



SELF

Il Sistema di E-Learning Federato
per la PA in Emilia-Romagna

 Regione Emilia-Romagna

Forum permanente SELF 2022

IDEE PER LA PRATICA

E NUOVI SCENARI PER LA DIDATTICA

15 settembre 2022 dalle 9.30 alle 12.30

**EVENTO
ONLINE**

Photo by DeepMind on Unsplash



SELF

Il Sistema di E-Learning Federato
per la PA in Emilia-Romagna

 **Regione Emilia-Romagna**

Gamification ed approccio ludico: risultati del kahoot

Photo by DeepMind on Unsplash

**EVENTO
ONLINE**

1 Nella tua attività formativa hai mai utilizzato giochi o attività ludiche? (1 risposta)

Sondaggio



<input checked="" type="checkbox"/>	si, con una certa frequenza	<div></div>	7
<input checked="" type="checkbox"/>	si, in maniera molto sporadica	<div></div>	8
<input checked="" type="checkbox"/>	no, ma mi piacerebbe poterlo fare	<div></div>	11
<input type="checkbox"/>	no, non credo siano utili nel tipo di lavoro che svolgo	<div></div>	1
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div></div>	2

2 Nella tua vita privata: (1 risposta)

Sondaggio



<input checked="" type="checkbox"/>	gioco spesso a diverse tipi di giochi (da tavolo, di ruolo, videogiochi)	<div></div>	10
<input checked="" type="checkbox"/>	gioco saltuariamente a qualche gioco da tavolo o di ruolo	<div></div>	11
<input checked="" type="checkbox"/>	gioco solo a videogiochi o giochi sul cellulare	<div></div>	1
<input type="checkbox"/>	non gioco	<div></div>	5
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div></div>	2

3 RELAZIONALI: pensi che l'approccio ludico sia applicabile per migliorare: (+ risposte)

Sondaggio



	capacità di relazionarsi con gli altri	<div><div></div></div>	19
	capacità di gestione delle emozioni e dello stress	<div><div></div></div>	16
	capacità di collaborare o di competere	<div><div></div></div>	18
	capacità di leadership	<div><div></div></div>	11
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div><div></div></div>	3

4 ESECUTIVE: pensi che l'approccio ludico sia applicabile per migliorare: (+ risposte)

Sondaggio



	la propria capacità di attenzione	<div><div></div></div>	21
	elaborare informazioni complesse	<div><div></div></div>	18
	tenere a mente informazioni	<div><div></div></div>	14
	migliorare la capacità di cambiare prospettiva	<div><div></div></div>	20
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div><div></div></div>	2

5 COGNITIVE: pensi che l'approccio ludico sia applicabile per migliorare (+ risposte)

Sondaggio



	capacità di problem setting e problem solving	<div></div>	23
	capacità di decision making	<div></div>	18
	senso critico e assunzione di una posizione	<div></div>	9
	creatività	<div></div>	17
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div></div>	4

6 ETICHE: pensi che l'approccio ludico sia applicabile per: (+ risposte)

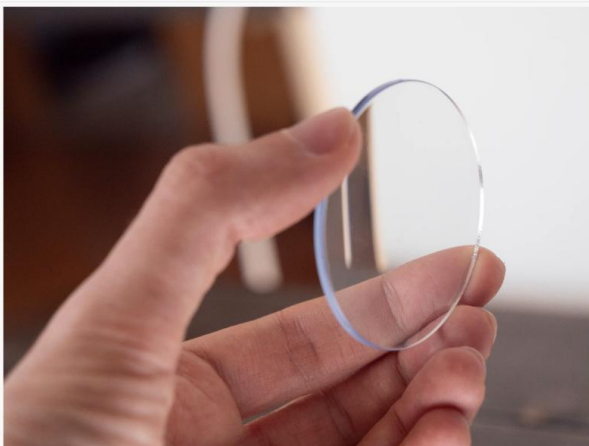
Sondaggio



	Imparare ad affrontare una vittoria	<div></div>	2
	Imparare ad affrontare una sconfitta	<div></div>	5
	Acquistare e gestire la propria autorevolezza	<div></div>	0
	Collaborare e competere alla pari in modo regolato	<div></div>	1
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div></div>	21

7 MOTIVAZIONE 1: in un corso e-learning è importante: (+ risposte)

Sondaggio



	dichiarare obiettivi chiari e sensati	<div><div></div></div>	18
	inserire apprendimenti sfidanti ma bilanciati e raggiungibili	<div><div></div></div>	16
	il sistema di feedback continuo (valutazione formativa)	<div><div></div></div>	14
	consentire alle persone di verificare il proprio miglioramento	<div><div></div></div>	18
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div><div></div></div>	6

8 MOTIVAZIONE 2 : in un corso e-learning è importante: (+ risposte)

Sondaggio



	garantire interazioni tra partecipanti	<div><div></div></div>	17
	garantire interazioni con il tutor didattico	<div><div></div></div>	14
	garantire interazioni con docenti o esperti di contenuto	<div><div></div></div>	15
	garantire interazioni con helpdesk tecnico	<div><div></div></div>	10
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div><div></div></div>	5

9 MOTIVAZIONE 3 : in un corso e-learning è importante: (+ risposte)

Sondaggio



	consentire scelte di percorso (ad es: quali contenuti per per primi?)	<div><div></div></div>	5
	possibilità di scelta dei tempi con i quali frequentare il corso		0
	integrare il corso con conteuti prodotti dai partecipanti		0
	inserire nuovi contenuti on demand in base a richieste dei partecipanti	<div><div></div></div>	1
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div><div></div></div>	23

10 MOTIVAZIONE 4: cosa è importante garantire in un corso in e-learning? (+ risposte)

Sondaggio



	soluzioni e meccanismi per la motivazione intrinseca	<div><div></div></div>	21
	soluzioni e meccanismi di motivazione estrinseca	<div><div></div></div>	13
	il solo funzionamento delle tecnologie	<div><div></div></div>	3
	nessun particolare meccanismo o soluzione motivazionale		0
<input type="checkbox"/>	Nessuna risposta	<div><div></div></div>	7