

MOTIVAZIONE



MOTIVAZIONE

MOTIVAZIONE INTRINSECA



OBIETTIVI CHIARI

FEEDBACK CONTINUO

INTERAZIONE SOCIALE

SFIDE BILANCIATE

SENSO DI MIGLIORAMENTO

CULTURA DELL'ERRORE

SENSAZIONE DI CONTROLLO

SETTE PILASTRI

**DELLA
MOTIVAZIONE
INTRISECA**

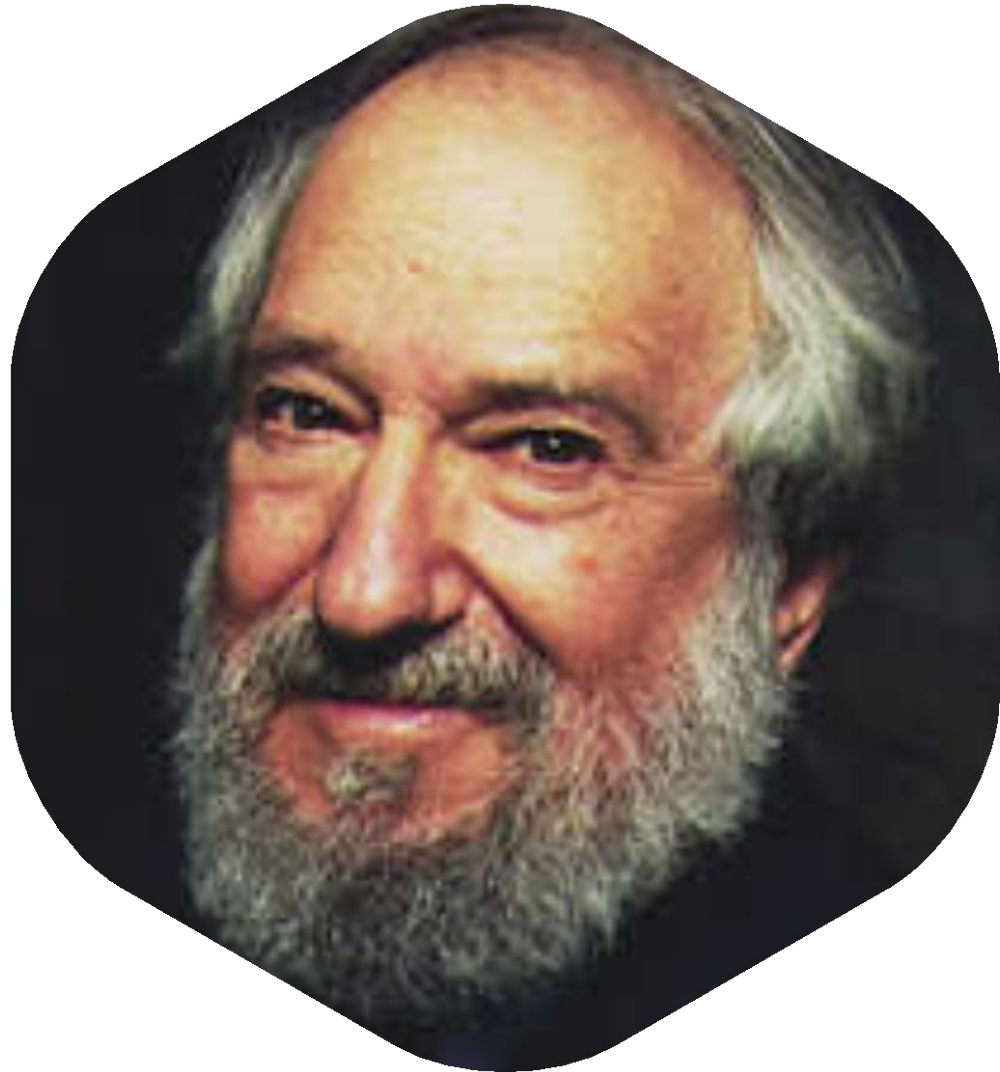


**QUANDO
SMETTIAMO DI
DIVERTIRCI?**

Quando è stata l'ultima volta in cui vi siete divertiti?

Quanto tempo è passato?

Cosa stavate facendo?



HARD FUN

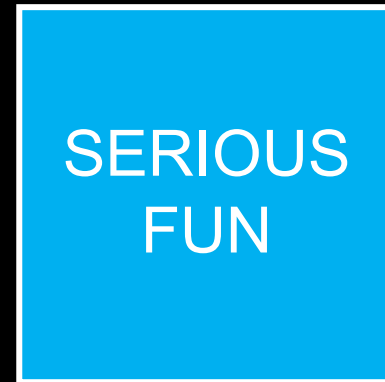
SEYMOUR PAPERT

MATEMATICO

INFORMATICO

INSEGNANTE





Nicole Lazzaro, game designer



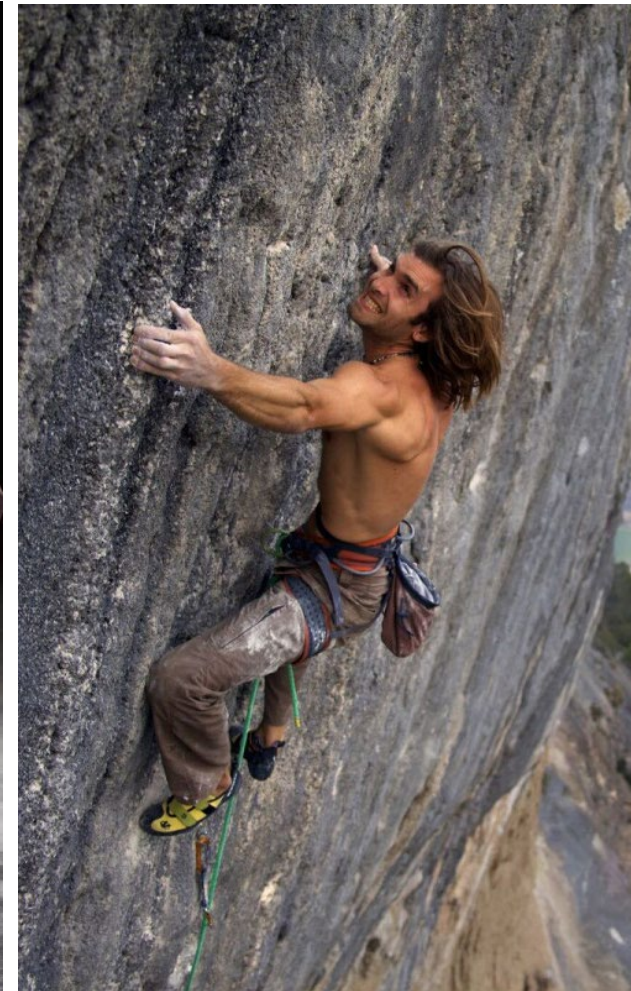
FLUSSO

Mihály Csíkszentmihályi

Psicologo

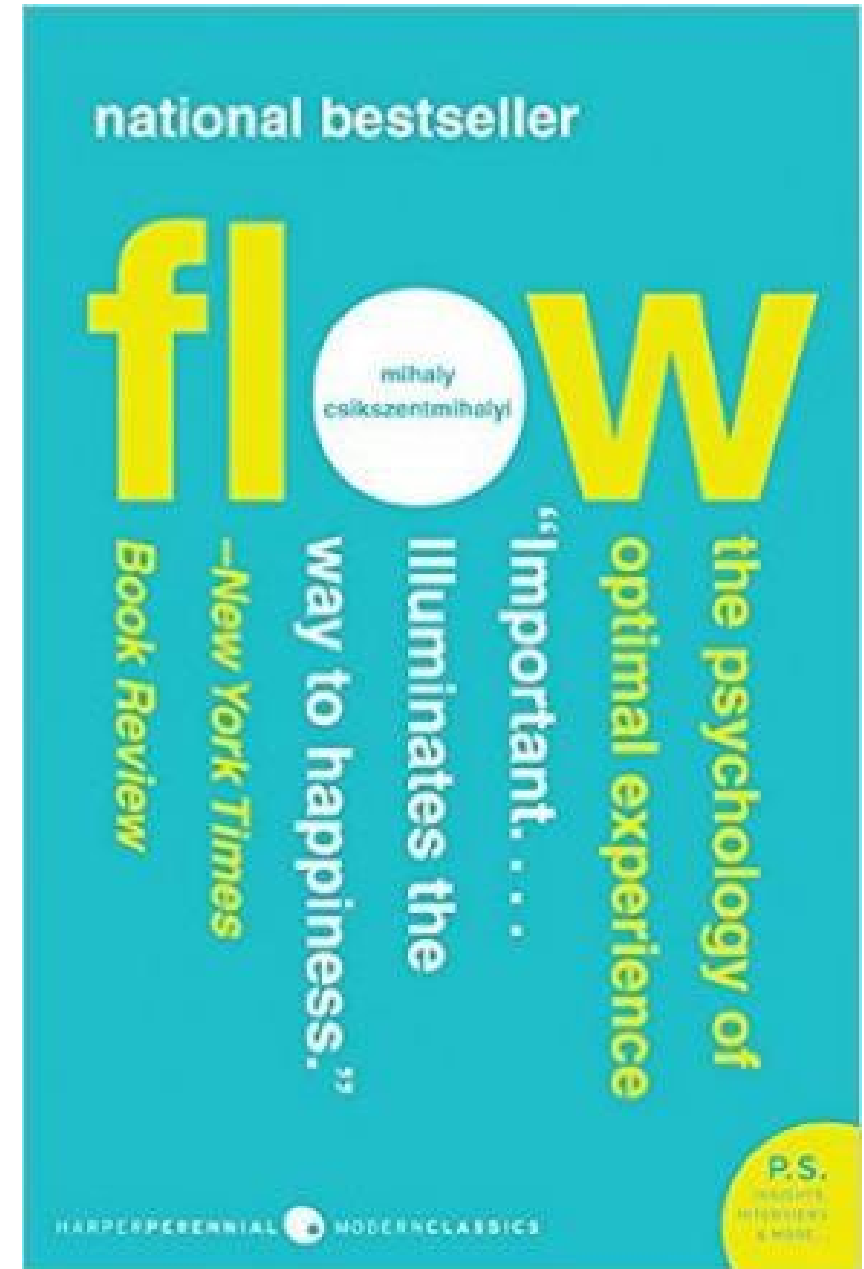
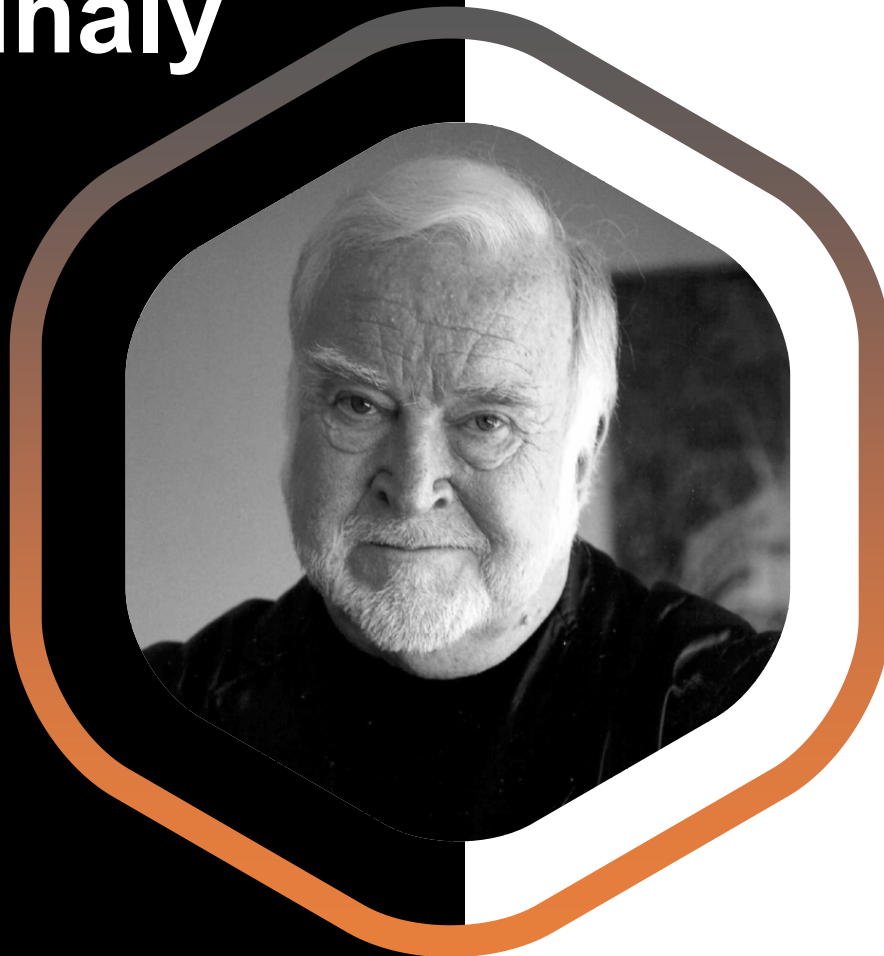
Autore

PROFESSIONISTI DI ATTIVITÀ AD ALTA PERFORMANCE



Mihály Csíkszentmihályi

Psicologo
Autore



**QUANDO
SMETTIAMO DI
DIVERTIRCI?**

PERCHE'

SMETTIAMO?

Quando è stata l'ultima volta in cui avete provato **hard fun e siete stati in **stato di flusso**?**

Quanto tempo è passato?

Cosa stavate facendo?

OBIETTIVI CHIARI

FEEDBACK CONTINUO

INTERAZIONE SOCIALE

SFIDE BILANCIATE

SENSO DI MIGLIORAMENTO

CULTURA DELL'ERRORE

SENSAZIONE DI CONTROLLO

SETTE PILASTRI

**DELLA
MOTIVAZIONE
INTRISECA**

