



E-learning: stato dell'arte e nuove opportunità

Webinar – 12 luglio 2013

Strategie per coinvolgere il discente nell'apprendimento online: la gamification

Gamification: definizione

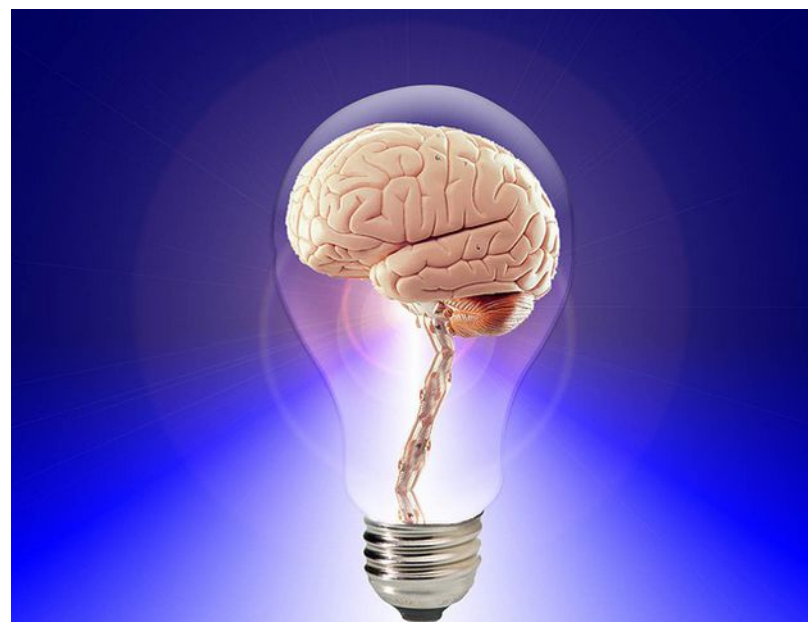
Utilizzo di
meccanismi
tipici dei giochi
in contesti non
ludici



Coinvolgimento

Definizione: Attirare
l'attenzione o gli sforzi
di una persona

Il coinvolgimento
avviene quando il
cervello è gratificato



Gratificazione → Emozione

LO VOGLIO

+

MI PIACE

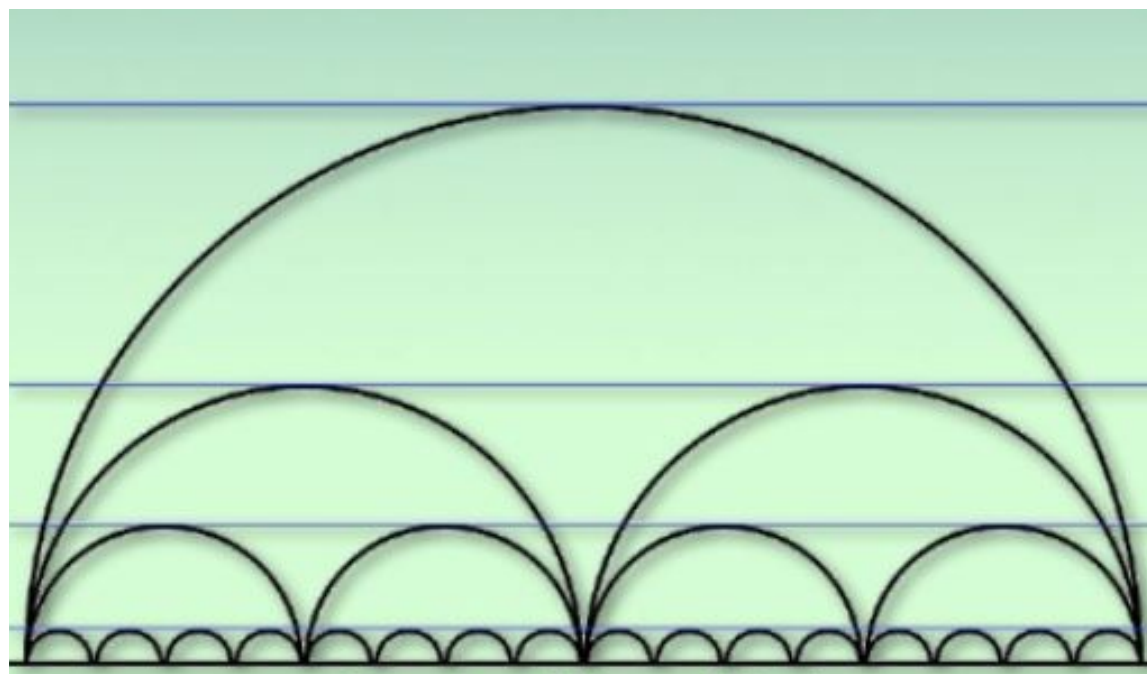
=

GRATIFICANTE

Divertimento e Scoperta



Struttura sequenziale



Corso

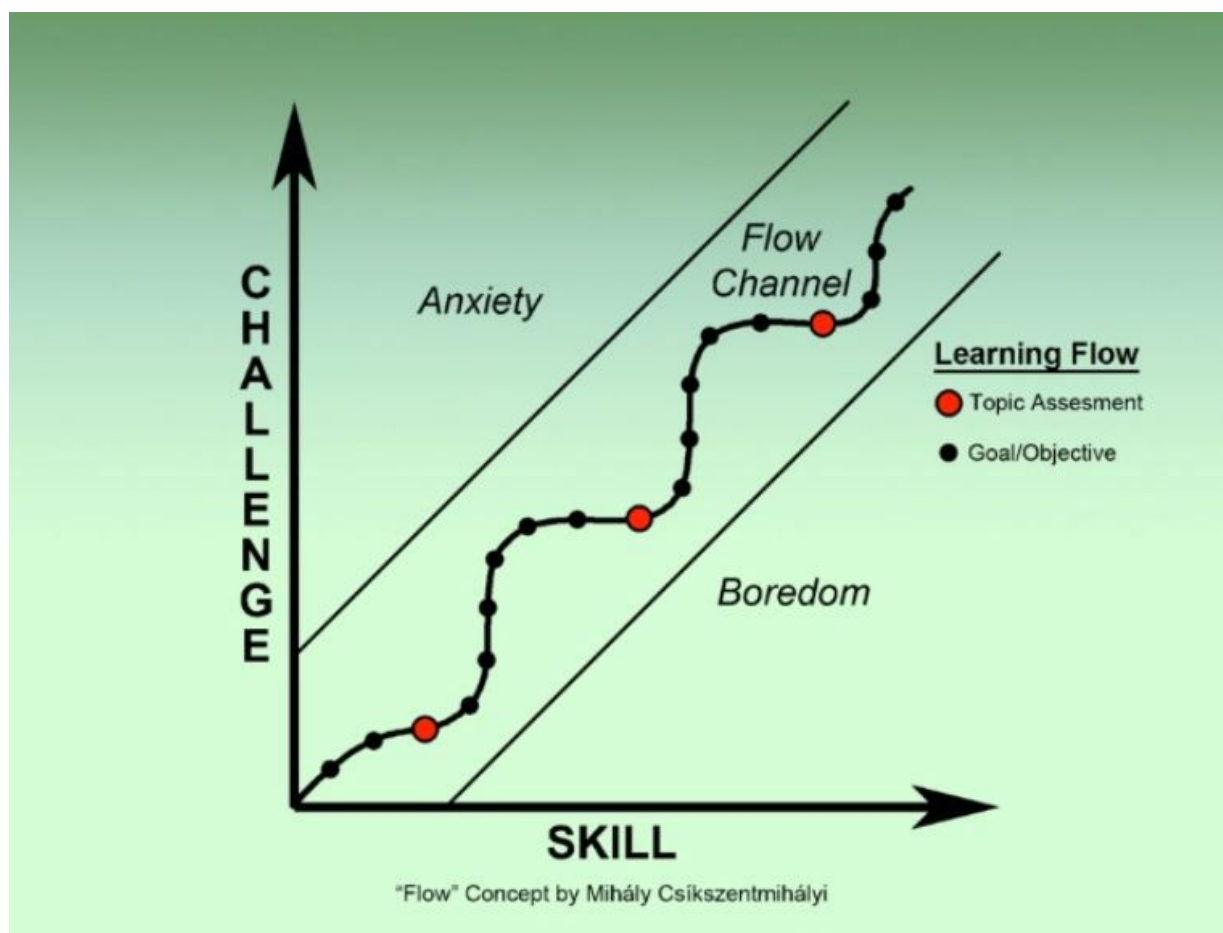
Moduli

LO + attività

Tappe

Flusso strutturato di obiettivi specifici (tappe)

L'apprendimento "liscio"



Mantenere alto il coinvolgimento



Storie



Sfide



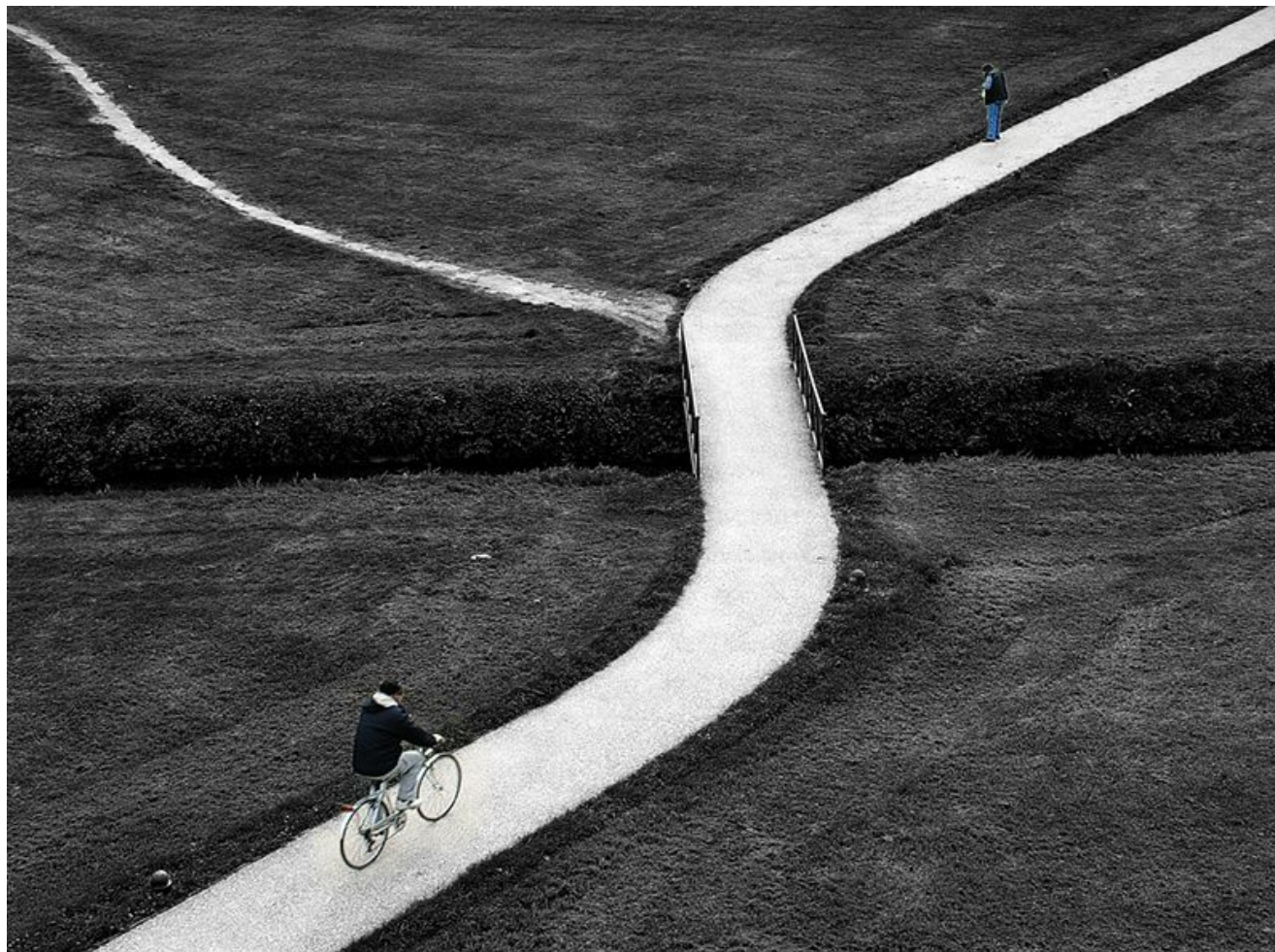
Sorprese



Senso



Scelte



Dov'è il divertimento?

Stabilire sempre nuovi record di punteggio

Rischio, caso & sorpresa

Entrare in contatto con gli altri giocatori

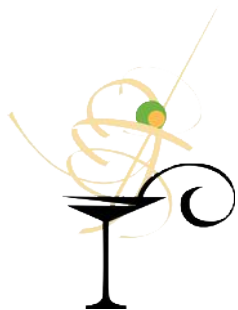
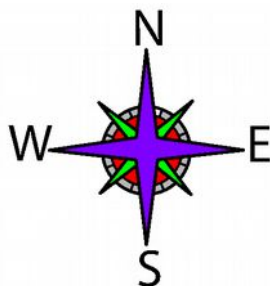
Competere con gli altri giocatori

Tipologie di giocatori



Accumulatori

Esploratori



Socializzatori

Competitori



Strategie e Strumenti

- Riconoscimento dei progressi (punti, badge, ricompense) e Costruzione incrementale delle capacità (livelli)
- Autodeterminazione, Sperimentazione, Libertà di sbagliare (costruzione di un Mondo)
- Lavoro di gruppo (collaborazione)
- Competizione individuale o di gruppo (competizione)