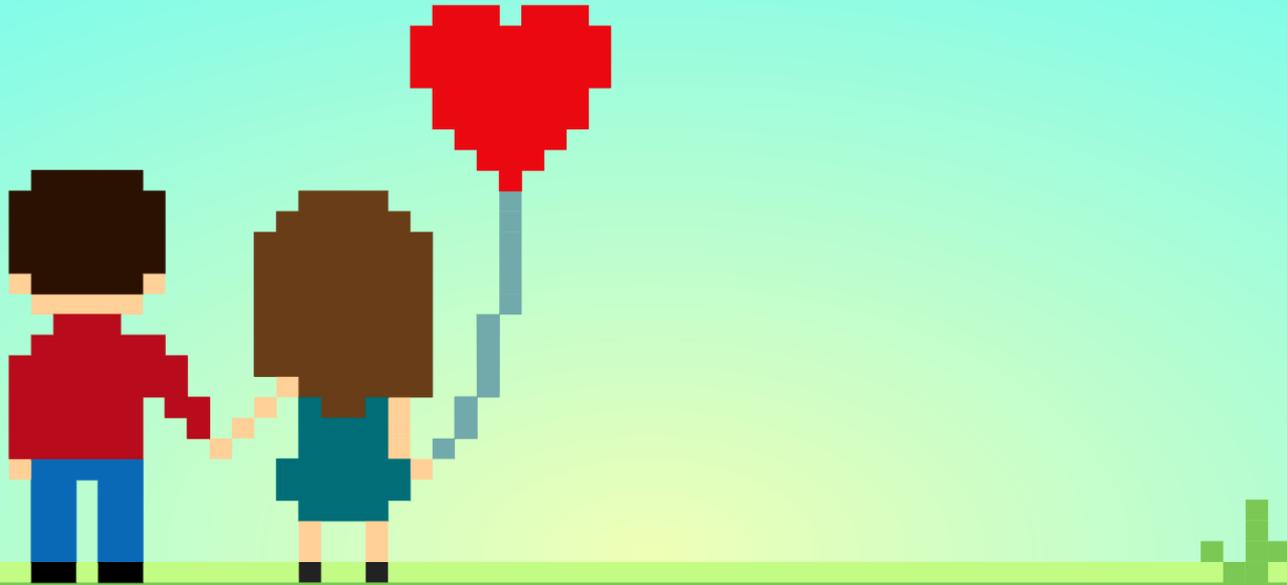


PRESS START





Buona parte di quello che sono lo devo al gioco. Ho frequentato il Liceo Classico ed Archeologia spinto dai documentari di Piero Angela e da videogiochi come Civilization che mi avevano fatto scoprire la bellezza di epoche passate in una modalità coinvolgente e ricca di feedback.



Durante le superiori mi sono ritrovato ad essere il sindaco di megalopoli da milioni di abitanti in giochi come SimCity. Ho imparato l'importanza di compiere scelte irreversibili, affrontato in tempo reale situazioni catastrofiche tenendo a mente la felicità dei cittadini.

Position

Runde

Gesamtzeit

6 / 16

1 / 2

0:01,083

Beste Runde

-:--,-

11:50

0%

0:01,000

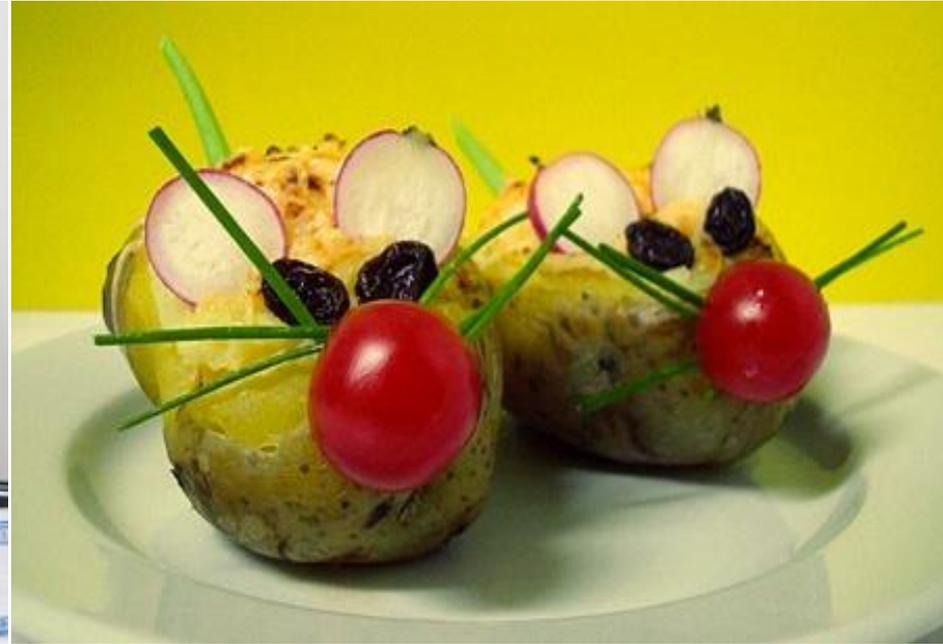
Ho percorso molti più chilometri virtuali che reali a bordo di una autovettura. Ho conseguito la patente senza lezioni di guida, questo è il vero «learning by doing»



GAME OVER

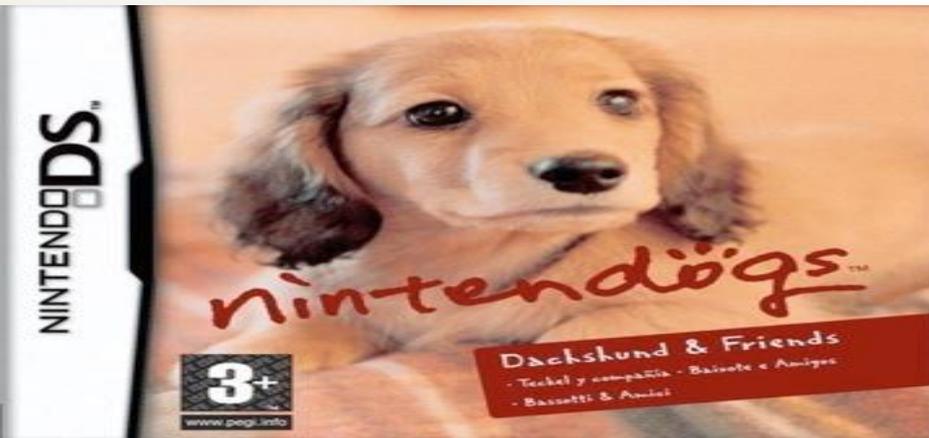
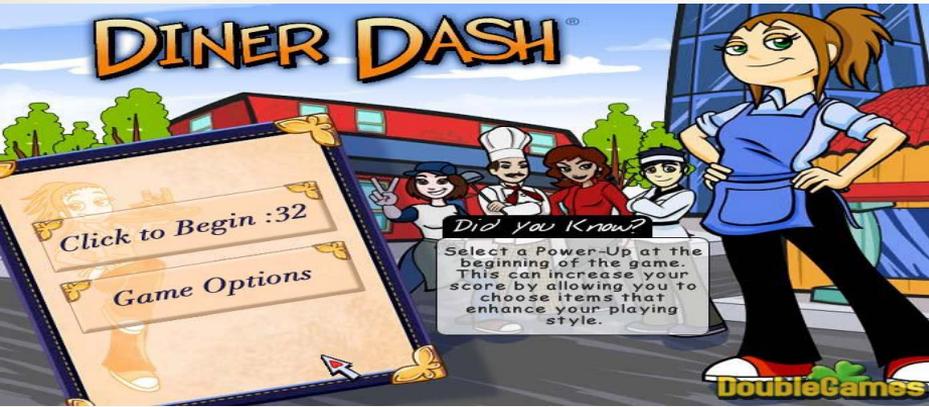
Sono morto e risorto milioni di volte, i giochi mi conoscevano meglio di chiunque altro dandomi sempre una seconda opportunità ed adattando il livello di difficoltà alle mie abilità acquisite.

DISEGNARE IL COINVOLGIMENTO

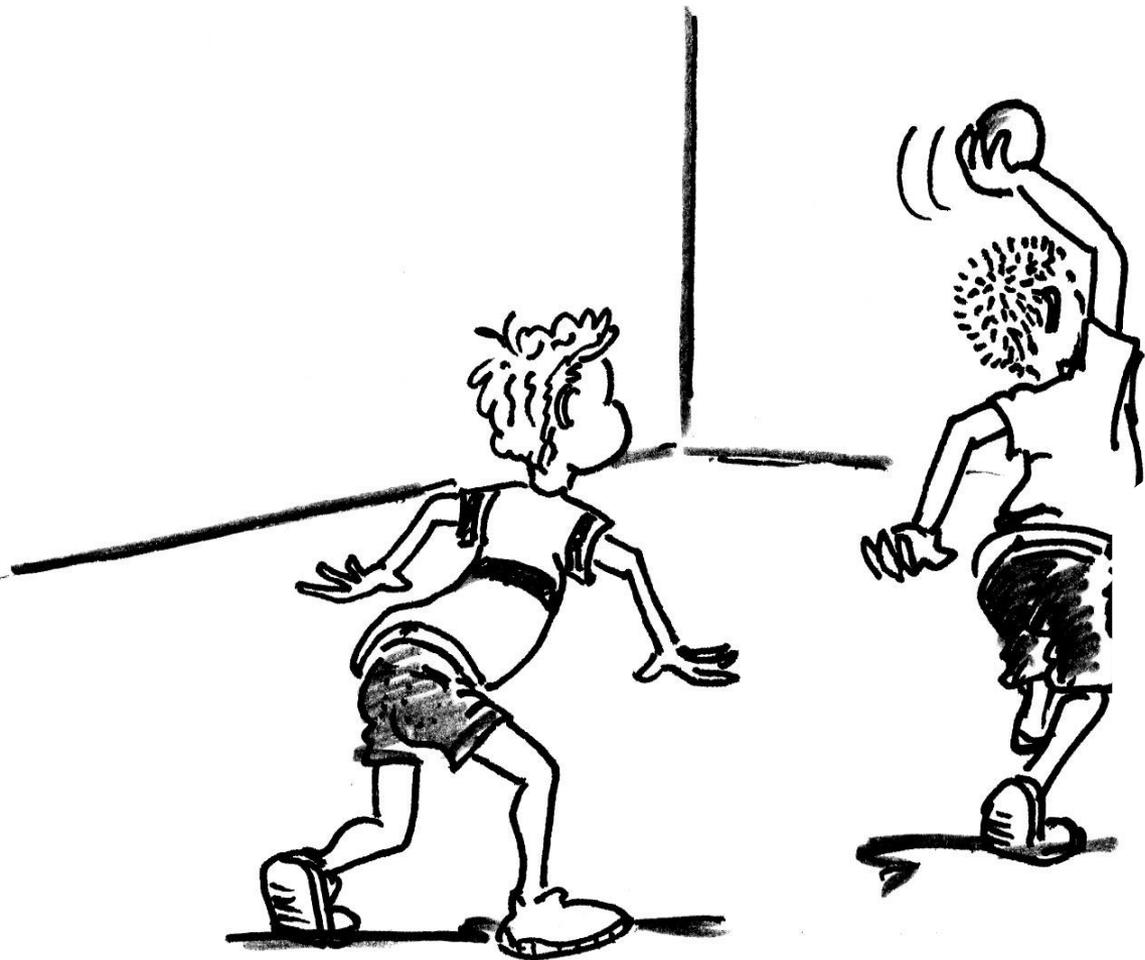


Attingendo alla nostra esperienza personale sono molteplici i casi in cui una medesima azione può essere considerata divertente o non divertente, coinvolgente o non coinvolgente, in base al modo in cui viene disegnata e proposta.

LA TEORIA DEL “FUN”



Quando i videogiochi sono ben realizzati riescono a soddisfare esigenze ed istinti umani rendendo elettrizzanti anche contesti che solitamente non lo sono. Chi penserebbe mai che servire ai tavoli, gestire una fattoria, accudire degli animali e pianificare il traffico aereo siano le premesse per un videogioco di successo? La parola chiave è “Design for Pleasure”



Aggiungendo regole ed obiettivi un passatempo può diventare un gioco. In «battimuro» si può giocare da soli o in numero illimitato, la condizione di vittoria è rimanere l'unico in gara, quella di sconfitta è non far rimbalzare la palla più di una volta a terra e centrare il muro...è la versione fisica di uno dei primi videogiochi al mondo «Tennis for Two»

Sono una
attività
volontaria

Hanno obiettivi

Hanno un
conflitto

Sono basati su
regole

Hanno
condizioni di
vittoria e
sconfitta*

Uno spazio in
cui il giocatore
prende
decisioni

Sono interattivi
e richiedono
partecipazione
attiva

Presentano
una sfida

Tendono a
creare sistemi
valoriali interni

Hanno il compito
di coinvolgere e
creare emozioni

Sono sistemi
formali e chiusi



La storia vera di Alberto, capo di un clan in World of Warcraft ed etichettato come un «drop out» dal sistema scolastico.

A photograph of two young children, a girl and a boy, sitting at a table during breakfast. The girl, on the left, has blonde hair and is wearing a blue patterned top. She is looking at a pink laptop with an open mouth, as if in surprise or excitement. The boy, on the right, is wearing a striped shirt and is also looking at a tablet with a wide-eyed, excited expression. The table in front of them is set with breakfast items: a glass of orange juice, a bowl of cereal, a jar of jam, and a small jar of honey. In the background, a person in a red shirt is visible, likely a parent, standing near a kitchen counter. A white speech bubble with black text is overlaid on the right side of the image.

Si stima che il 70% dei ragazzi/e in età scolare utilizzi i videogiochi. Sviluppano «super poteri» e modelli di apprendimento che non trovano una corrispondenza nella scuola causando un corto-circuito (2/3 degli studenti è poco o scarsamente coinvolto in classe)



Secondo una survey ufficiale del Comune di Monteriggioni del 2016, circa il 16% dei turisti ha conosciuto il borgo attraverso Assassin's Creed a 7 anni dal suo rilascio sul mercato. La bellezza della Toscana sta circolando attraverso i numerosi videogiochi privati ambientati in Regione, raggiungendo pubblici non toccabili attraverso tradizionali politiche di marketing.

I videogiochi, a soli quarant'anni dalla loro nascita, sono diventati non solo la principale industria creativa mondiale per fatturato e tempo speso, ma anche una delle più complesse – e meno comprese istituzionalmente – espressioni culturali del nostro tempo



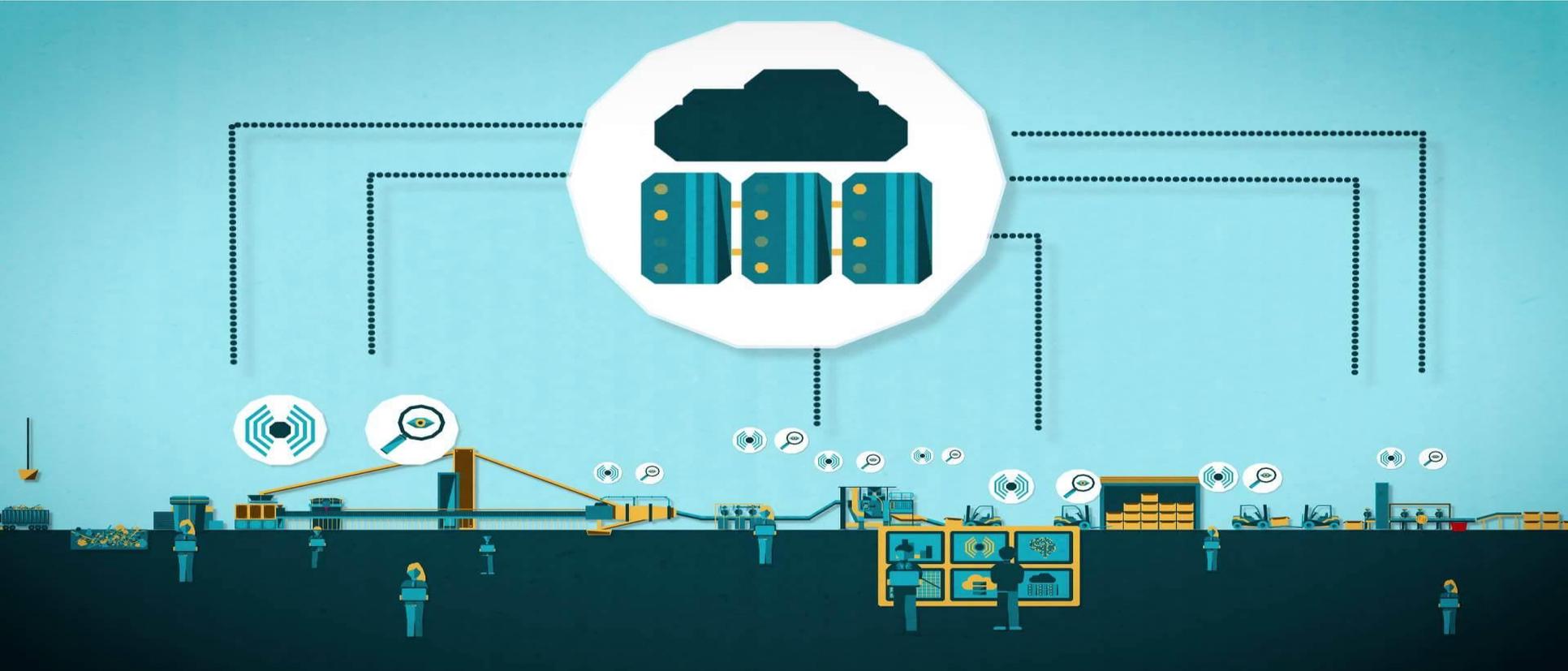
among the
SLEEP

PROGETTARE LA FORMAZIONE

Il sistema scolastico non dovrebbe più essere auto-referenziale, ma pensare a Youtube, Angry Birds e Wikipedia come modelli e rivali nell'attenzione, temporale e formativa delle nuove generazioni.

**Dimmi e io dimentico;
mostrami e io ricordo,
coinvolgimi e io imparo**

RIVOLUZIONE POST INDUSTRIALE



E' in atto un passaggio dalle generazioni cresciute nel «Dovere» a quelle che agiscono solo nel «volere». Negli ultimi 20 anni il mondo è cambiato ad una velocità senza pari nella storia dell'uomo. Profonde trasformazioni sociali, tecnologiche ed economiche hanno investito le nostre esistenze. Il formarsi, quantitativo, di due nuove generazioni Y e Z molto diverse rispetto alle precedenti.

CURVA DI ATTENZIONE

Human Vs. Goldfish

Average attention spans in 2013?

8



9

The average attention span for humans in 2000 = **12 seconds!**

La [curva di attenzione](#) è drammaticamente scesa negli ultimi anni da oltre un minuto ad 8 secondi. Un lasso temporale ristrettissimo durante il quale catturare l'attenzione, senza alterare la qualità e profondità del contenuto o processo è importante riframmentare e riprogettare la relazione in archi temporale differenziati. E' già successo col passaggio dai film agli youtubers.

I Musei sono pronti ad accettare questa sfida?? Quanto dell'esperienza di visita attuale è concepita per veicolare il contenuto didattico ed esperienziale affinché sia realmente coinvolgente e metabolizzato dai ragazzi?

MIO NONNO VS ME



La discrasia rispetto alle generazioni precedenti è fortissima. Mentre per mio nonno e mia nonna era normale attendere anche un mese per completare il ciclo di comunicazione a mezzo lettera, oggi aspettiamo risposte in tempo reale o quasi reale dai nostri amici su Snapchat o Messenger. Di conseguenza ci aspetteremmo in ogni momento della vita reale questa capacità immediata di risposta e reazione alle nostre sollecitazioni e, ahimè, questo accade molto di rado nel dialogo con la P.A., istituzioni culturali, mondo del lavoro e della formazione.

RISPOSTE IN TEMPO REALE

The screenshot shows a user interface for a performance review. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, a notification bell, a search bar containing "cerca per nome...", a magnifying glass icon, and a logo consisting of three curved lines. Below the navigation bar is a horizontal bar with two buttons: "Dai Feedback" (highlighted in blue) and "Richiedi Feedback". The main content area features a large portrait of a smiling man with grey hair, identified as Mario Rossi. To the right of the portrait is a circular progress indicator divided into four colored segments (blue, green, orange, red). Below the portrait, the name "Mario Rossi" is displayed in a large font, with "Risorse umane" underneath. To the right of the name is a badge that says "1450 FP". Below this, the text "Aggiungi una qualità alla valutazione:" is followed by four hashtag buttons: "#leadership" (green), "#teamwork" (blue), "#teambuilding" (orange), and "#comunicazione" (purple) and "#focus" (red). At the bottom, there is a row of four icons: a speech bubble, a line graph with an upward arrow, a thumbs-up hand, and a star. Below each icon is a corresponding label: "Commenta", "Può migliorare", "Alla grande!", and "AWARD".

cerca per nome...

Dai Feedback Richiedi Feedback

Mario Rossi

Risorse umane

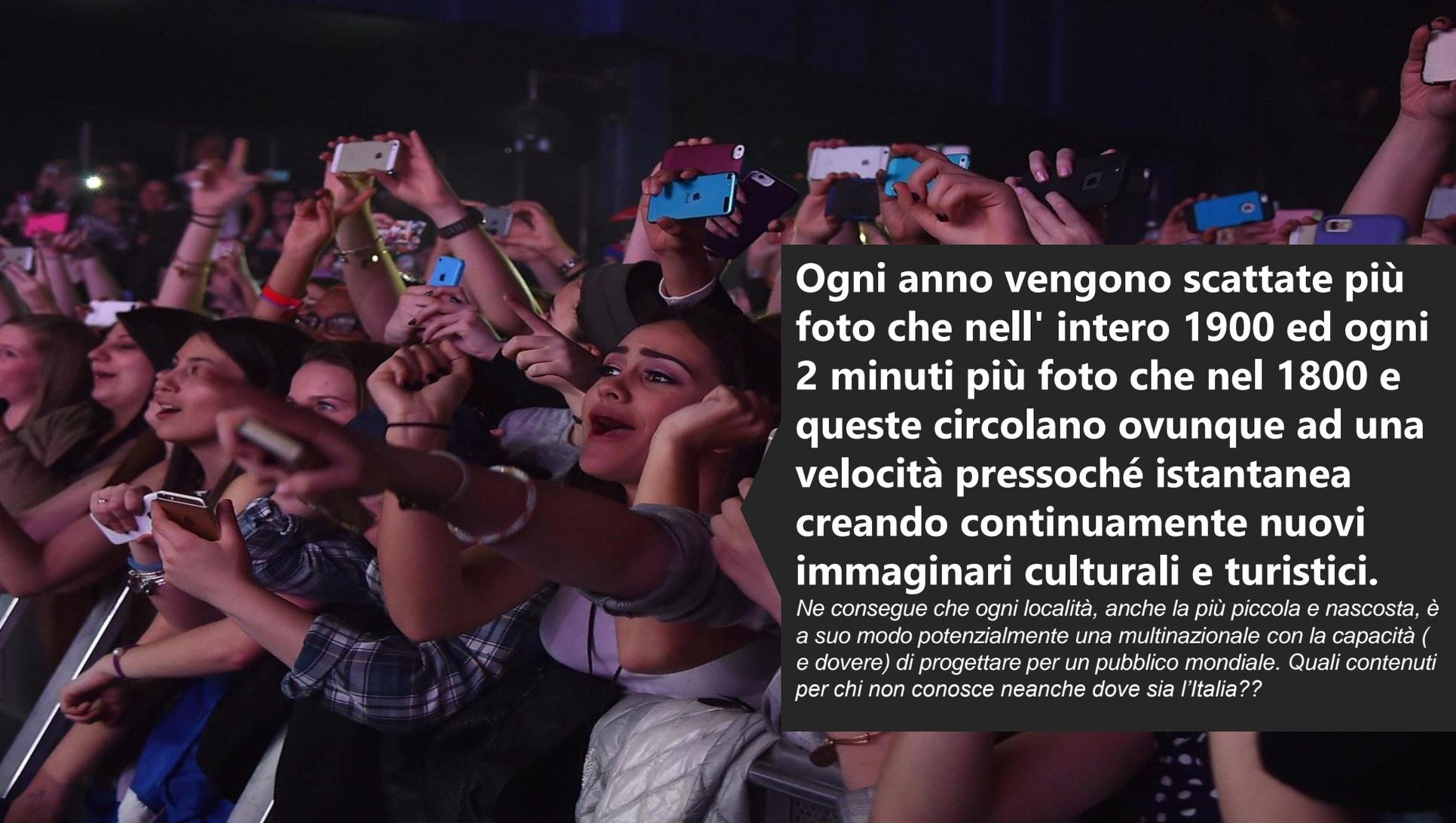
1450 FP

Aggiungi una qualità alla valutazione:

#leadership #teamwork #teambuilding

#comunicazione #focus

Commenta Può migliorare Alla grande! AWARD



Ogni anno vengono scattate più foto che nell' intero 1900 ed ogni 2 minuti più foto che nel 1800 e queste circolano ovunque ad una velocità pressoché istantanea creando continuamente nuovi immaginari culturali e turistici.

Ne consegue che ogni località, anche la più piccola e nascosta, è a suo modo potenzialmente una multinazionale con la capacità (e dovere) di progettare per un pubblico mondiale. Quali contenuti per chi non conosce neanche dove sia l'Italia??



- Natosha Ancona
- Dick Apolinar
- Opal Delosantos
- Rory Gamino
- Anika Haley
- Norbert Herbert
- Brad Hillis
- Sharell Jezierski
- Trula Lazard
- Tillie Lenser
- Julio Lepak
- Tad Levier
- Jonell Luongo
- Lucas Mccoin
- Heidy Mclamb
- Tyron Muller
- Sherice Myhre
- Jewel Oberholtzer
- Angelo Perrodin
- Porsha Philippi
- Clinton Policastro
- Mimi Roscoe
- Nilda Sharkey
- Gabriel Swingle



*The Glamorous
Rhinoceroses*

Natosha Ancona

Level 2 125

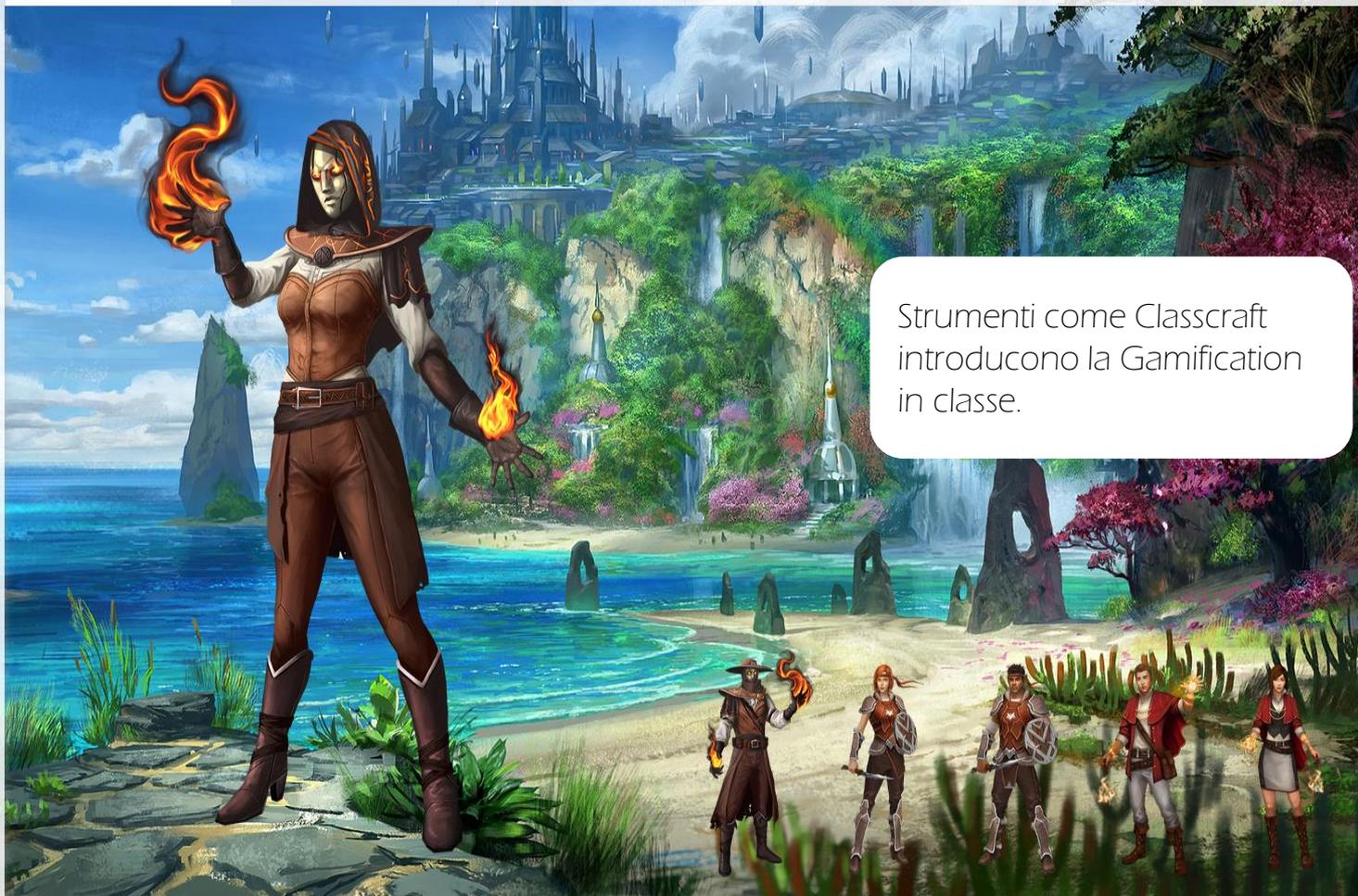
HP **30**

AP **50**

XP **1000**



Natosha Ancona	Dick Apolinar	Trula Lazard	Julio Lepak	Lucas Mccoin	Mimi Roscoe
30 50	30 50	80 30	80 30	50 35	50 35



Strumenti come Classcraft introducono la Gamification in classe.



Practice makes perfect!

This personalized lesson will improve your skills before you can forget them.

START



Clubs

Join an Italian Club!

Practice chatting in Italian with other learners



FIND ME A CLUB

CREATE

CLUB CODE



Profile

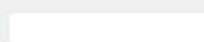
Settings

In Duolingo 300 milioni di utenti seguono corsi in 24 lingue. Il sistema è stato totalmente incentrato intorno a logiche di gioco



Leaderboard

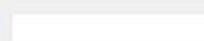
ADD



4174 XP



2894 XP



1333 XP



Take a test to jump ahead!



It takes about 5 minutes, and adapts to your level by getting harder (or easier) based on your answers.

Cancel

Start

POWER-UPS



7

Double or Nothing

Double your 50 gem wager by maintaining a 7 day streak.

50 **Streak Freeze**

Streak Freeze allows your streak to remain in place for one full day of inactivity.

200 **Health Refill**

Regain full health with this health refill.

FULL **Health Shield**

Equip a Health Shield for 30 minutes of no health loss.

500 

Shop



Full health



PRACTICE

REFILL FOR 350 

Health



Basics 1



Greetings



Basics 2



People



Travel



Bonus Skill



Bonus Skill



Bonus Skill



Learn





You can learn anything.

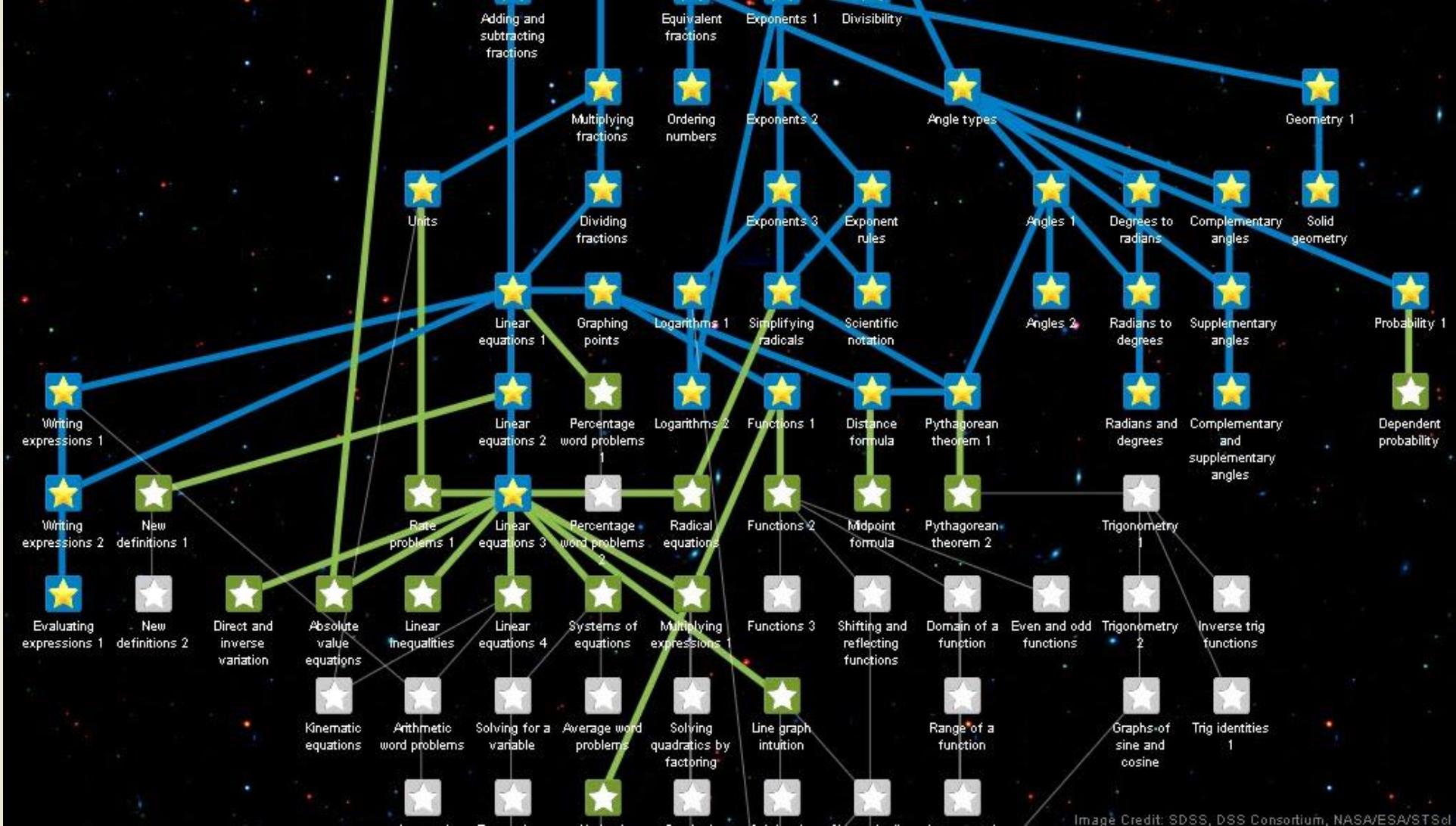
For free. For everyone. Forever.

Learners, start here

Teachers, start here

Parents, start here

Uno dei più popolati MOOC al mondo con oltre 70.000 di studenti. L'esperienza didattica è strutturata con elementi di gamification.





Dragonbox è una linea di giochi pensati per insegnare matematica, algebra, chimica in una modalità coinvolgente.

Challenge Three

```
2910404C21CF8BF4CC93B7D4A518BABF34B42A8AB0047627998D633E653AF63A873C\  
8FABBE8D095ED125D4539706932425E78C261E2AB9273D177578F20E38AFEF124E06\  
8D230BA64AEB8FF80256EA015AA3BFF102FE652A4CBD33B4036F519E5899316A6250\  
840D141B8535AB560BDCBDE8A67A09B7C97CB2FA308DFFBAD9F9
```

Take part in the latest challenge from GCHQ. Find and solve five challenges hidden all over the web – if you can. Visit CanYouFindIt.co.uk and you will have a chance to win a Raspberry Pi or a Nexus 7.

Solo l'1% dei 400k partecipanti ha risolto il puzzle. E' stato un modo per GCHQ per scoprire le migliori menti da arruolare per la cyber security della nazione

Jobs on offer

Cyber & Technical Operations

Various Locations



Maths & Cryptography

Cheltenham



Advanced Technology Research

Cheltenham



Prizes

Raspberry Pi

Win one of 100 amazing mini-computers



More

Google Nexus 7

Win one of 5 of these cutting edge tablets



More

JOIN THE COMPETITION!

Ace Manager is back!
Come and join us in Universe City!



BNP PARIBAS



ACE MANAGER



SOLUZIONE: In [Ace Manager](#) si interpreta il ruolo di banchiere e si sperimentano i tre grandi settori di attività della banca: Retail Banking, Investment Solutions e Corporate e Investment Banking. Le squadre partecipanti - ognuna composta da 3 studenti - testano la loro abilità su casi aziendali legati al problem solving, al business, al marketing e alla finanza.

RISULTATO: Il software è giunto alla sua 5° edizione, continuando ad evolversi dal 2010. Migliaia di università sono state coinvolte nella competizione.

FATHER AND SON



* 17 mesi dal lancio:



■ male ■ female



■ Italy ■ other



✓ The game crossed the **4 million downloads** milestone.

✓ In the same time the museum has been **visited by 1.000.000**.

✓ The average age of gamers is **33 y.o.** with **35% of gamers are female**.

✓ **Only 7% of gamers come from Italy.** We have a large user base in countries like Russia, China, India, US-

✓ **~1000 years have been spent collectively in to the game.** Consider the value in terms of education and marketing.

✓ The game received over **26.000 reviews** with an average rating of **4.7 out of 5**. We **triple** dthe number of the museum **feedback on Tripadvisor**.

QUEST TO LEARN



MIDDLE



UPPER



CALENDAR



LATEST

ABOUT Q2L

FAMILIES

STUDENTS

ADMISSIONS

What if we could build a school where students are excited about learning, solving problems and facing complex challenges?



Presentati

Raccontaci in 3 righe chi libro sei e convincici a leggerti.



il mio libro



Libre

AVVIA MISSIONE

Citazione

Condividi su Facebook una citazione dei tuoi libri preferiti.



Completa questa missione e vinci:



La mia citazione



Libre a citazione

AVVIA MISSIONE

Selfie

Fatti un selfie con la L.



Completa questa missione e vinci:



Libre

AVVIA MISSIONE

Diffondi il progetto

Il 23 aprile è la giornata mondiale del libro. Sei pronto a diffondere il progetto? Vai presso circoli di lettura, associazioni, caffè letterari e chiedi il loro supporto. Inserisci il nome dell'associazione che ha accettato la sfida e una foto del luogo.



Completa questa missione e vinci:



Libre

AVVIA MISSIONE

#10 PERCHÈ

HOME

#IOLEGGOPERCHÈ

SOCIAL WALL

EVENTI



Il piccolo principe di Antoine de Saint Exupéry



La lettura dà più vita alla fantasia dei cinema!



#IoleggoPerché RT @Cetraky: "C'è stato fu il callier" di @AndreVitali, lo prova che per trovare belle storie non serve andarsene lontano #IoleggoPerché @V...



Questo è il simbolo di #IoleggoPerché. Contagiamolo tutti.



UNIVERSITÀ Università degli Studi di FIRENZE



#IoleggoPerché @DonnelArta @DonnelArtra @DonnelArtra @IoleggoPerché @GialliniBuondi con Picasso che di laciova 18/4/1873 @CasalLetteri



#IoleggoPerché Tra 15 minuti a Copertina: "La dittatura dell'inverno" di @Laciov...
<http://co.wokEwVaw#radio>
#IoleggoPerché #Bri Aultura

RADIO LIBRAMOCI WEB ha invitato 08 aprile 2015 alle ore 09:45

#IoleggoPerché Sempre più "scrittori" e meno lettori in Italia: #IoleggoPerché è meglio leggere libri belli che scrivere di bruti

SILVIA PACIFICI ha invitato 08 aprile 2015 alle ore 09:25

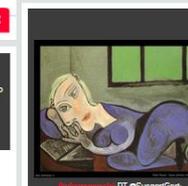


#IoleggoPerché RT @LibriLangonesi: Ha solo 28 anni, ma è la prima donna ad aprire una "libreria" a Baghdad #IoleggoPerché <http://co.wokEwVaw> <http://l...>



#IoleggoPerché RT @SusgorGort: @DonnelArtra @DonnelArtra @IoleggoPerché @GialliniBuondi con Picasso che di laciova 18/4/1873 @CasalLetteri <http://l...>

CINISOR ha invitato 08 aprile 2015 alle ore 09:55



#IoleggoPerché RT @SusgorGort: @DonnelArtra @DonnelArtra @IoleggoPerché @GialliniBuondi con Picasso che di laciova 18/4/1873 @CasalLetteri <http://l...>

CASA LETTERI ha invitato 08 aprile 2015 alle ore 09:48

#IoleggoPerché Posso vivere strutturali che non vivrò mai, posso essere personaggio lontani anni luce dalla mia personalità

Il 9 Febbraio 2015 l'Associazione Italiana Editori ha lanciato il progetto [#IoLeggoPerché](https://www.facebook.com/IoleggoPerche/), una grande mobilitazione alla lettura.

- 25.000messaggeri certificati in 30 giorni
- 54.804 interazioni Social Wall in 45 giorni
- +100.000 missioni superate

Pull Mode

Score: 8832 of 8850

Close the Gap

Repeat guide?
OK!

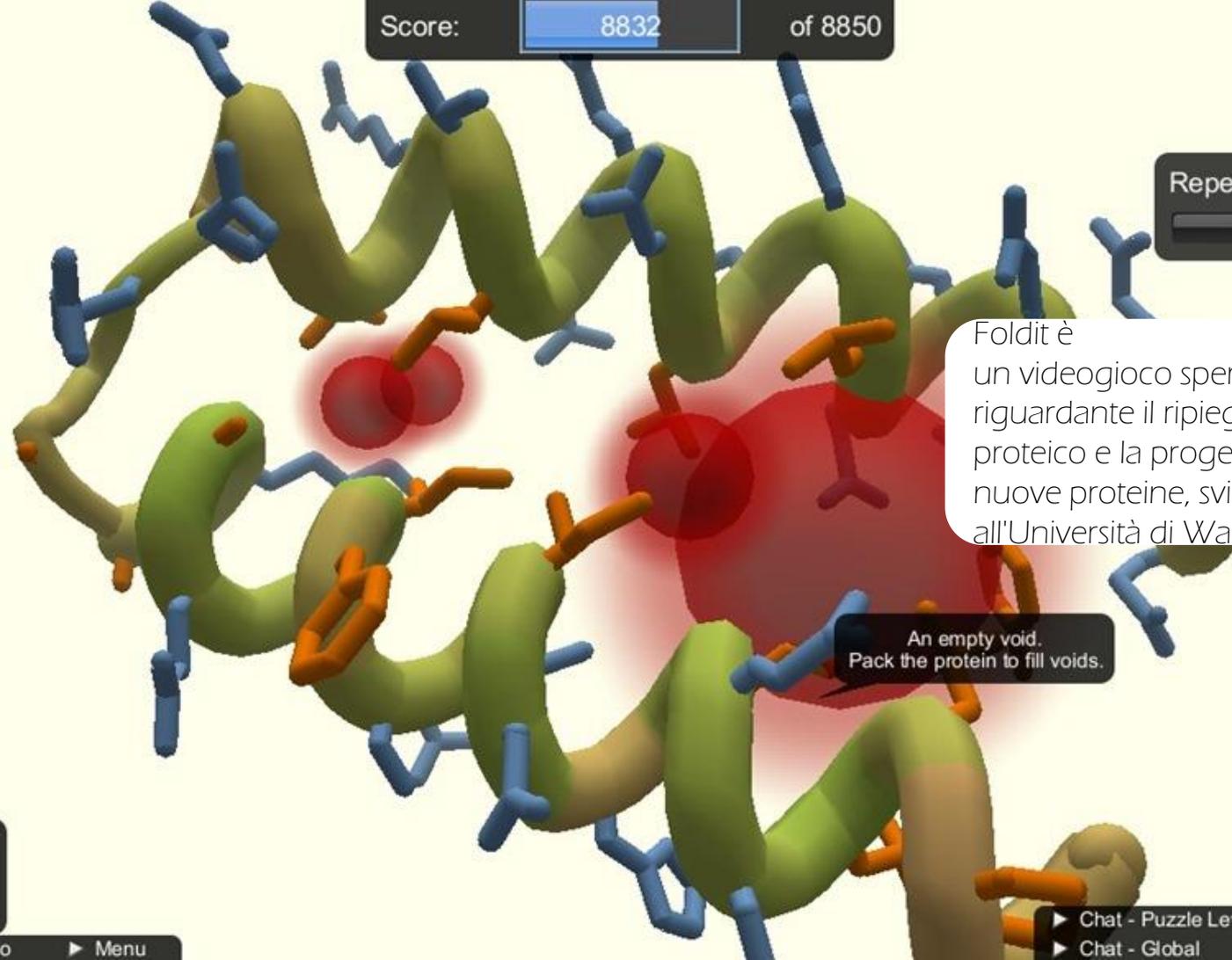
Foldit è un videogioco sperimentale riguardante il ripiegamento proteico e la progettazione di nuove proteine, sviluppato all'Università di Washington

An empty void.
Pack the protein to fill voids.

Shake Sidechains
Reset Puzzle

Actions Undo Menu

Chat - Puzzle Levels auto show
Chat - Global auto show





WWW.GAMEIFICATIONS.COM
@GAMEIFICATIONS