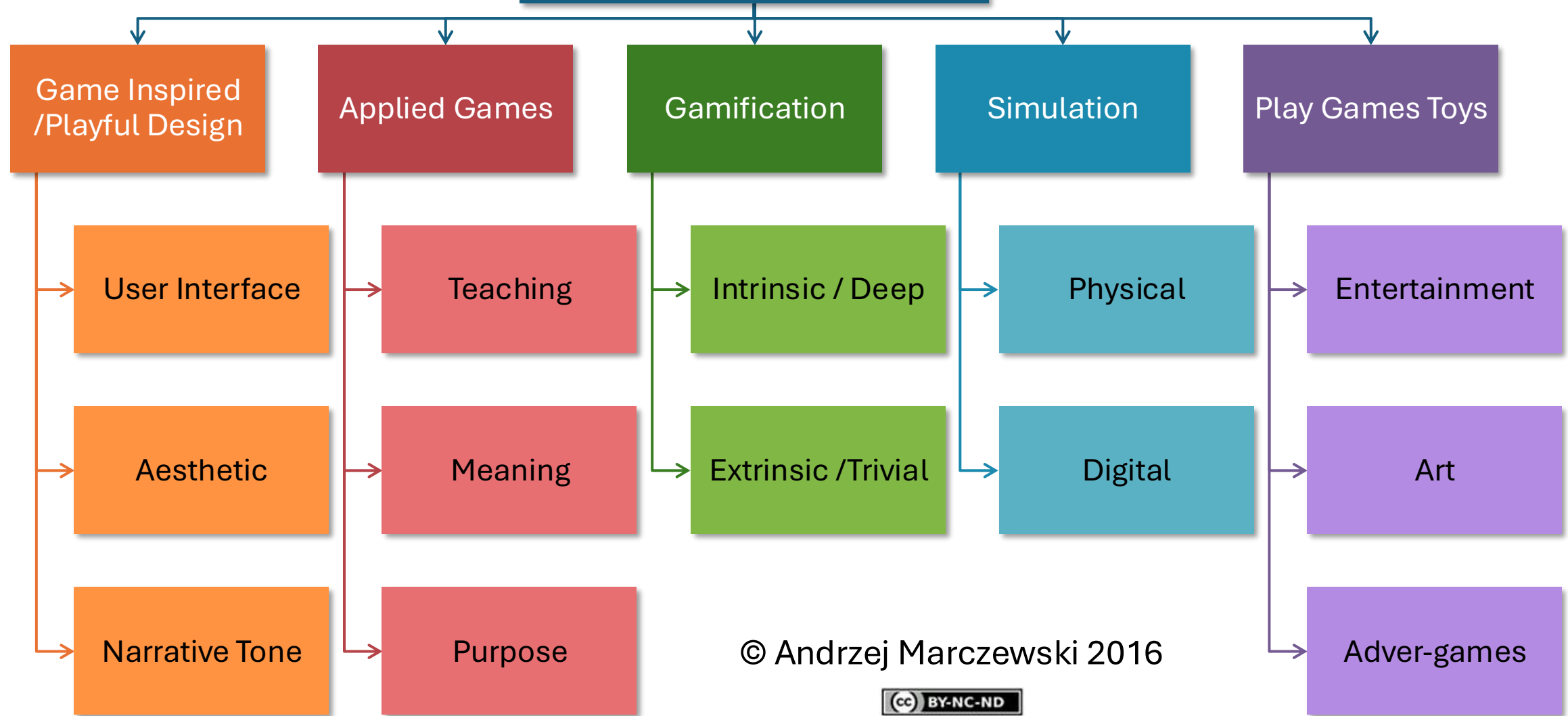


# **Progettare esperienze game- based non lineari in Moodle: un percorso sull'IA**



**PREVIOUSLY...**

# Game Thinking



© Andrzej Marczewski 2016



# SCORM & VIDEOGAME

SCORM

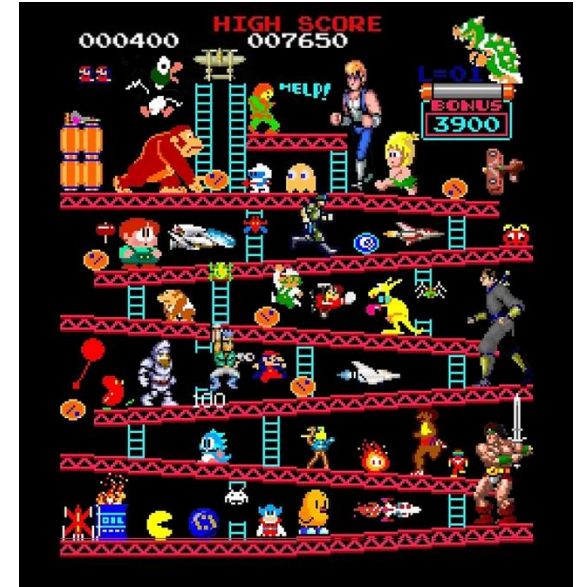


# LMS Tracking vs Game Analytics

| Elemento SCORM             | Descrizione                                                                      | Elemento Videgame            | Concetto Videoludico                                                    |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| cmi.objectives.n.id        | Identificativo univoco di un obiettivo                                           | Event ID / Trigger           | L'evento specifico attivato (es. inizio boss fight, risoluzione puzzle) |
| cmi.objectives.n.score.raw | Punteggio grezzo ottenuto per l'obiettivo                                        | High score / XP              | Punti esperienza (XP) o punteggio finale che definisce il ranking       |
| cmi.objectives.n.status    | Stato dell'obiettivo: completed, incomplete, passed, failed [...]                | Quest state / Mission status | Stato della missione o del livello: superato, in corso, game over       |
| cmi.suspend_data           | Spazio per dati memorizzati e ripristinati tra diverse sessioni                  | Save game file / Check point | File di salvataggio che ricorda checkpoint, inventario, salute, [...]   |
| cmi.interactions.n.latency | Tempo trascorso tra la comparsa dell'interazione e la prima risposta dell'utente | Reaction time                | Tempo di reazione a un evento (QTE)                                     |
| cmi.core.session_time      | Tempo trascorso nella sessione per questo SCO                                    | Time-to-kill                 | Velocità di risoluzione del livello                                     |

# SCORM & VIDEOGAME

SCORM



GAME  
THINKERS

LEARNING  
SOLUTION

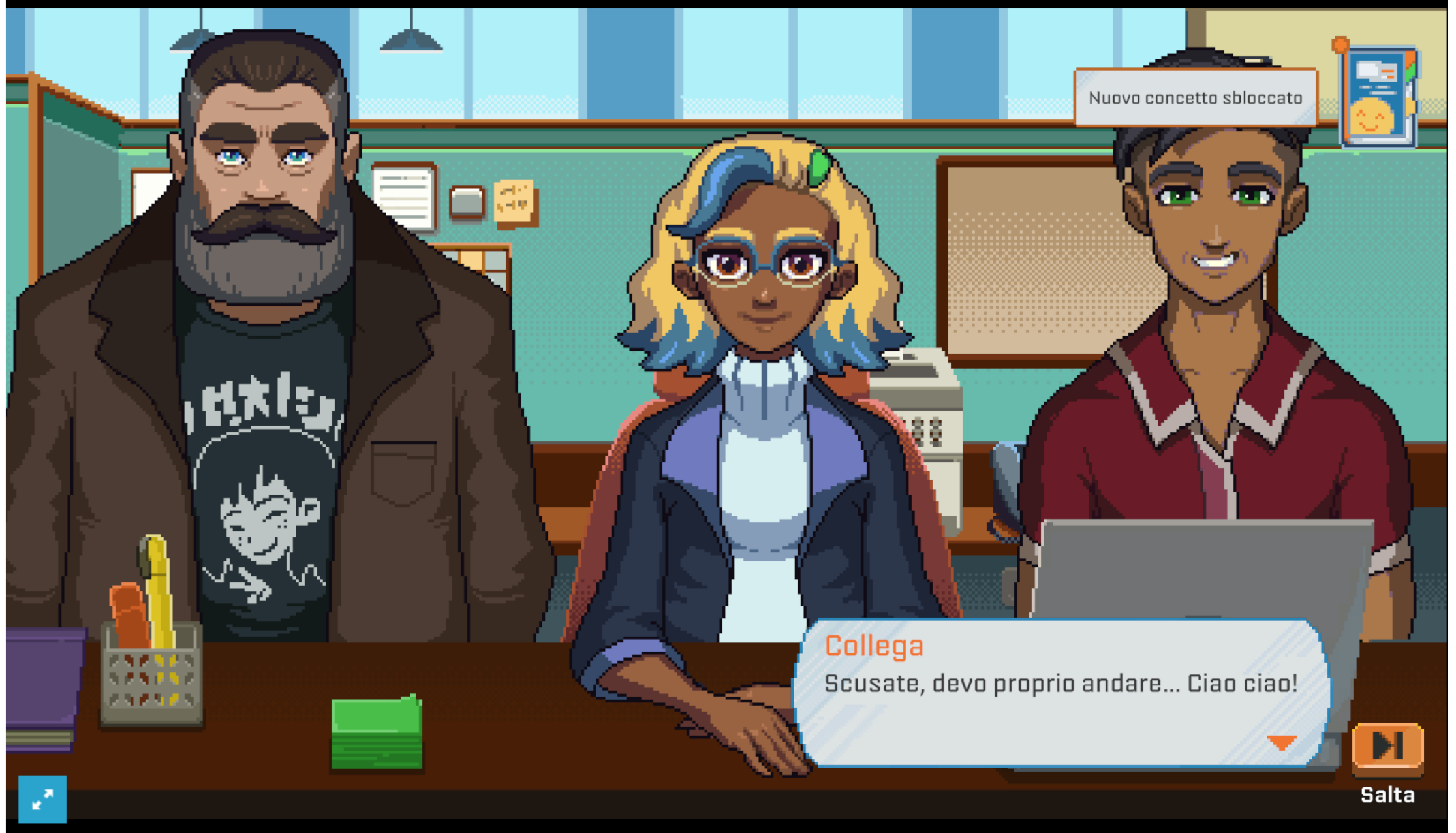




**PASSWORD1234**



A cyber security awareness game





Punteggio **0**



Inserisci la tua password

Memorizza la tua password: ti servirà dopo!

- ☐ Deve contenere 8 caratteri
- ☐ Deve contenere solo lettere minuscole

Conferma



**Salta**

**PASSWORD1234**



A cyber security awareness game



## CAPITOLO 1

Ora conosci le caratteristiche delle password più fragili e sai come costruirne una inattaccabile.

### USER

Password spaziali



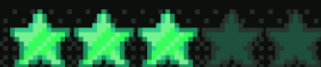
356



Replay Storia

### HACKER

Indovina la password



346



Replay Storia

Prossimo Capitolo:

**CAPITOLO 2**

**GESTIRE LE E-MAIL IN SICUREZZA**



**PASSWORD1234**



A cyber security awareness game



**PASSWORD1234**



A cyber security awareness game



10-11 OTTOBRE 2025



**THE  
POWER  
OF PLAY**

IN COLLABORAZIONE CON



**Games Beyond  
Entertainment**  
Italian Video Game Awards



**GAME  
THINKERS**

**LEARNING  
SOLUTION**



# COME PROGETTARE?

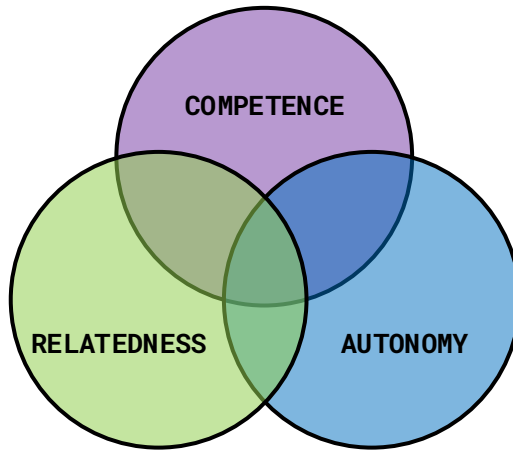


GAME  
THINKERS

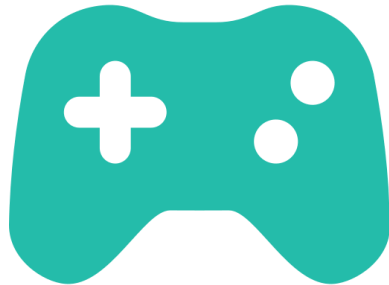
LEARNING  
SOLUTION



# INGREDIENTI DELLA FORMAZIONE



**FEEDBACK**



**GAME THINKING**

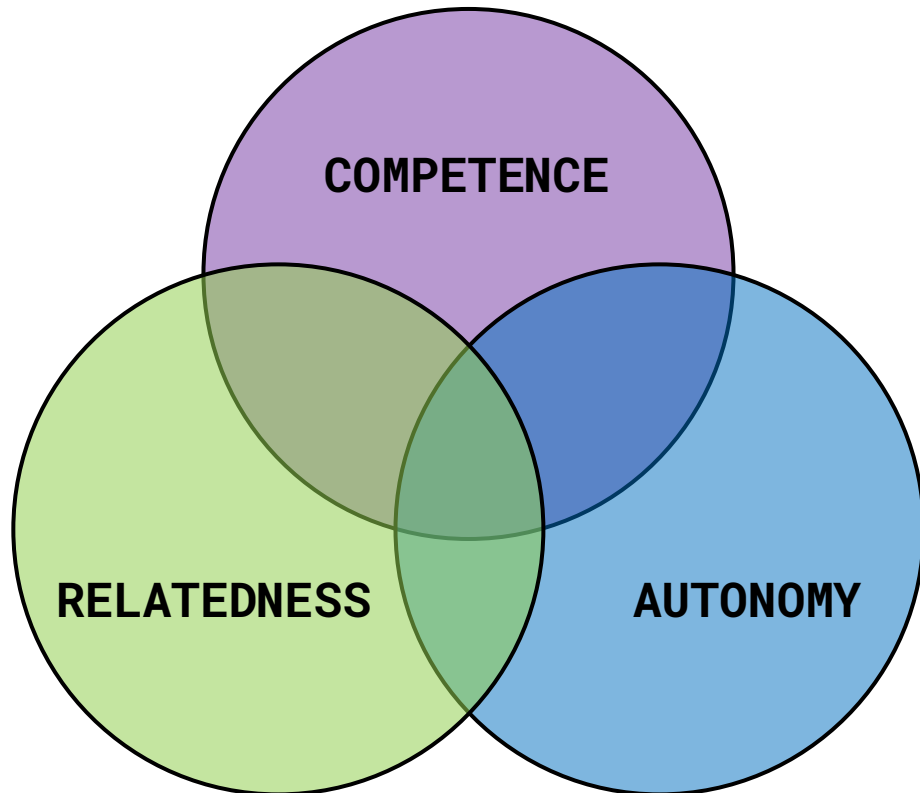


**CONOSCENZA**

# INGREDIENTI TECNOLOGICI



# L ' IMPORTANZA DELL ' AUTONOMIA



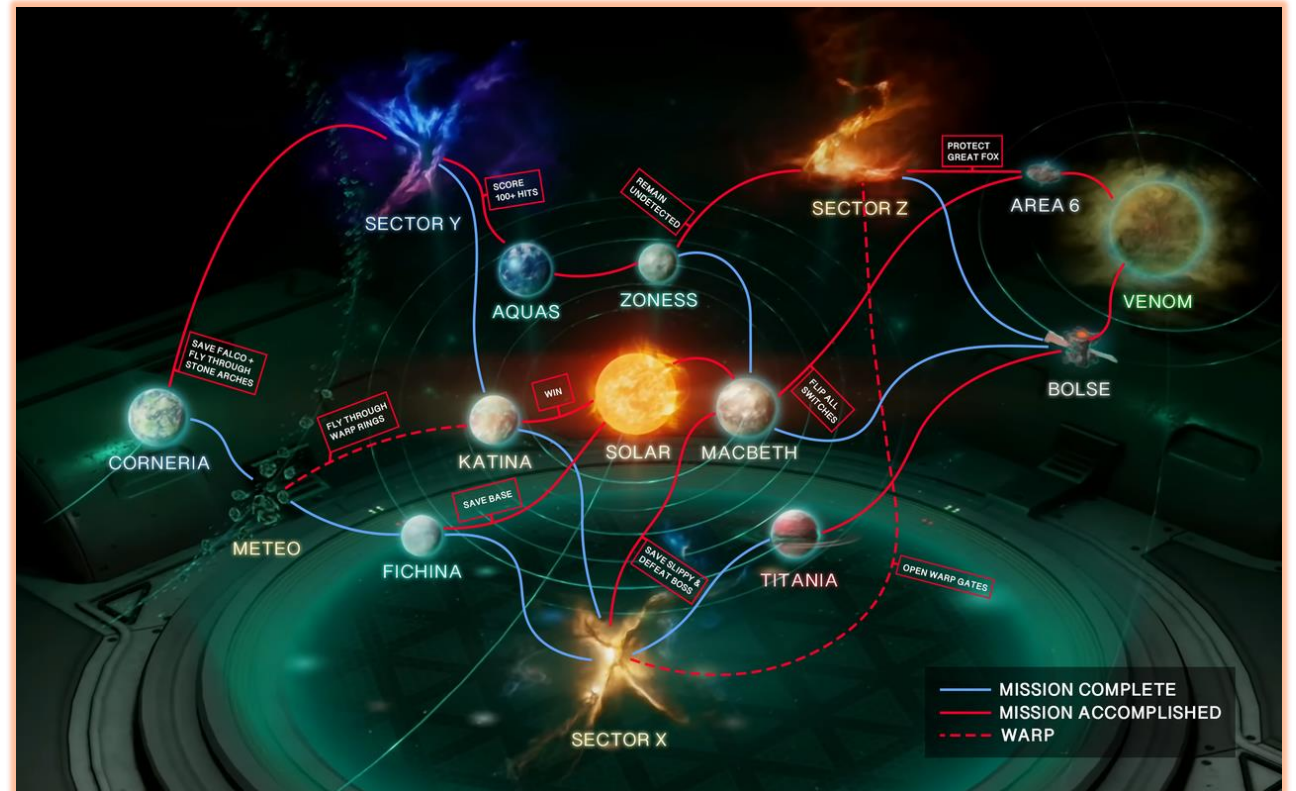
L'autonomia assume un aspetto importante nella progettazione di esperienze di questo tipo.

Il videogioco, dopo un onboarding costituito da tutorial interattivi, lascia libero l'utente di impostare il raggiungimento degli obiettivi, utilizzando liberamente gli strumenti che gli sono stati assegnati.

# LA SCELTA LIBERA DEI PERCORSI

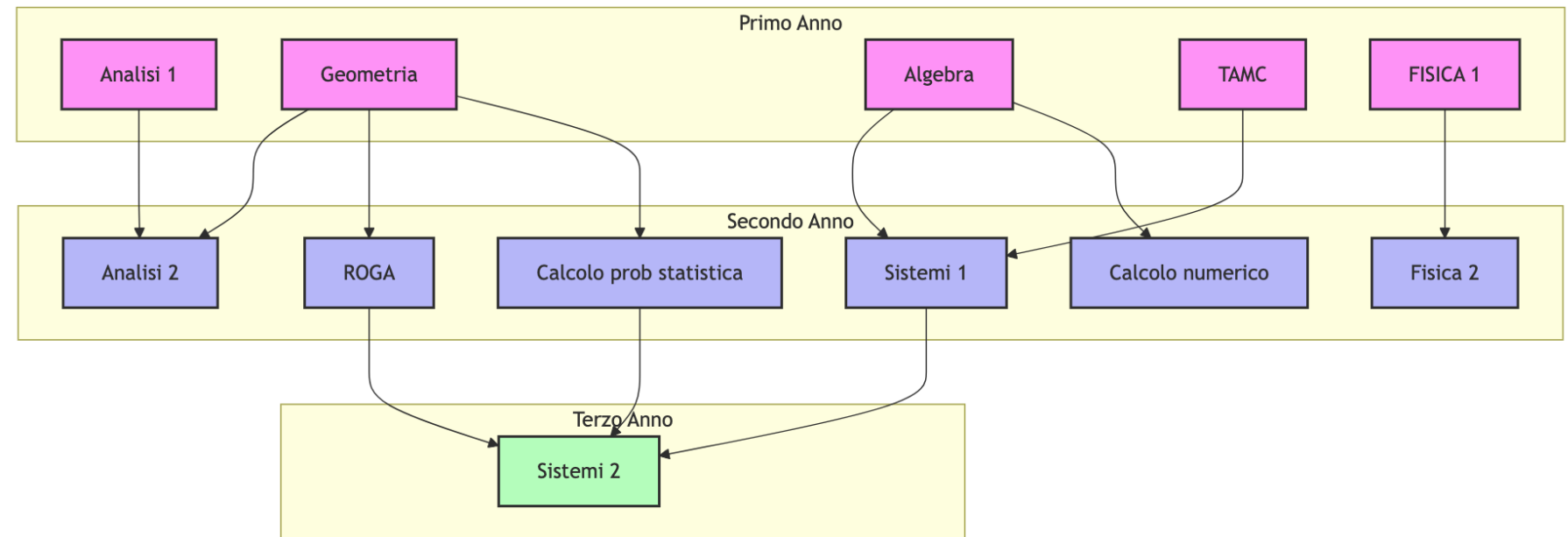


Starfox 1993 – Super Nintendo



Starfox 2026 – Nintendo Switch 2

# MA NON E' UNA IDEA RIVOLUZIONARIA...



# IL TONO NARRATIVO



Il **tono narrativo** ha il compito di essere strumento per veicolare le comunicazioni tra discente e sistema in modo naturale.

La priorità e l'importanza dei messaggi sarà espressa attraverso il **contenuto** e la **frequenza** con cui essi compaiono a vario titolo (medesimo contenuto ma testo differente affinché sia un dialogo tra discente e personaggio).

Il **percorso narrativo** serve per sottolineare particolari passaggi del percorso (chiusura di un argomento → tappa significativa) e a coinvolgere la persona. In questo contesto si trasmettono i contenuti, inseriti in situazioni concrete.

# TUTTO QUESTO IN UN NUOVO PROGETTO

## Universo AI:

- Obiettivo: formazione di base sugli elementi fondanti dell'IA.
- Apertura con moduli propedeutici.
- Esplorazione libera tra gli argomenti successivi secondo previa soddisfazione delle **Condizioni per l'accesso**.
- Accesso ai moduli «satellite» subordinato al completamento dei moduli principali.



🔒 Condizioni per l'accesso: L'attività **Pianeta Genesi** deve risultare spuntata come completata

# UNA GALASSIA DI ARGOMENTI DA ESPLORARE



# QUALCHE ESEMPIO

Diagram illustrating the components of a prompt template:

- CONTESTO
- RUOLO AGENTE
- FORMAT
- OBIETTIVO
- ARGOMENTI DA EVITARE
- LUNGHEZZA
- TONO
- PUBBLICO
- ESEMPIO

Below the diagram is a large empty grid for text input.

Token 0/10

VERIFICA ?

## IL PROMPT

Scrivi il testo di una breve cartolina dai tropici.

Il viaggio dura una settimana e la persona che scrive soggiorna in un piccolo villaggio vicino alla costa. Durante il soggiorno ha trascorso molto tempo in spiaggia, ha fatto snorkeling, ha visitato un mercato locale e ha assaggiato alcuni piatti tradizionali a base di pesce, riso e frutta tropicale.

Il paesaggio è caratterizzato da palme, acqua trasparente e vegetazione molto rigogliosa. La cartolina è destinata a un amico e deve avere un tono informale e positivo.

Visual representation of the prompt and the generated text, styled as a postcard:

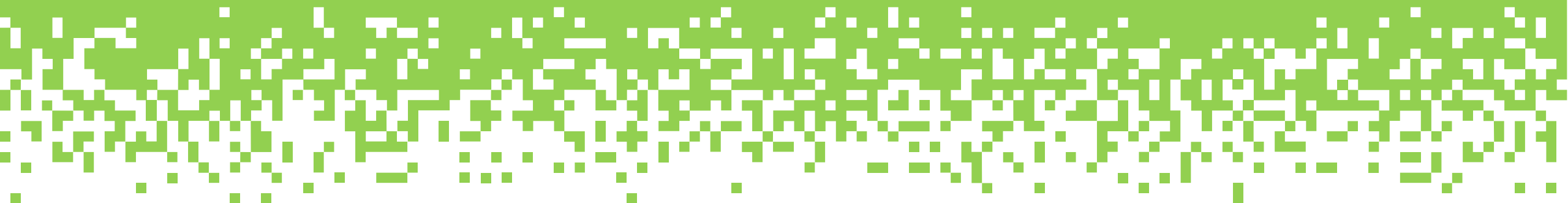
Ciao Marco!

Questa settimana in paradiso è volata! Ho fatto snorkeling vicino alla barriera corallina, dove ho visto tartarughe marine e piccoli squali. Al mercato ho comprato delle spezie locali e assaggiato il famoso riso al cocco, una ricetta

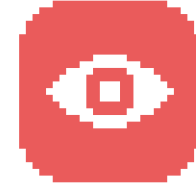
tipica dell'isola. Il villaggio è tranquillo e si trova a pochi chilometri dalla capitale. Peccato solo per la pioggia degli ultimi due giorni!

Un abbraccio!

VERIFICA ?

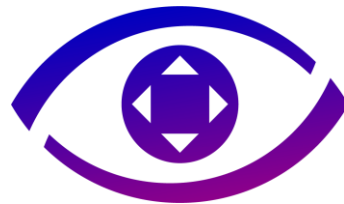


**PASSWORD1234**



A cyber security awareness game

---



**GAME  
THINKERS**

