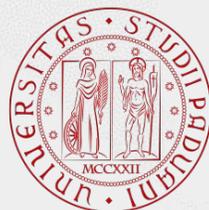


Neurogame: Moodle e la strutturazione di attività tutoriale online con il modello della gamification

1222 • 2022
800
ANNI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Cinzia Ferranti, Anna Pilat
Università degli Studi di Padova

cinzia.ferranti@unipd.it

anna.pilat@unipd.it

Attività tutoriale con la Gamification

- **Il contesto:** attività tutoriali dell'area neurologica Corso di Laurea in Fisioterapia
- Attività, ricerca /questionario finale e diario di bordo tutor), elaborato di tesi (**Valentina Bertoldo, Elisa Lupo**)
- Incontri di **progettazione e formazione** tutor:
- Perché la Gamification? -> online
- Come **utilizzare Moodle** per
- impostare un'attività di gamification?



Attori coinvolti e aree formative

ATTORI COINVOLTI per corso: docente, learning designer e technologist (DLM), 4 tutor e 67 studenti del terzo anno del Corso di Laurea in Fisioterapia dell'Ateneo di Padova

AREE: ragionamento clinico (processi di base), relazione e comunicazione (analisi di caso), ricerca informazioni e prassi fisioterapica (un artefatto multimediale)

Gamification

La Gamification è l'utilizzo di elementi di gioco e di **game design** in contesti non ludici

(Deterding Sebastian, 2011; Werbach Kevin & Hunter Dan, 2012)

L'applicazione di meccaniche di gioco e tecniche di game design per **coinvolgere e motivare** gli studenti a raggiungere i loro obiettivi

(Burke, 2014)



Gamification

Game-based learning (Wiggins, 2016) giochi e simulazioni (in aula o in ambienti online) usati per migliorare l'apprendimento e l'insegnamento anche in termini di coinvolgimento, partecipazione e motivazione.

Gamification → strategie ed elementi di game design in contesti tipicamente estranei al gioco con meccanismi di ricompense, classifiche, livelli da raggiungere, badge, premi finali e trofei (Dominguez et al., 2013; Kapp, 2012).



Corsi in Moodle

Neuro Game

<https://elearning.unipd.it/dns/course/view.php?id=442>

Evolution Game

<https://elearning.unipd.it/dns/course/view.php?id=744>

▶ **Apri tutti** ▼ **Chiudi tutti**

Istruzioni: Clicca sul nome della sezione per visualizzare / nascondere la sezione.

- ▶ **RAGIONAMENTO CLINICO**
Accesso vincolato Accesso consentito dal 1 marzo 2021
- ▶ **COMUNICAZIONE E RELAZIONE**
Accesso vincolato Condizioni per l'accesso:
L'attività **LIVELLO 1: Mappa concettuale sul caso clinico** deve risultare spuntata come completata
Accedere a partire dal 15 marzo 2021
- ▶ **RICERCA BIBLIOGRAFICA**
Accesso vincolato Condizioni per l'accesso:
L'attività **Riflessioni libere** deve risultare spuntata come completata
Accedere a partire dal 29 marzo 2021
- ▶ **PRASSI TERAPEUTICA**
Accesso vincolato Condizioni per l'accesso:
L'attività **LIVELLO 3 (seconda parte): Analisi di un articolo** deve risultare spuntata come completata
Accedere a partire dal 12 aprile 2021
- ▼ **QUESTIONARIO FINALE**
Complimenti!
Livello 4  COMPLETED

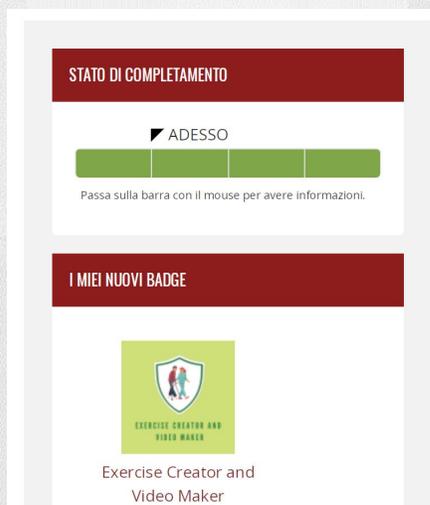
 QUESTIONARIO CONCLUSIVO
Accesso vincolato Accesso consentito dal 30 aprile 2021

Game elements presenti nell'attività gamificata

- Interattività (lavoro a coppie: collaborazione e competizione)

 Scelta del/la compagno/a per partecipare all'attività

- feedback (tutor disciplinari)
- indicatori di progresso (Completamento corso)



Game elements presenti nell'attività gamificata

- Limiti di tempo (impostazioni della disponibilità su Moodle)
- Svelamento dei livelli (accesso condizionato alle sezioni)



- Tabelloni segnapunti ([classifica aggiornata in tempo reale](#))
- Badges e premi ([badge](#) di Moodle e premi finali)

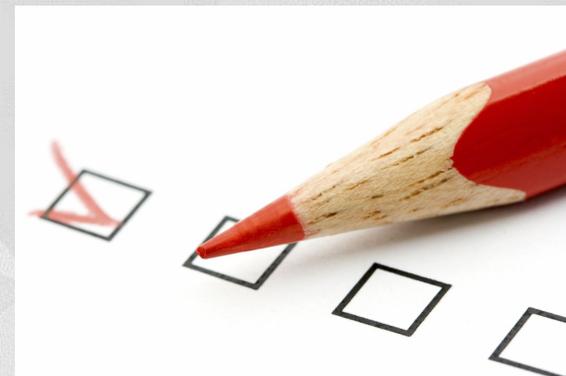
Gruppo	Punteggio	Progresso
Gruppo 10 CN	670	
Gruppo 3 CN	662	
Gruppo 3 SO	647	
Gruppo 5 PD	646	
Gruppo 5 CN	638	
Gruppo 6 PD	635	
Gruppo 7 PD	623	
Gruppo 4 SO	621	
Gruppo 1 PD	610	
Gruppo 1 VE	604	
Gruppo 1 SO	593	
Gruppo 6 CN	593	
Gruppo 8 CN	586	
Gruppo 6 VE	581	
Gruppo 4 PD	579	
Gruppo 4 CN	577	
Gruppo 2 PD	574	
Gruppo 2 SO	574	
Gruppo 2 CN	573	
Gruppo 3 PD	566	
Gruppo 7 SO	563	
Gruppo 8 SO	563	
Gruppo 7 VE	562	
Gruppo 3 VE	554	
Gruppo 7 CN	551	
Gruppo 9 CN	549	
Gruppo 1 CN	539	
Gruppo 6 SO	525	
Gruppo 5 SO	524	
Gruppo 2 VE	523	
Gruppo 4 VE	516	
Gruppo 11 CN	496	
Gruppo 5 VE	0	

Badge

Immagine	Nome ▲	Descrizione	Criteri	Conseguiti da me ▲ ▼
	Tessitore di relazioni	Questo badge viene rilasciato al termine di quest'attività per attestare l'avvenuta comprensione del modo più funzionale per porre delle domande al paziente e ai suoi famigliari e, più in generale, per evidenziare un aumento delle capacità di identificare le modalità migliori di relazionarsi con i pazienti.	<p>Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati:</p> <ul style="list-style-type: none"> La seguente attività deve essere completata: <ul style="list-style-type: none"> "Compito - Livello 2" 	
	Explorer of scientific articles	Questo badge attesta la capacità di utilizzare PubMed, come banca dati per la ricerca di articoli scientifici in ambito riabilitativo.	<p>Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati:</p> <ul style="list-style-type: none"> La seguente attività deve essere completata: <ul style="list-style-type: none"> "Compito - Livello 3" 	
	Exercise Creator and Video Maker	Questo badge attesta la capacità di conoscere gli elementi essenziali nella descrizione di un caso clinico che permettono di definire i problemi riabilitativi, gli obiettivi, le modificazioni finali attese al fine di impostare un programma di esercizi.	<p>Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati:</p> <ul style="list-style-type: none"> La seguente attività deve essere completata: <ul style="list-style-type: none"> "Compito - Livello 4" 	
	Costruttore di Mappe	Questo badge conferma l'acquisizione di competenze sull'utilizzo dello strumento mappa concettuale per il ragionamento clinico di casi.	<p>Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati:</p> <ul style="list-style-type: none"> La seguente attività deve essere completata: <ul style="list-style-type: none"> "Compito - Livello 1" 	

Questionario: domande a risposta chiusa

- **facilità di accesso** ai contenuti del corso (4,1/5);
- disponibilità **dei tutor** (3,9/5);
- trasparenza dei **criteri di valutazione** (3,8/5);
- struttura dell'attività - **modello gamification** (3,8/5);
- chiarezza della modalità di valutazione (3,7/5);
- delle consegne da eseguire (3,6/5);
- esplicitazione chiara degli obiettivi del corso (3,5/5);
- utilità all'apprendimento della documentazione e dei video forniti (3,4/5);
- adeguatezza dei tempi a disposizione per l'esecuzione dei compiti (3,4/5).



consigliaresti a tuoi colleghi una attività così strutturata? (circa 70% sì)

Questionario: domande aperte

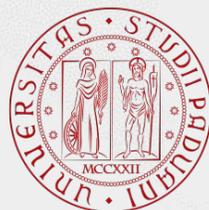
- la logica dell'attività, con la suddivisione in livelli diversi;
- la varietà e l'originalità delle proposte e delle attività;
- l'attività di ricerca bibliografica, nel terzo livello, e il materiale video fornito;
- la disponibilità, l'impegno delle tutor online e la loro prontezza a fornire *feedback*;
- la possibilità di **lavorare in coppia, in clima di confronto.**

Ripetutamente citati: **la competizione e la possibilità di mettersi in gioco**, la chiarezza delle consegne e i materiali forniti come tutorial, il tempo a disposizione per completare le attività, l'occasione di apprendere un nuovo modo di sviluppare il ragionamento clinico tramite la mappa concettuale.



Neurogame: Moodle e la strutturazione di attività tutoriale online con il modello della gamification

1222 • 2022
800
ANNI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Cinzia Ferranti, Anna Pilat
Università degli Studi di Padova

cinzia.ferranti@unipd.it

anna.pilat@unipd.it