



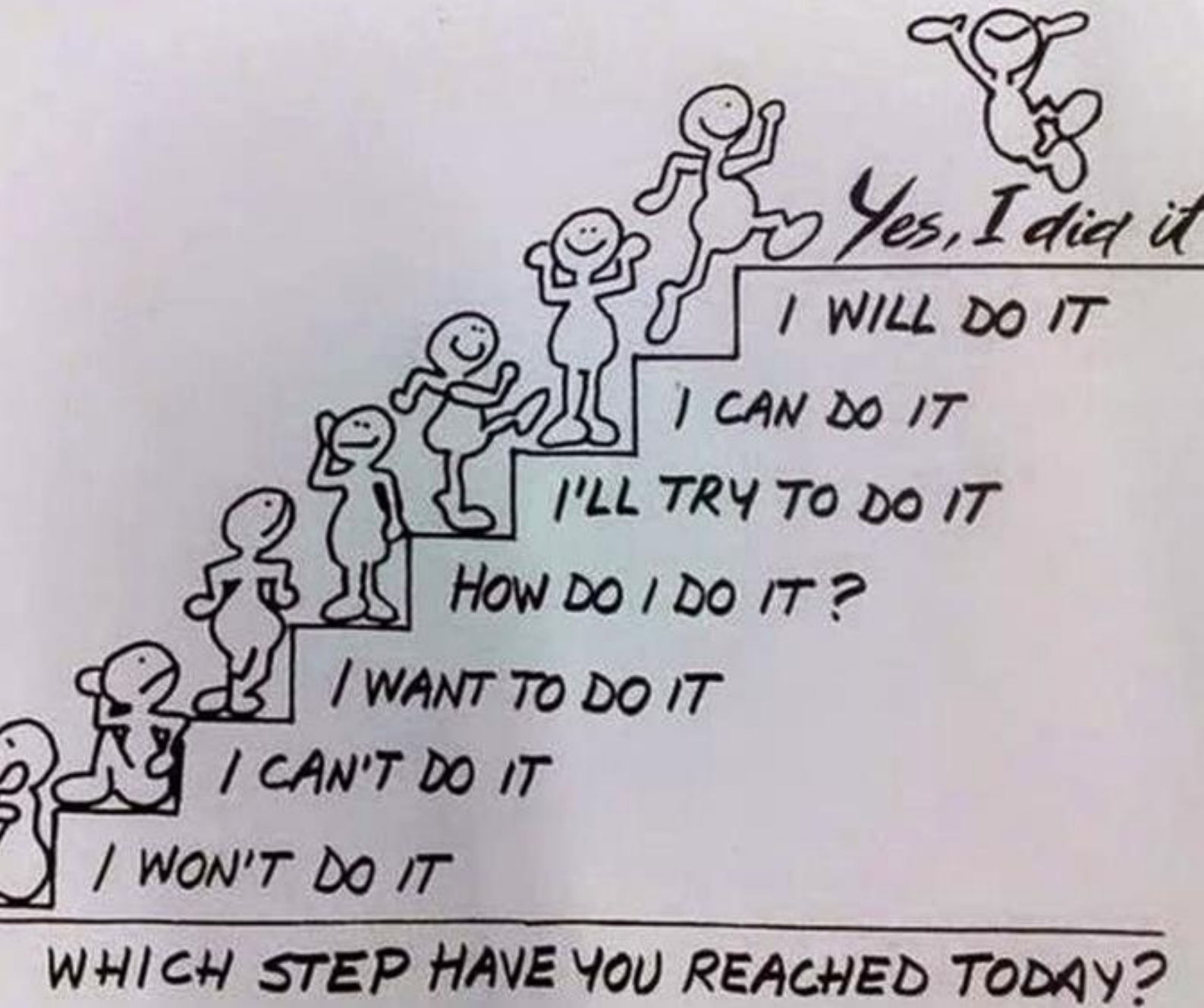
Gamification con Moodle

a cura di FLAVIA GIANNOLI

moodlemoot
ITALIA 2019

5-7 December 2019 | Università di Verona





L'importanza
degli
atteggiamenti
(aptitude)

Gamification in breve

- ▶ Punti/crediti
 - ▶ Livelli
- ▶ Premi/ricompense
 - ▶ Distintivi/badge
 - ▶ Classifiche



Un percorso gamificato

4

Flavia Giannoli
06/12/2019

- ▶ Fornisce obiettivi diversificati da raggiungere
- ▶ Attiva livelli in cui progredire e più modalità per conseguirli
- ▶ Permette una sana competizione e la condivisione dei propri successi;
- ▶ Prevede molte occasioni di feedback e di confronto



Primi passi in Moodle

- ▶ presentare in modo snello la sequenza dei livelli
- ▶ tracciare il percorso da seguire

+ plug-in Collapsed topic format



1. ESPLORARE	File: 3 URL: 1
2. IDEARE	File: 2 Compito: 1 URL: 1
3. SVILUPPARE	Forum: 1 File: 1 Compito: 1
4. SPERIMENTARE	URL: 2

Accessi condizionati

- ▶ Creazione dei livelli



Etichette personalizzate

- ▶ Stile unificante
- ▶ Elementi sorpresa



Badge

- ▶ badge di vario livello
- ▶ medaglieri differenziati

Barre laterali personalizzate

9

Flavia Giannoli
06/12/2019

- ▶ lo stato di completamento, possibilmente rinominato appositamente per richiamare l'ambiente di fantasia del gioco
- ▶ “voce casuale di glossario” per contenere tutti gli avatar per creare il clima e favorire il role play creativo)
- ▶ l'elenco dei badge conseguiti
- ▶ “chi c'è online ”
- ▶ i messaggi

+ plug-in Progress Bar

La signora Pitagora



La donna che per prima divenne un'esperta matematica fu **Theano**, la moglie di **Pitagora**, matematico e filosofo greco (575 a.C. - 495 a.C.). Secondo la tradizione lei e le sue due figlie portarono avanti la Scuola dopo la morte di Pitagora.

Scrisse trattati di matematica, fisica, medicina e psicologia dei bambini.

Alias (parole alternative):
La Prof ▾

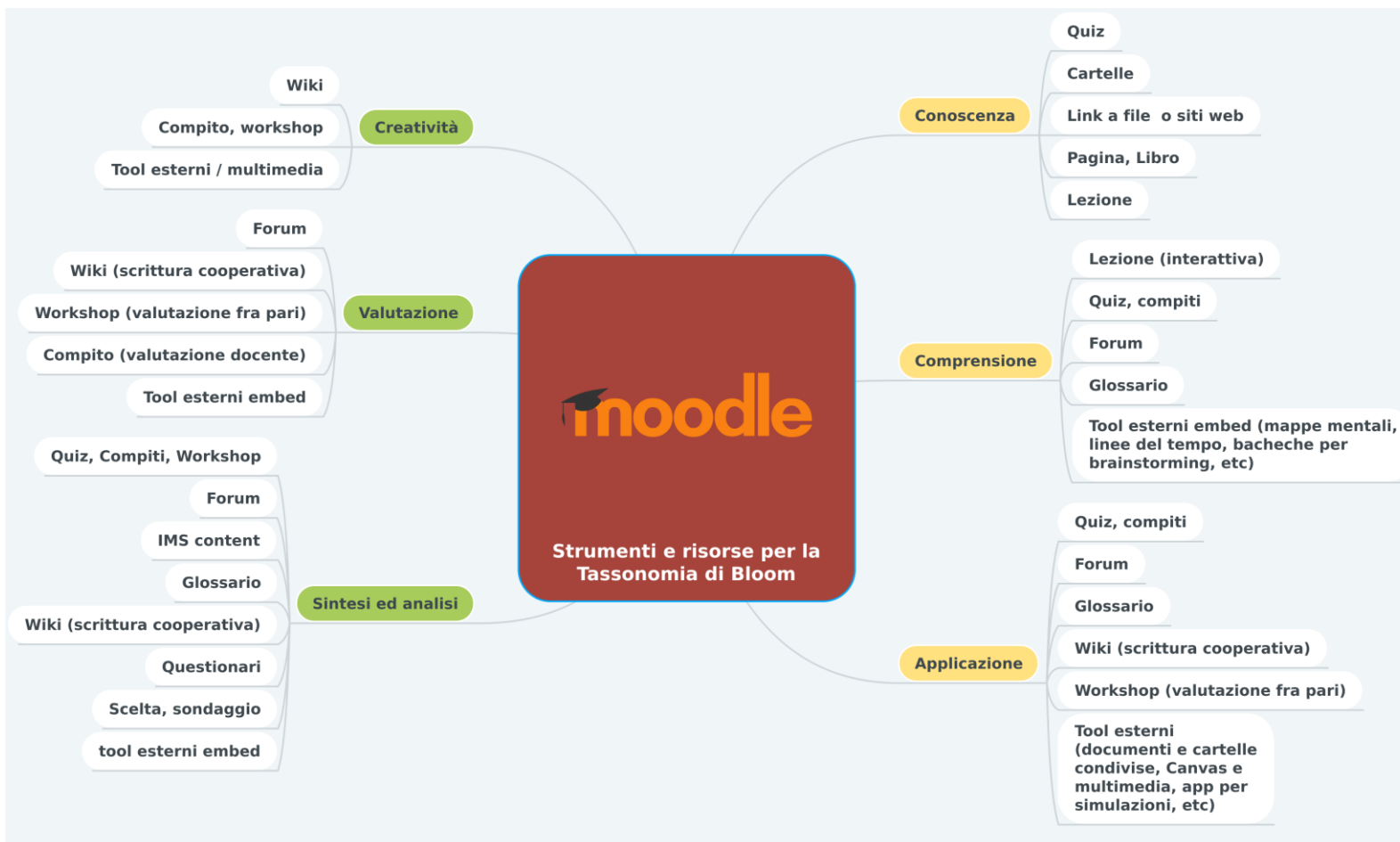


Design del percorso gamificato

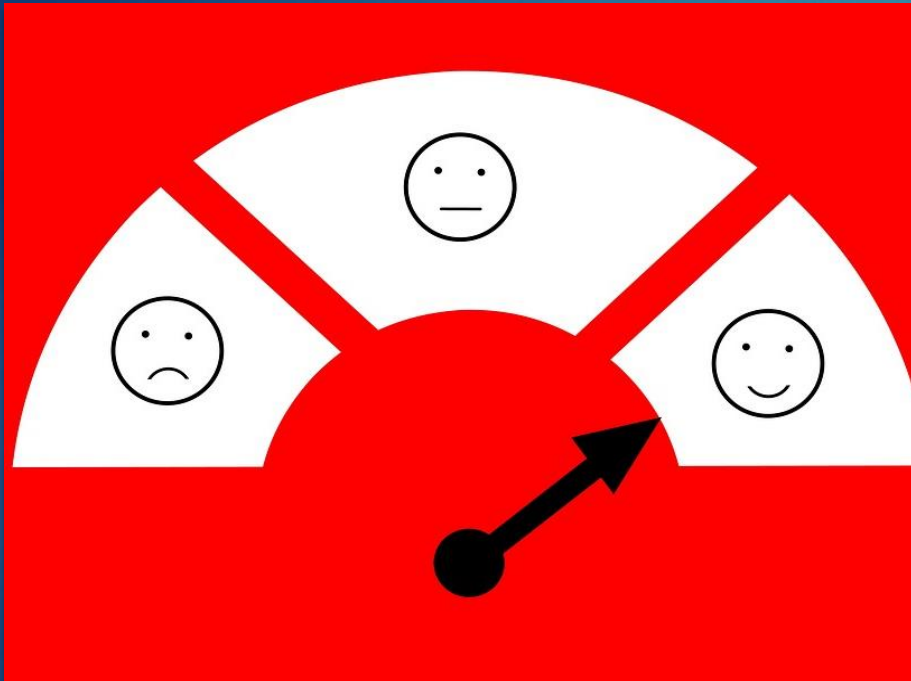
MODELLO PIRAMIDALE SMA

STORY-MECHANICS-AESTETICHS

Il Mastery learning con Moodle



Autovalutazione e valutazione



- ▶ Embedment di tool esterni come Quizziz, Socrative, Quizlet o Kahoot!
- ▶ Compito
- ▶ Workshop
- ▶ Quiz, Questionario
- ▶ Scelta, Sondaggio

Le rubriche Moodle sono veri e propri documenti di Gamification design

- ▶ ogni obiettivo di competenza è organizzato in ordine e assegna una valutazione precisa
- ▶ il giocatore/studente conosce le richieste per passare da un livello all'altro



Rubriche e registro

Conclusioni

14

Flavia Giannoli
06/12/2019

- ▶ Gamificare l'insegnamento con Moodle è impegnativo, ma dà molta soddisfazione.
- ▶ E' un modo di coinvolgere gli studenti e farli partecipare in modo più attivo e divertente.
- ▶ Il binomio con la didattica laboratoriale risulta vincente perché gli obiettivi di apprendimento si sposano con le attività necessarie per conseguirli.
- ▶ Inventando il filo conduttore giusto, cioè la storia giusta ed utilizzando app simpatiche ed una grafica accattivante il modello SMA ci assicura il successo, **perché alle meccaniche ci pensa egregiamente Moodle!**

Grazie!

flavia.giannoli@gmail.com
<http://admaioranetwork.it>

Flavia Giannoli
06/12/2019

