

Proposta di Format del corso per il modulo di esempio del corso sulla “*Gamification nella formazione degli adulti*” – Course Presentation – Buzori Adeline Patricia

La scelta del formato *Course Presentation* risponde all’esigenza di offrire un’esperienza formativa chiara e interattiva, integrando contenuti teorici, esempi pratici, attività e verifiche in un flusso lineare. Pensato per formatori degli enti pubblici, abituati a corsi in streaming o videoconferenze, il modulo utilizza un approccio interattivo e self-paced per migliorare la partecipazione e la qualità formativa. Progettato per utenti con competenze tecnologiche di base, offre un’interfaccia intuitiva con tasti navigabili, istruzioni contestuali e opzioni di ingrandimento, garantendo accessibilità e fluidità. La durata di 15 minuti rispetta i vincoli del bando, assicurando un apprendimento mirato.

I risultati di apprendimento attesi includono: la capacità di distinguere chiaramente tra *Gamification* e *Serious Games* (obiettivo 1), identificare le principali meccaniche della *Gamification* applicabili alla formazione (obiettivo 2), valutare i vantaggi e gli svantaggi della *Gamification* (obiettivo 3) e comprendere i passaggi essenziali per progettare percorsi formativi gamificati (obiettivo 4).

Il modulo alterna contenuti teorici e interattivi in sezioni sequenziali. Una slide introduttiva orienta i partecipanti fornendo una visione d’insieme degli argomenti trattati (Fig. 1). Il video introduttivo chiarisce la differenza tra *Gamification* e *Serious Games*, fornendo una base per raggiungere l’obiettivo 1 (Fig. 2). Un quiz immediato verifica la comprensione iniziale, consolidando quanto appreso.

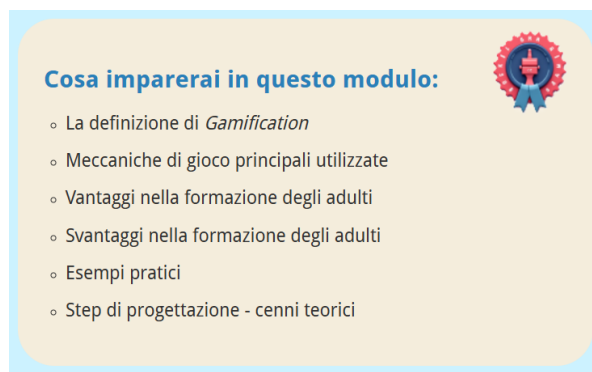


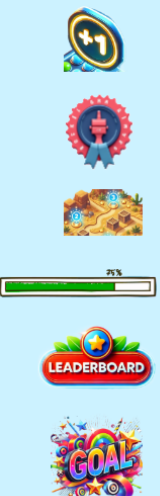
Figura 1: Slide introduttiva con gli argomenti del modulo



Figura 2: Slide “Introduzione alla Gamification”

Per l’obiettivo 2, il modulo introduce sei meccaniche fondamentali della *Gamification*, descritte con immagini e testi sintetici per facilitarne la memorizzazione (Fig. 3). Un’attività interattiva a scelta multipla stimola l’applicazione delle conoscenze, con feedback immediato per stimolare l’apprendimento attivo e il coinvolgimento (Fig. 4). La sezione sui vantaggi e svantaggi della *Gamification* guida i partecipanti a sviluppare una valutazione critica del tema, accompagnata da una verifica che consolida l’obiettivo 3.

Meccaniche di gioco principali utilizzate dalla Gamification



1. **Punti:** forniscono un **feedback immediato** per incentivare il completamento delle attività.
2. **Badge:** riconoscimenti visivi che **aumentano motivazione** e **autostima** mostrando i successi raggiunti.
3. **Livelli:** consentono di stabilire **obiettivi chiari per ogni fase**, offrendo **sfide crescenti** che mantengono **alta la motivazione** e favoriscono un **senso di progresso e realizzazione**.
4. **Barra di progresso:** mostra visivamente il **completamento delle attività**, incentivando gli utenti a **proseguire**.
5. **Classifiche o leaderboards:** stimolano la **competizione** mostrando le performance dell'utente rispetto agli altri.
6. **Obiettivi e missioni:** suddividono le attività in **traguardi specifici** per mantenere alta la motivazione dell'utente.

Avanti ->

Figura 3: Slide “Meccaniche di gioco utilizzate”

[<- Torna indietro](#)

Tra le meccaniche principali di gioco utilizzate dalla Gamification troviamo:

Rivedi i concetti

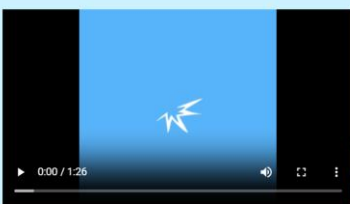
- ☐ Scenari completi e simulazioni complesse, come nei serious games
- ☐ Gioco libero senza regole
- ☐ Punteggi
- ☐ Dadi e carte da gioco
- ☐ Barre di progresso
- ☐ Badge, livelli, classifiche

☒ Verifica

Figura 4: Slide “Verifica Meccaniche di gioco”

Un video illustra esempi pratici di *Gamification* nei contesti lavorativi, preparando i partecipanti a comprendere i passaggi per progettare percorsi gamificati (Fig. 5). Questo apprendimento viene rafforzato con una verifica "drag and drop", che integra teoria e pratica, permettendo di testare la comprensione e favorire la memorizzazione e l'applicazione futura dei contenuti (Fig. 6). La slide finale riepiloga i punti principali, facilitando l'autovalutazione.

Esempi pratici di Gamification


Lesson Completed!

100%

Figura 5: Slide “Esempi di applicazione della Gamification”

[<- Torna indietro](#)

Ordina i passi per implementare la Gamification:

ANALISI DEL PUBBLICO TARGET

DEFINIZIONE DEL CONTESTO DI UTILIZZO

SCELTA DELLE MECCANICHE E PROGETTAZIONE

DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

IMPLEMENTAZIONE GRADUALE

Passo 1

Passo 2

Passo 3

Passo 4

Passo 5

Passo 6

✓ Verifica

Istruzioni:

Trascina i passi elencati in basso nell'ordine giusto sopra le aree corrispondenti.

Rilascia il mouse sull'area che pensi corrisponda al passo corretto.

Quando hai finito, **clicca su Verifica.**

Se non sei sicuro, puoi tornare alla slide precedente per rivedere il processo.

Figura 6: Slide “Verifica Implementazione della Gamification”

L’interattività è centrale nel modulo, con attività progettate per stimolare l’apprendimento attivo e la partecipazione. Lo stile comunicativo, semplice e diretto, mantiene alto il coinvolgimento, mentre l’alternanza tra teoria e pratica facilita l’attenzione e il consolidamento dei contenuti. Le immagini e il design intuitivo migliorano la comprensione visiva e riducono le barriere tecniche. L’integrazione del video diversifica il formato e sfrutta un mezzo già noto ai formatori, rendendo l’esperienza formativa più familiare.

La valutazione formativa, integrata nelle verifiche, consente ai partecipanti di monitorare i progressi, identificare lacune e promuovere l’autocorrezione. I feedback, calibrati sulle attività, combinano riscontri generici (quiz introduttivo e drag and drop) con feedback specifici negli altri test, promuovendo l’autocorrezione e apprendimento attivo. I messaggi di feedback compaiono solo per le risposte selezionate, evitando di sovraccaricare l’utente e aiutandolo a concentrarsi sugli errori o successi.

Intervallo di punteggio Feedback per un intervallo di punteggio definito

0 %	-	40 %	Hai bisogno di rivedere i concetti principali sulla Gamification per migliorare la comprensione	✕
41 %	-	80 %	Buon lavoro, ma c'è ancora spazio per migliorare! Approfondisci alcuni aspetti della Gam	✕
81 %	-	100 %	Ottimo lavoro! Hai compreso i concetti chiave della Gamification.	✕

AGGIUNGI INTERVALLO

Distribuire uniformemente

Figura 7: Feedback generico quiz introduttivo

Intervallo di punteggio Feedback per un intervallo di punteggio definito

0 %	-	79 %	Mi dispiace, devi riprovare!
80 %	-	100 %	Ben fatto!

Figura 8: Feedback generico “drag and drop”

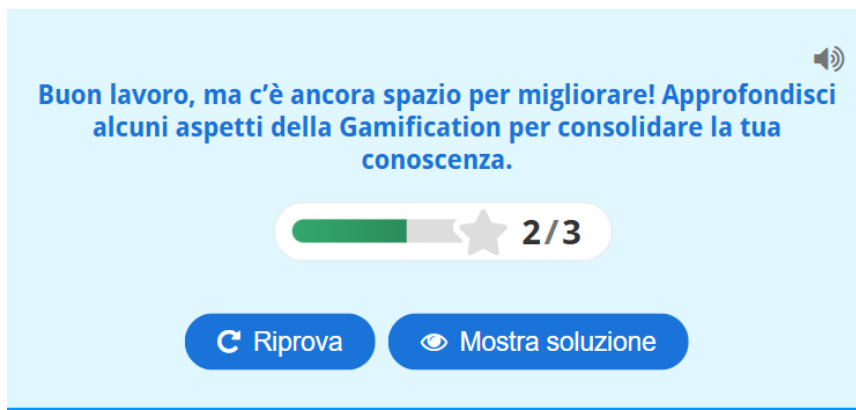


Figura 9: Feedback quiz introduttivo, interfaccia utente

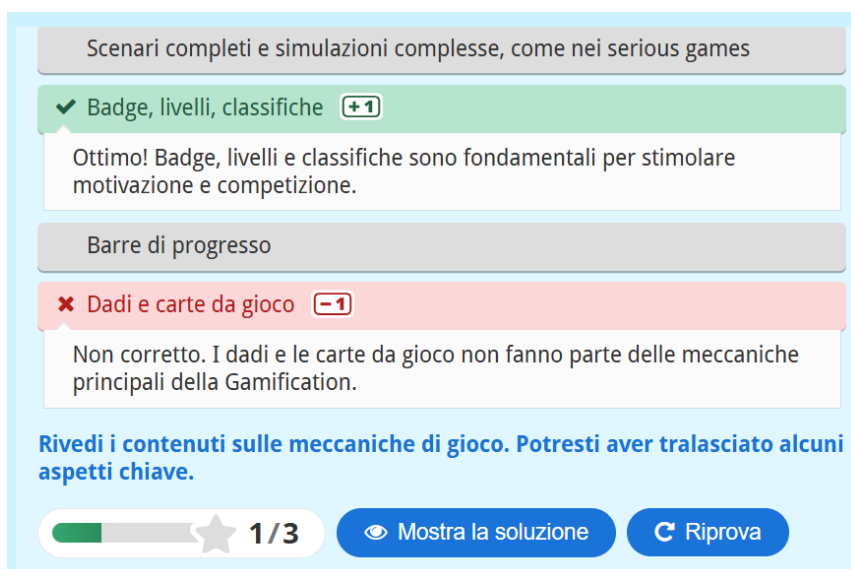


Figura 10: Feedback specifico con spiegazioni