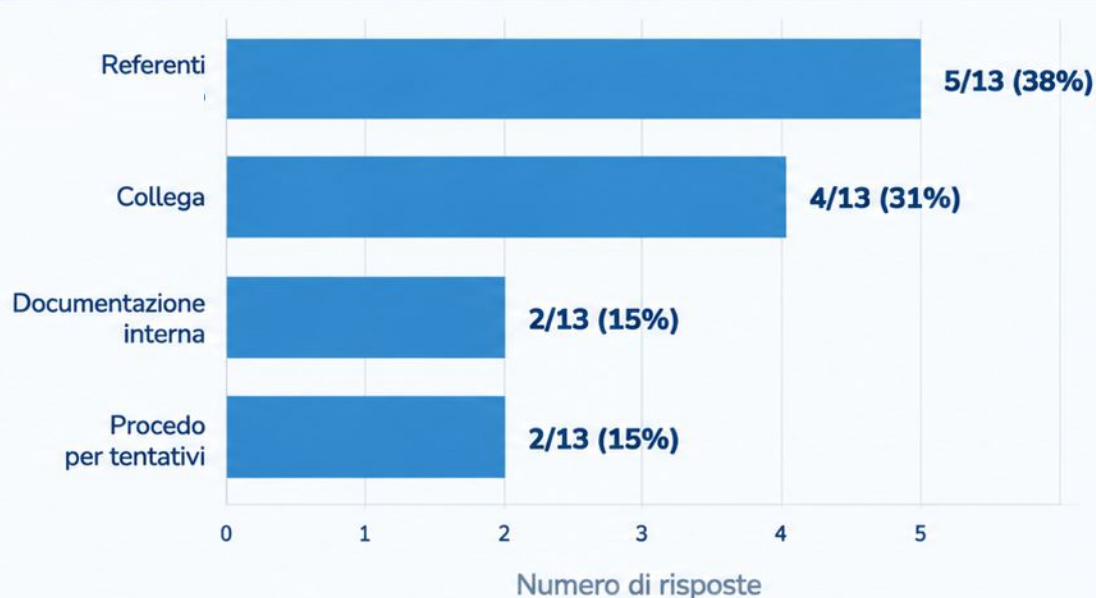
Il bisogno principale non è solo “sapere dove cliccare”: è **ridurre il rischio percepito di configurare male** e avere una guida affidabile nei passaggi decisionali.

Analisi dei bisogni



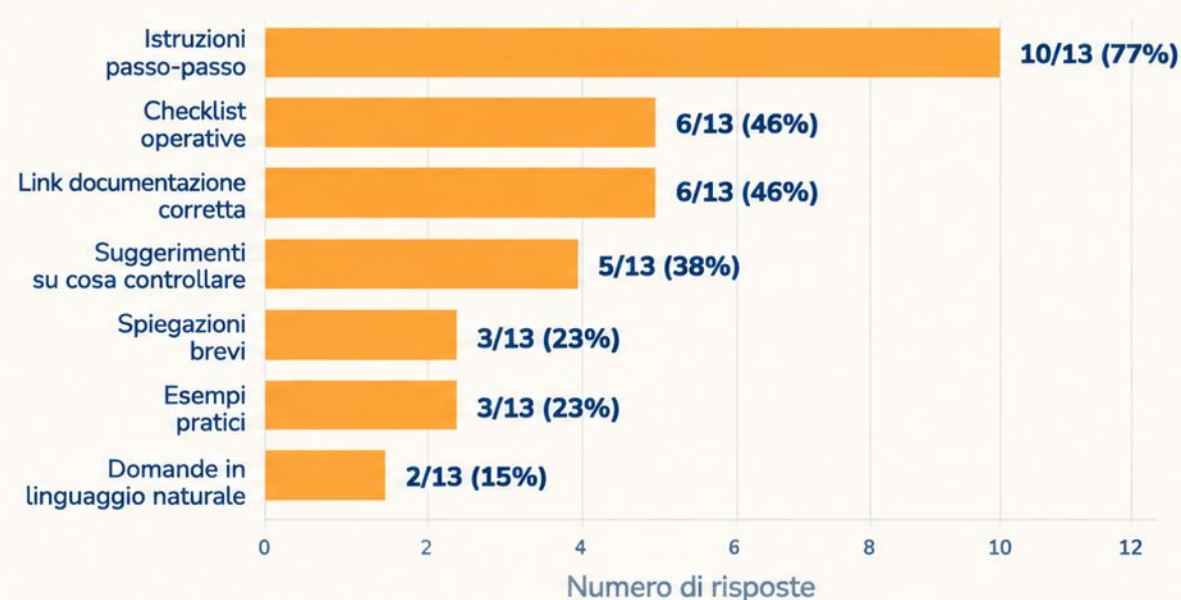
Primo canale di supporto oggi

A chi ti rivolgi più spesso quando hai un dubbio?



Supporto desiderato

Cosa vorresti che Moodly ti offrisse soprattutto?



Lettura chiave

DAI BISOGNI ALL'OPPORTUNITÀ

Il team cerca ancora supporto umano come prima risposta, ma chiede esattamente ciò che Moodly può offrire: **istruzioni passo-passo, checklist e link alla documentazione corretta.**

Moodly: AI Assistant per Moodle Federica.eu

Caratteristiche tecniche

- **Infrastruttura:** AWS Bedrock
- **Modello AI:** Claude 4.5
- **Integrazione:** Plugin AI Chat block
- **Knowledge Base:** Policy e Guide del Centro di Ateneo
- **Target:** Interfaccia personalizzata accessibile al personale interno



Moodly: caratteristiche e funzionalità



Supporto h24 per l'utilizzo di Moodle

Fornisce istruzioni e risponde a dubbi sulle **funzionalità e strumenti** della piattaforma.



Supporto alla configurazione di Activity e Risorse

Suggerisce le **impostazioni** più adatte in base al contesto, ai bisogni e agli obiettivi didattici.



Accesso intelligente alla Knowledge Base

Recupera rapidamente le **guide Federica** più pertinenti, sintetizzando i contenuti



Primo livello per la risoluzione di problemi

Aiuta a inquadrare **bug e anomalie**, propone verifiche e indirizza verso la soluzione o il corretto canale di supporto.



02 Perchè Moodly Game

Bisogni formativi, Obiettivi e Risultati attesi

Moodly

Moodly Game

Regole del Gioco

Risultati

Conclusioni

Moodly: dati di utilizzo

Dopo il rilascio, Moodly era disponibile ma abbiamo notato alcune criticità:



Scarso utilizzo

Nonostante la disponibilità, l'adozione era limitata.



Preferenza per canali tradizionali

Il team continuava a ricorrere a chat, ticket o al collega esperto.



Difficoltà nel prompting

Non sempre era chiaro come formulare domande efficaci.



UTENTI

8



AI INTERACTION

50



ITERAZIONI
PER UTENTE

6,3

Trend interazioni (turni conversazionali)



Da qui nasce l'esigenza di un **intervento formativo** orientato all'uso, non alla semplice presentazione di Moodly.

Obiettivi e Risultati attesi

1

Problem Solving

Sviluppare competenze di problem solving con l'AI per svolgere attività a complessità variabile su Moodle.

—
Ra1: Completamento dell'80% dei goal delle missioni

2

Lavoro in Team

Sviluppare capacità di **collaborazione** e valorizzare le competenze complementari.

—
Ra2: Completamento dell'80% dei punti collaboration delle missioni

3

Prompting efficace

Sviluppare competenze di prompting per **interagire efficacemente** con l'AI Assistant.

—
Ra3: Utilizzo delle 4 leve del prompting

4

Utilizzo critico dell'AI

Restituire osservazioni utili sull'esperienza d'uso, **individuare criticità** e contribuire all'evoluzione di **Moodly** e della knowledge base.

—
Ra4: Completamento delle griglie di valutazioni dello strumento Moodly.

IL PERCORSO FORMATIVO

◆ Un'esperienza: dal prompting al gioco, fino al feedback ◆

CONOSCENZA
SPERIMENTAZIONE
COLLABORAZIONE
CRESCITA
INSIEME

1

PROMPTING LE BASI PER PARTIRE



IN PRESENZA



DURATA: 1 ORA



CONTENUTI

- Le 4 leve del prompting
- Esercizio individuale con supporto del trainer



Sviluppiamo le competenze di base per utilizzare l'AI in modo efficace.

PICCOLI
PASSI
GRANDI
TRASFORMAZIONI

2

MOODLY GAME

4 MISSIONI, TRA SFIDA E APPRENDIMENTO



IN PRESENZA
2 MISSIONI



Durata: 1 ora
ciascuna

Affrontiamo le prime sfide
insieme, lavorando in team.



ONLINE
2 MISSIONI



Durata: 1 settimana
ciascuna

Proseguiamo il viaggio
in autonomia, con
attività e sfide online.

ELEMENTI DI GIOCO



PUNTI
per completare
le missioni



PENALITÀ
per scelte
non ottimali



PREMI
al raggiungimento
degli obiettivi



TEMA ODISSEA
Un viaggio
di sfide e scoperte



Collaborazione, problem solving e sperimentazione
su scenari reali.

3

FEEDBACK

RIFLETTI, CONDIVIDI, CRESCI



IN PRESENZA

Al termine delle prime due missioni

- Condivisione delle esperienze
- Prime riflessioni e risultati



IN ASINCRONO

Dopo ogni missione

- Aggiornamento sui punti e sui progressi
- Feedback rapido tramite piattaforma



EVENTO FINALE IN PRESENZA

- Raccolta feedback qualitativi dell'esperienza
- Premiazione dei team

Un percorso che unisce formazione, gioco e riflessione
per sviluppare competenze reali, insieme.



03 Regole del gioco

Prompting Guidato, Il Viaggio di Moodly, Feedback

Moodly

Moodly Game

Regole del Gioco

Risultati

Conclusioni

1 PROMPTING GUIDATO



Ruolo

Chi formula la richiesta e da quale prospettiva.



Contesto

Situazione, bisogno e informazioni necessarie per comprendere la richiesta.



Obiettivo

Il risultato che si vuole ottenere, non solo il percorso immaginato.



Vincoli

Condizioni, formati, eccezioni e requisiti che possono modificare la risposta.



La riformulazione è parte del metodo



RICHIESTA INIZIALE



PRIMA RISPOSTA



RIFORMULA



RISPOSTA PIÙ UTILE

MOODLY





MOODLY L'ALLEATO DIVINO



Moodly è stato la nostra guida
e il nostro alleato in questo viaggio.
Con la sua intelligenza
e la sua capacità di adattarsi,
ci ha aiutato a superare ogni prova
e a raggiungere la meta.

*“Non è la meta che conta,
ma il viaggio
che ti rende
più forte.”*



PREPARA LA NAVE



AFFRONTA L'ODISSEA



RITORNA A ITACA

2 I FANTASTICI TEAM



1

NESSUNO.EU



Elena Pirozzi



Morena Palermo



Annalisa Squillante



Federico Cecchi



2

FEDERITACA



Evelina Bruno



Andrea Feniste



Camilla Accetto



Flavio Alaia



3

THE PARTHENOPEAN SIRENS



Ruth Kerr



Raffaella Biaxco



Adriana Mirabella



Sofia Tramontano



4

FUORI ROTTA



Laura Passarelli



Burcu Koç



Marina Bianchi



Claudia Moschetti



Quattro team, un percorso condiviso:
il progetto ha valorizzato collaborazione, sperimentazione e apprendimento.



MOODLY
L'ALLEATO DIVINO



16 partecipanti



4 team eterogenei



4 facilitatori
(1 per team)



ambiente di testing

2

LA MODALITÀ DI GIOCO



1



Chiedi supporto
a Moodly

In ogni missione,
Moodly doveva essere
utilizzato come **prima
risorsa di supporto.**

2



Completa
ogni missione

Ogni team doveva
**portare a termine i
goal** assegnati e
**produrre l'output
richiesto.**

3



Valuta l'aiuto
di Moodly

Al termine di ogni
missione, il team
valutava il supporto
ricevuto per
**documentarne
efficacia e criticità.**

4



L'aiuto dei facilitatori
riduce il bottino

Per aumentare
l'autonomia nel
risolvere le missioni

Obiettivo: Trasformare l'uso di Moodly da supporto occasionale a pratica strutturata di lavoro.

2 LE 4 MISSIONI



MOODLY OFFICINA

1



Il Digital Veliero



Durata: 1 Ora

- Creazione di un **Programma** e **Gruppi**
- **Personalizzazione** dell'ambiente
- **Iscrizione manuale** degli utenti con csv



2



Dispensa 2.0



Durata: 1 Ora

- Configurazione **H5P** - Drag and Drop
- Tool di disegno **ETH Drawing**
- Impostazione **criteri di accesso** in base al gruppo docente

MOODLY ODISSEA

3



L'Isola Virtuale



Durata: 1 Settimana

- Configurazione di una **sessione Zoom**
- Gestione di **host**, **ruoli** e **permessi**
- Impostazione **criteri di accesso** in base al gruppo docente



4



Il Labirinto dei Codici



Durata: 1 Settimana

- Configurazione di un **Virtual Programming Lab**
- **Impostazione** e **run** dell'attività
- Impostazione **criteri di accesso** in base al gruppo docente

2

COME SI ATTRIBUISCONO I PUNTI



GOAL



L'output prodotto
risponde alla richiesta
e **raggiunge**
l'obiettivo della
missione.



COLLABORATION



Il **team collabora in**
modo attivo,
distribuisce i compiti
e usa Moodly come
risorsa di lavoro.



QUALITY



Punteggio assegnato
per l'**alta qualità dei**
prompt formulati e
l'**accuratezza dei**
feedback su Moodly.



I facilitatori assegnavano il punteggio al termine di ogni missione, utilizzando la
stessa griglia per tutti i team.



3 FEEDBACK



Il feedback non chiude una fase: orienta quella successiva.





04 Risultati

Risultati attesi e Feedback

Moodly

Moodly Game

Progettazione

Regole del Gioco

Risultati

MOODLY GAME IN NUMERI

— ♦ Un percorso di squadra verso nuove competenze ♦ —



DURATA DEL PERCORSO



21
GIORNI
dal 2 luglio
al 23 luglio



MISSIONI SVOLTE



4
MISSIONI



TEAM COINVOLTI



4
SQUADRE



INTERAZIONI CON MOODLY



490
INTERAZIONI



Quattro settimane di sfide, collaborazione e apprendimento
per esplorare insieme il potenziale di Moodle.



CONOSCENZA
SQUADRA
PROGRESSO

FORMAZIONE

CONDIVISIONE

RISULTATI

DAGLI OBIETTIVI AI RISULTATI

Performance dei team rispetto agli obiettivi progettati

I TEAM IN GARA



NESSUNO.EU



FEDERITACA



THE
PARTHENOPEAN SIRENS



FUORI ROTTA



Ob1
GOAL



95%



77%



81%



86%



Ob2
COLLABORATION



98%



83%



91%



100%



Ob3 e Ob4
QUALITY



97%



98%



89%



100%



DA MIGLIORARE
< 60%



BUONO
60% - 79%



MOLTO BUONO
80% - 94%



ECCELLENTI
≥ 95%

INSIEME
VERSO
ITACA

FORMAZIONE

CONDIVISIONE

RISULTATI

FEEDBACK DEI PARTECIPANTI

—◆ Un gioco che fa crescere competenze, collaborazione e consapevolezza ◆—



INSIEME
VERSO
ITACA



PROBLEM SOLVING Ob1 – GOAL

Maggiore autonomia nel risolvere attività e problematiche su Moodle con il supporto di Moodly.

4,6 / 5 (n = 12)



“Mi sento più capace di affrontare in autonomia attività e task grazie a Moodly.”



LAVORO IN TEAM Ob2 – COLLABORATION

Condivisione di conoscenze, supporto reciproco e collaborazione tra persone con livelli diversi di esperienza.

4,8 / 5 (n = 12)



“L'attività ha favorito la collaborazione e lo scambio di know-how.”



PROMPTING EFFICACE Ob3 – QUALITY

Maggiore consapevolezza e capacità di formulare richieste chiare, complete e contestualizzate.

4,8 / 5 (n = 12)



“Mi sento più capace di utilizzare le 4 leve del prompting per ottenere risposte utili e pertinenti.”



UTILIZZO CRITICO DELL'AI Ob4 – QUALITY

Maggiore capacità di valutare, selezionare e adattare criticamente le risposte di Moodly.

4,4 / 5 (n = 12)



“Mi sento più capace di valutare la qualità e l'affidabilità delle risposte di Moodly.”



Risultati preliminari – 12 risposte



*Piccoli passi,
grandi trasformazioni*

FORMAZIONE

CONDIVISIONE

RISULTATI



IL TEAM FEDERICA

Le persone che hanno reso possibile questa avventura

*Stessi
orizzonti
nuove
opportunità*

CONOSCENZA

COMUNITÀ

INNOVAZIONE

IMPATTO

PERSONE

IDEE

SCELTE

FUTURO

*Formare
Condividere
Trasformare*

UNIVERSITÀ DI NAPOLI FEDERICO II

*Insieme
verso
nuovi traguardi*



05 Conclusioni

I prossimi passi

I prossimi passi



Miglioramento di Moodly continuo

- ✓ Migliorare le Guide / Policy
- ✓ Aggiornare la KB dopo aggiornamenti e introduzione di funzioni
- ✓ Potenziare il rimando tramite link alla KB
- ✓ Rivedere il protocollo di escalation



Monitoraggio e Analisi

- ✓ Analisi del tasso di utilizzo di Moodly
- ✓ Analisi sulla qualità delle risposte
- ✓ Raccolta di Feedback per un miglioramento continuo



Evoluzione dell'AI Assistant Multi-Ruolo

- ✓ Evoluzione di Moodly per fornire supporto all'uso di Moodle anche ad altri Target:
 - Docenti
 - Studenti
- ✓ Organizzazione di Momenti Formativi per l'utilizzo di Moodly anche con altri target



Da qui in avanti, Moodly è il primo collega a cui rivolgersi.

Q&A



Grazie per l'attenzione!

S. Parlato - silvia.parlato@federica.eu
E. Di Santi - eleonora.disanti@federica.eu