



# INSTRUCTIONAL DESIGN

COME COSTRUIRE UNA FORMAZIONE ON LINE REALMENTE ENGAGING



**articulāte**

MILANO

21-22/03/2018



VINCENZO  
PETRUZZI



+39 3203471687



vincenzo.petruzzi@gmail.com



v.petruzzi



«UNO DEI MASSIMI ESPERTI  
DI INSTRUCTIONAL DESIGN  
E GAMIFICATION IN ITALIA»

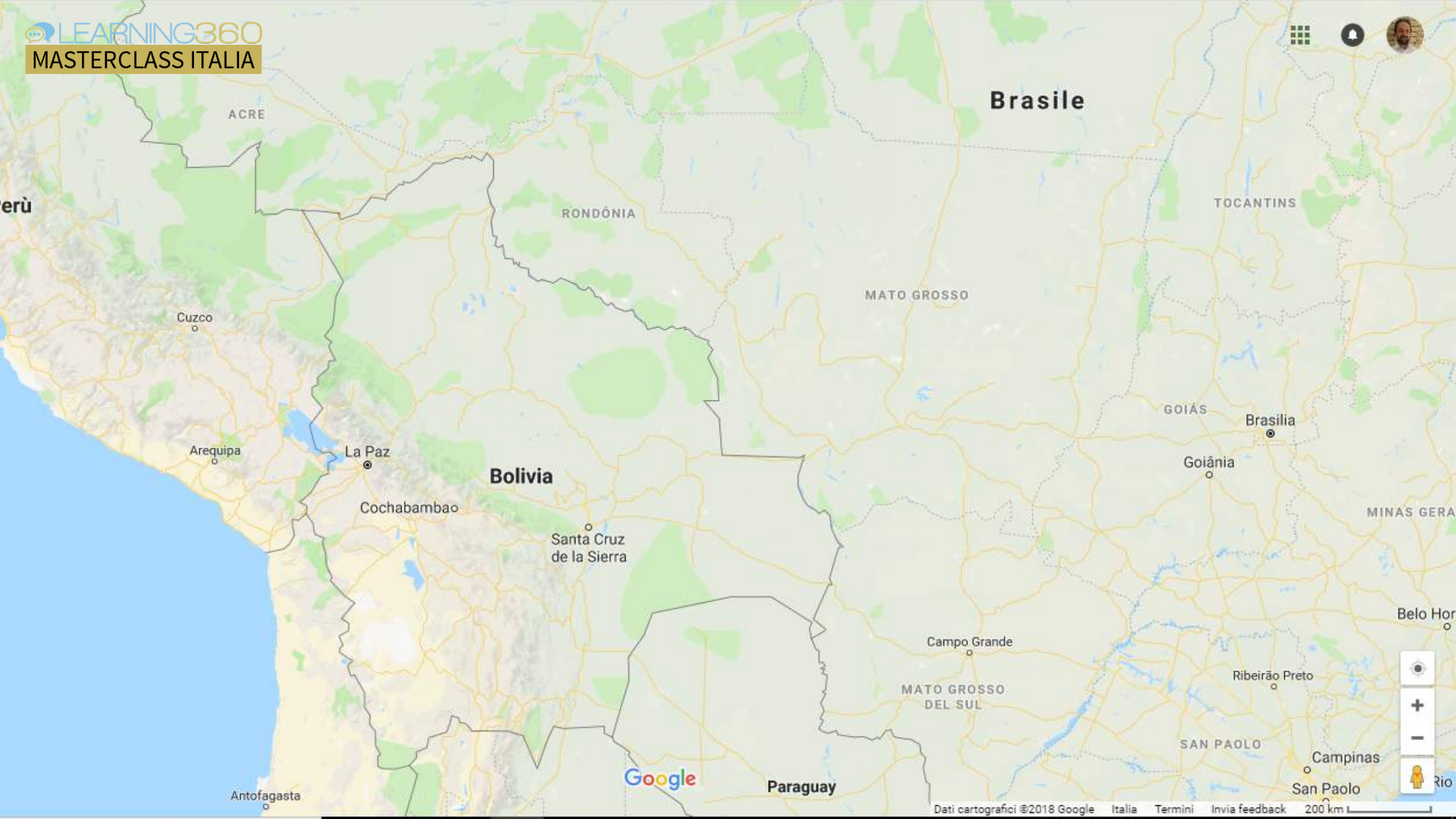
GABRIELE DOVIS











Brasile

Bolivia

La Paz

Brasilia

ACRE

RONDÔNIA

MATO GROSSO

TOCANTINS

Cuzco

Arequipa

Cochabambao

Santa Cruz de la Sierra

Campo Grande

GOIÁS

Goiânia

MINAS GERA

Belo Hor

Ribeirão Preto

SAN PAOLO

Campinas

San Paolo

Antofagasta

Paraguay

Google





NON HO  
TEMPO!

1 2 3

## 56k Image Loader Simulator

Do you hate your new 50 Mbps internet connection? Do you wish images loaded REALLY slowly? Ever wanted to feel like it's 1996 all over again? Now you can! Look at the image below and simulate the entire experience! (if it doesn't load, refresh the page.)

**Update (4-22-2015): Inital launch.**







# USER-GENERATED CONTENT



PUSH



ETERODIRETTO

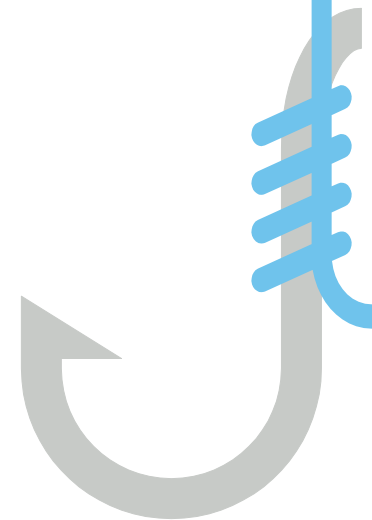
VS

PULL

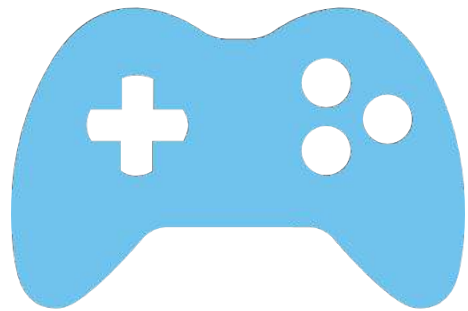


AUTODIRETTO

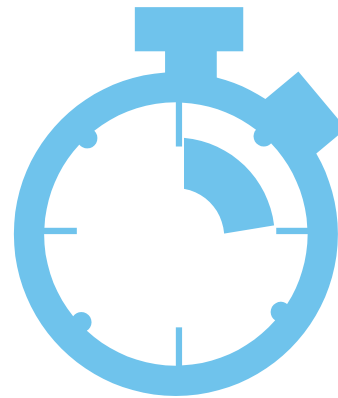
La nostra missione oggi non è trasmettere delle informazioni ma  
guadagnare l'attenzione dei discenti



## COME AUMENTARE COINVOLGIMENTO E MOTIVAZIONE?



GAMIFICATION



MICROLEARNING



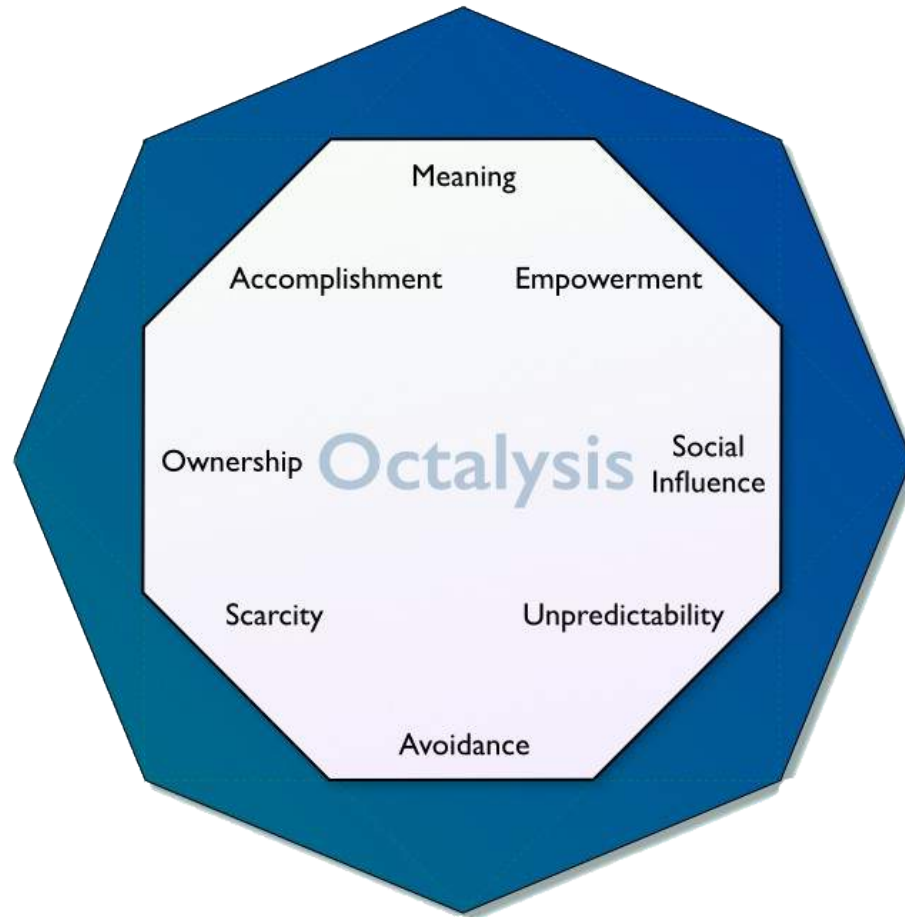
STORYTELLING



#GAMIFICATION



# I CORE DRIVE



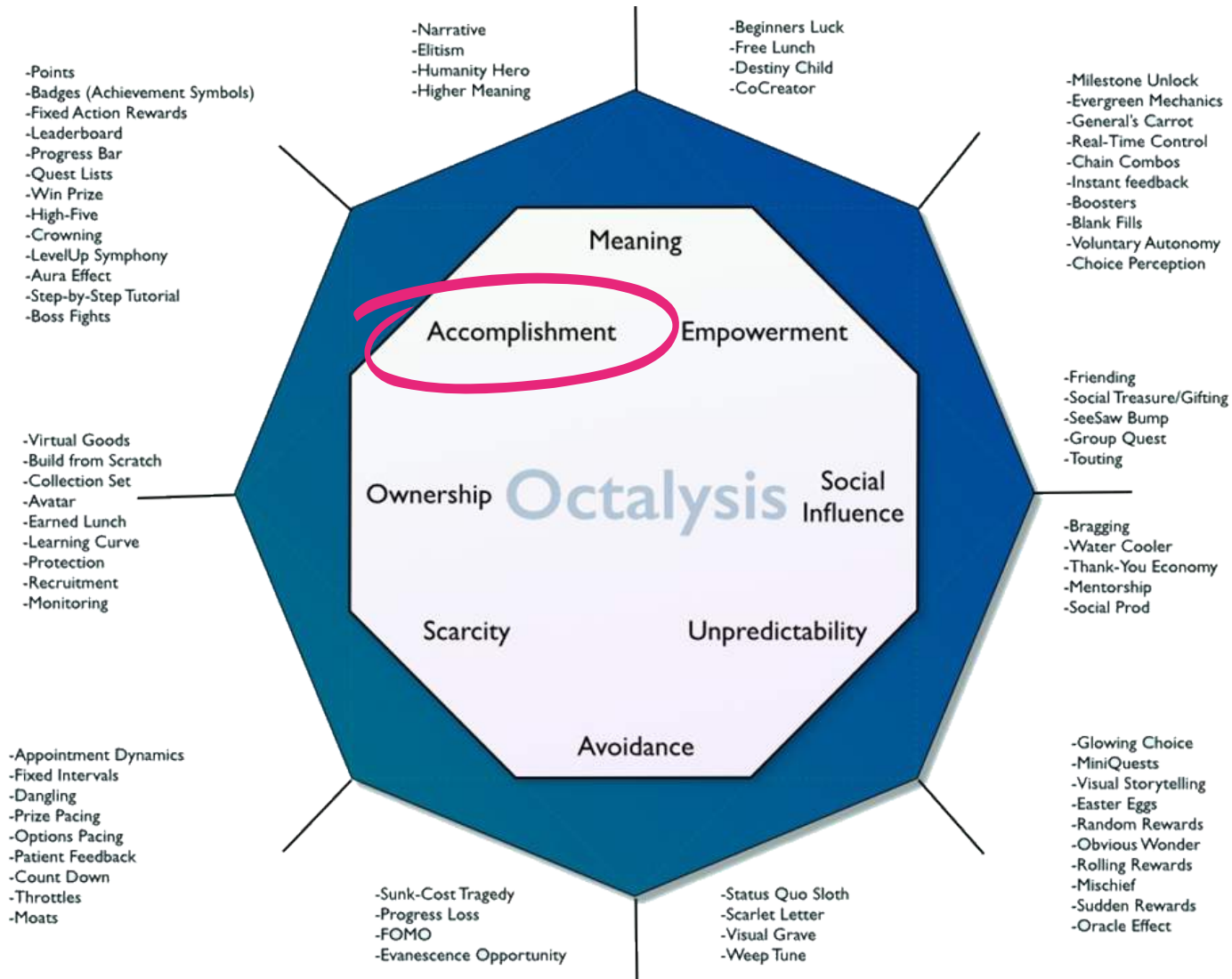
YU-KAI CHOU  
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)



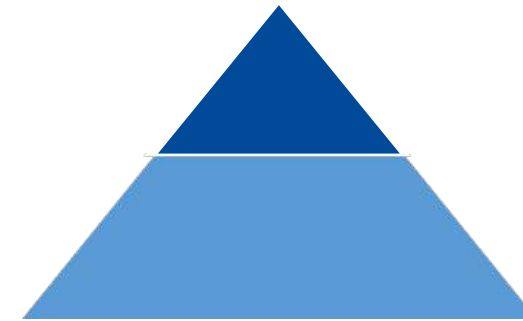
# PROGRESSO



YU-KAI CHOU

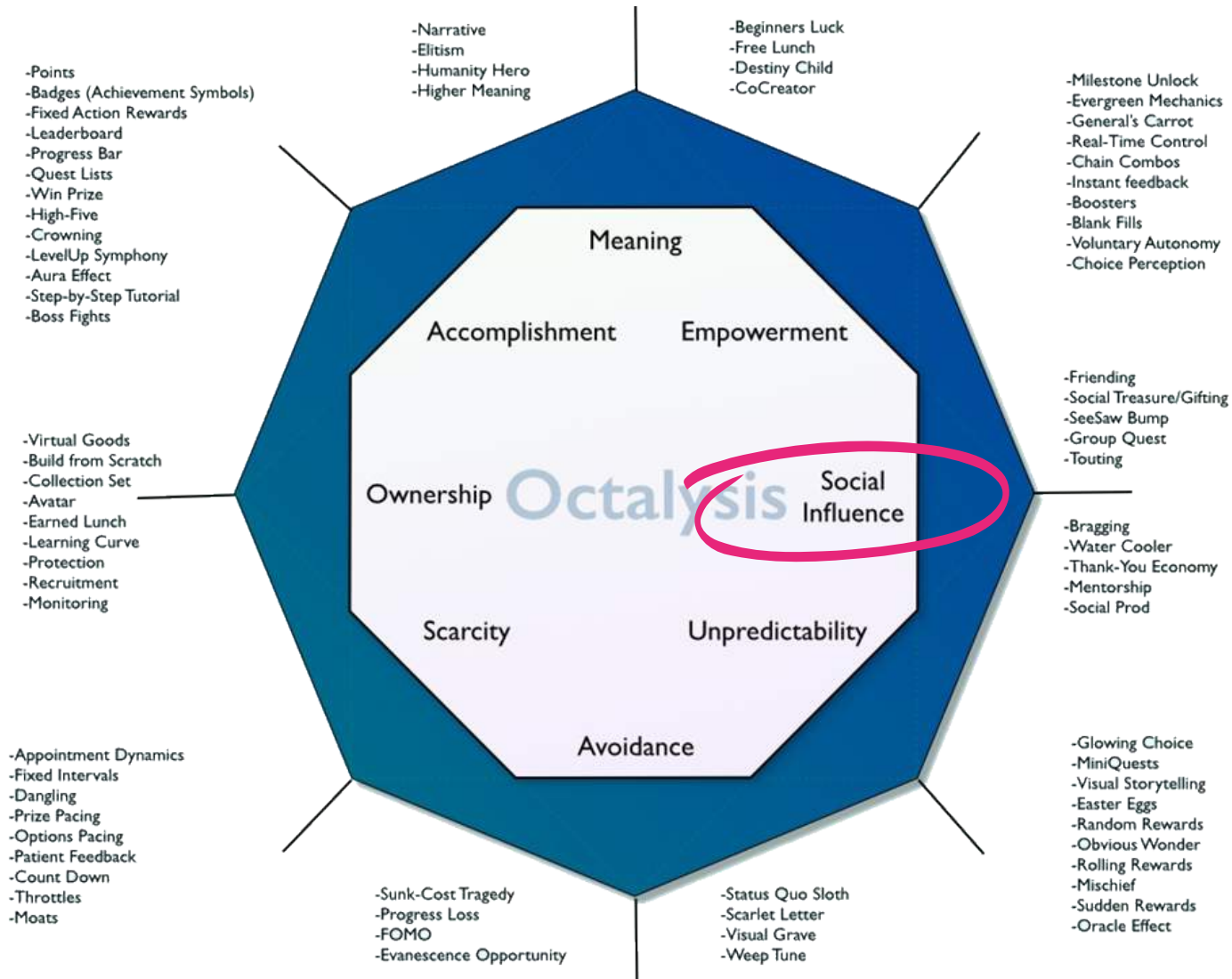
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

Meccaniche di gioco



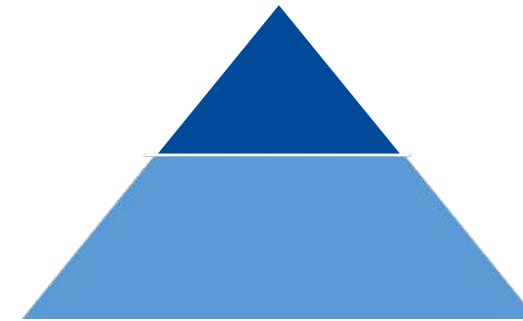
Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

# RELAZIONALITÀ



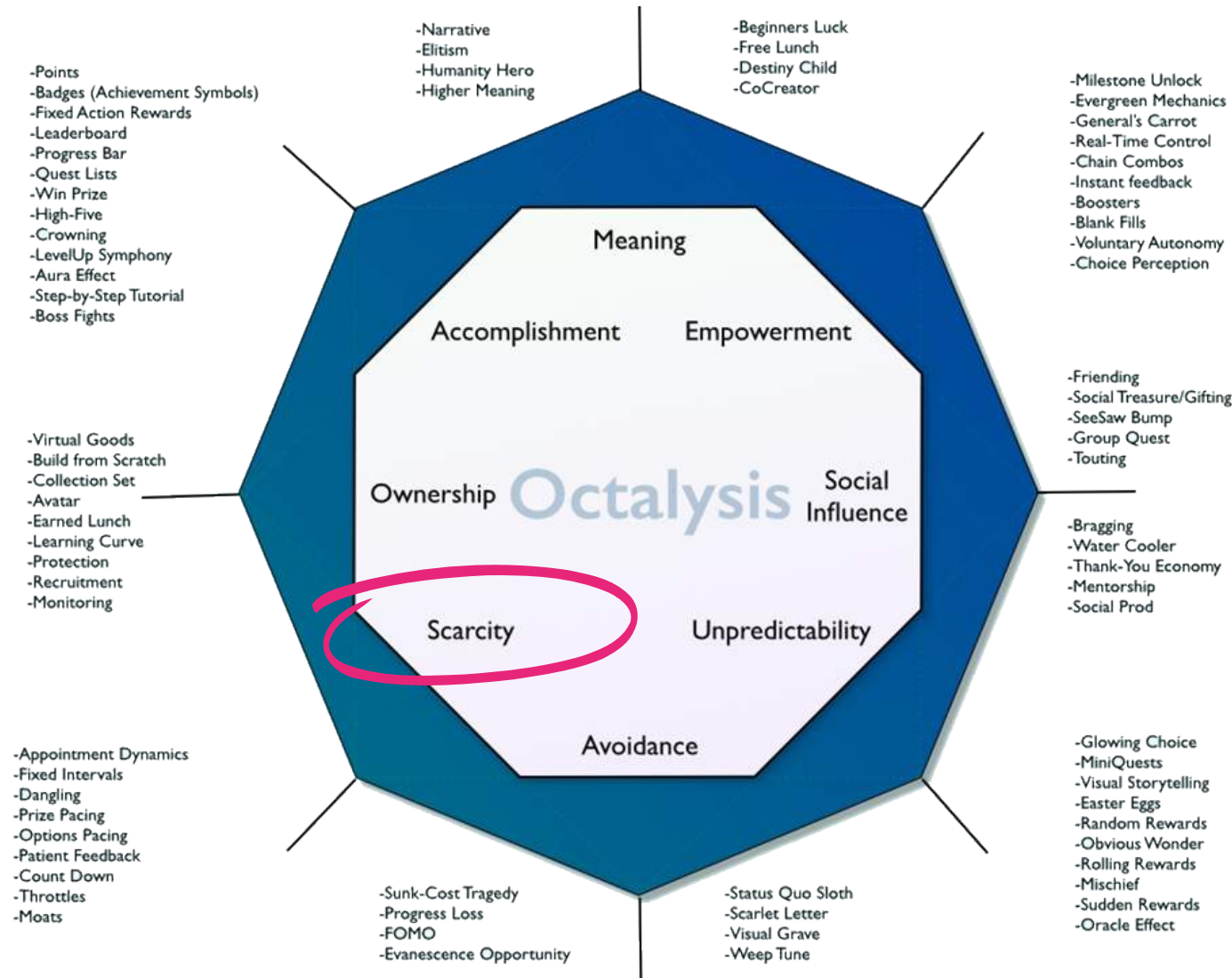
YU-KAI CHOU  
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

Meccaniche di gioco



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

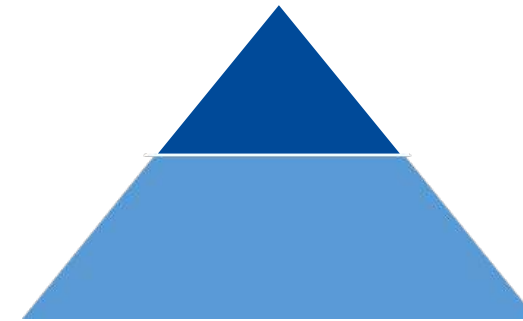
# SCARSITÀ



YU-KAI CHOU

[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

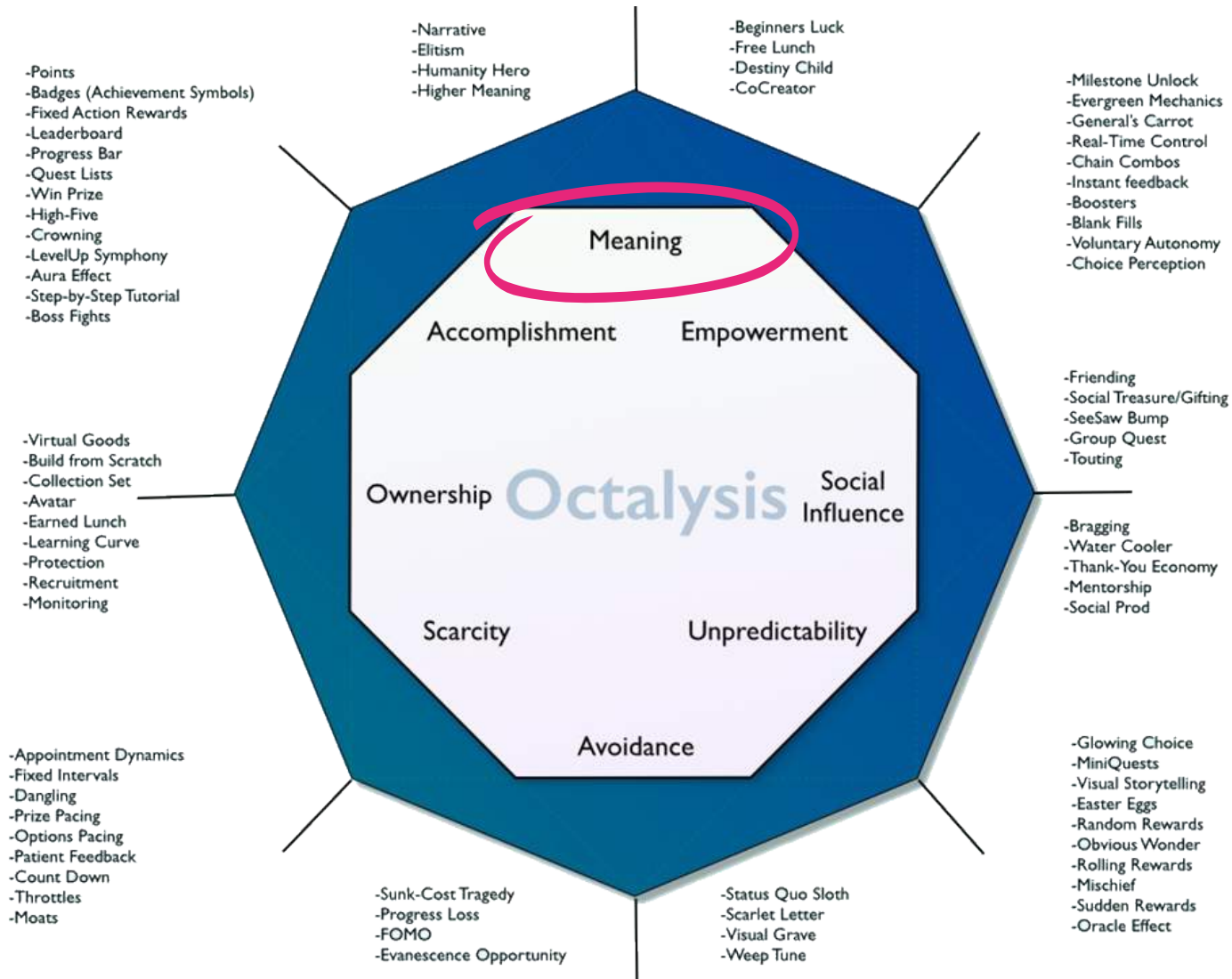
Meccaniche di gioco



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)



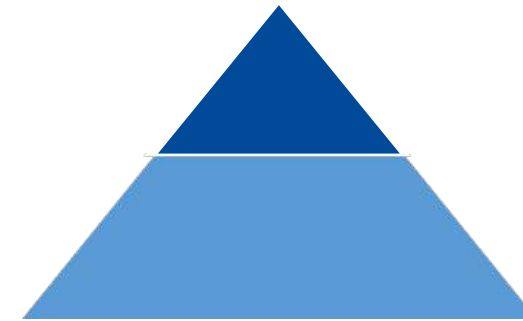
# SENSO EPICO



YU-KAI CHOU

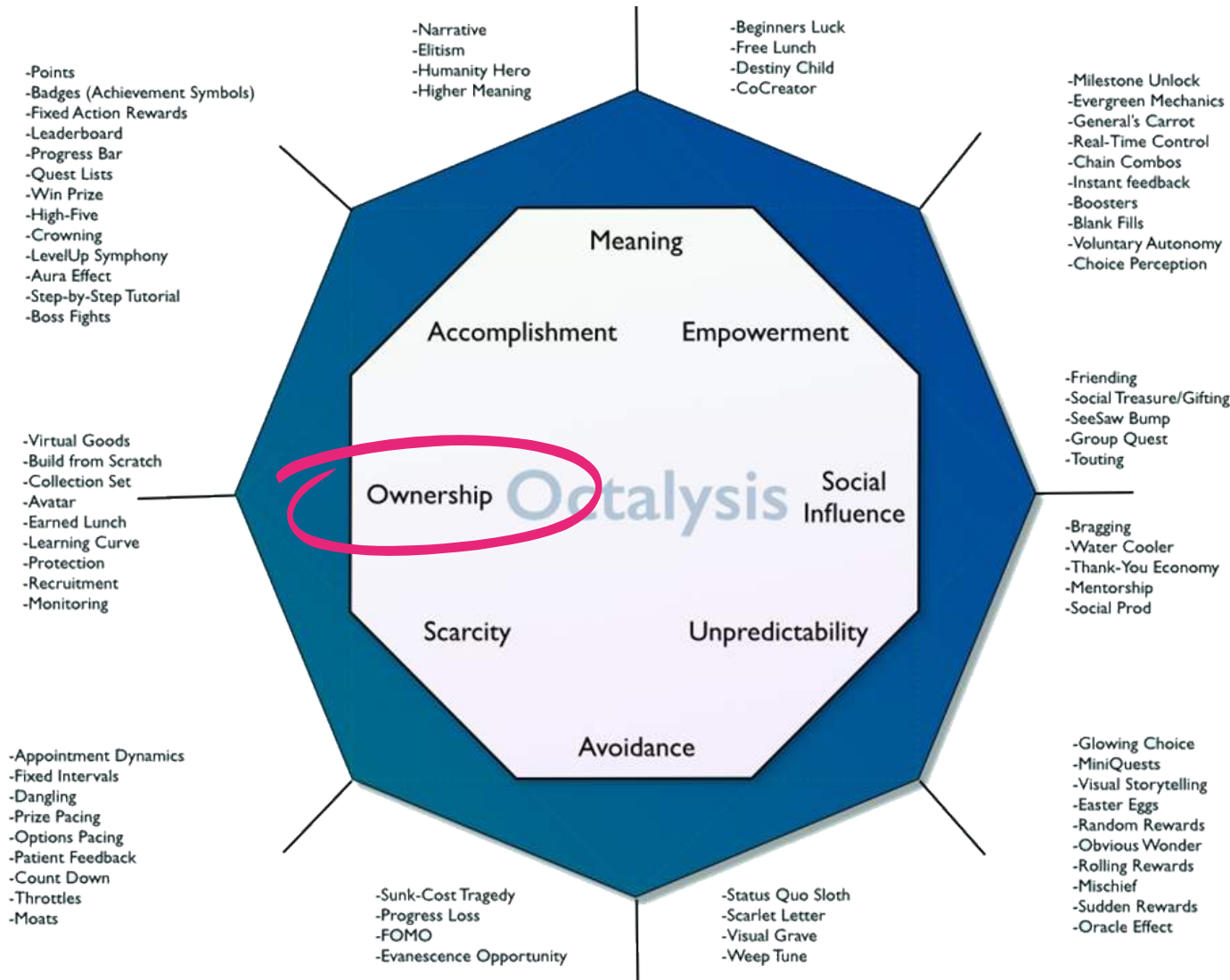
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

Meccaniche di gioco



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

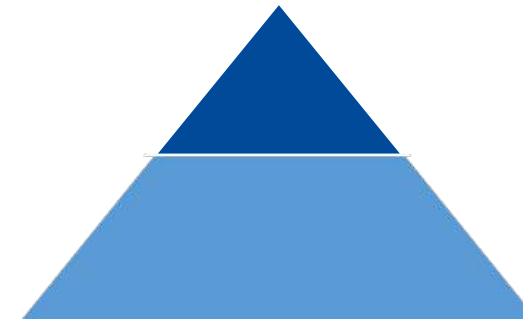
# POSSESSO



YU-KAI CHOU

[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

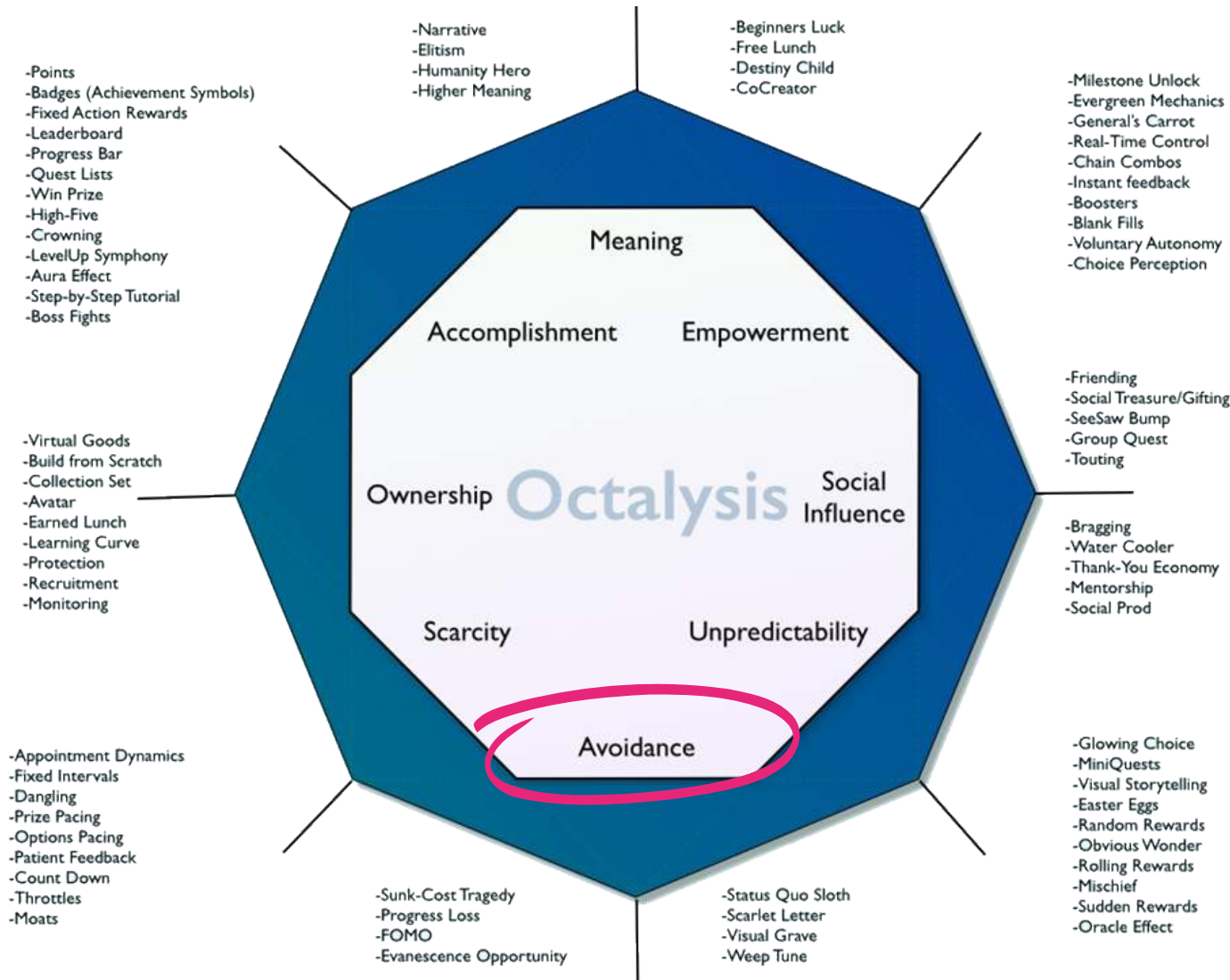
Meccaniche di gioco



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

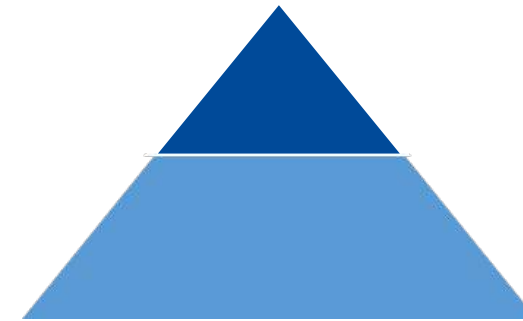


# PAURA DELLA PERDITA



**YU-KAI CHOU**  
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

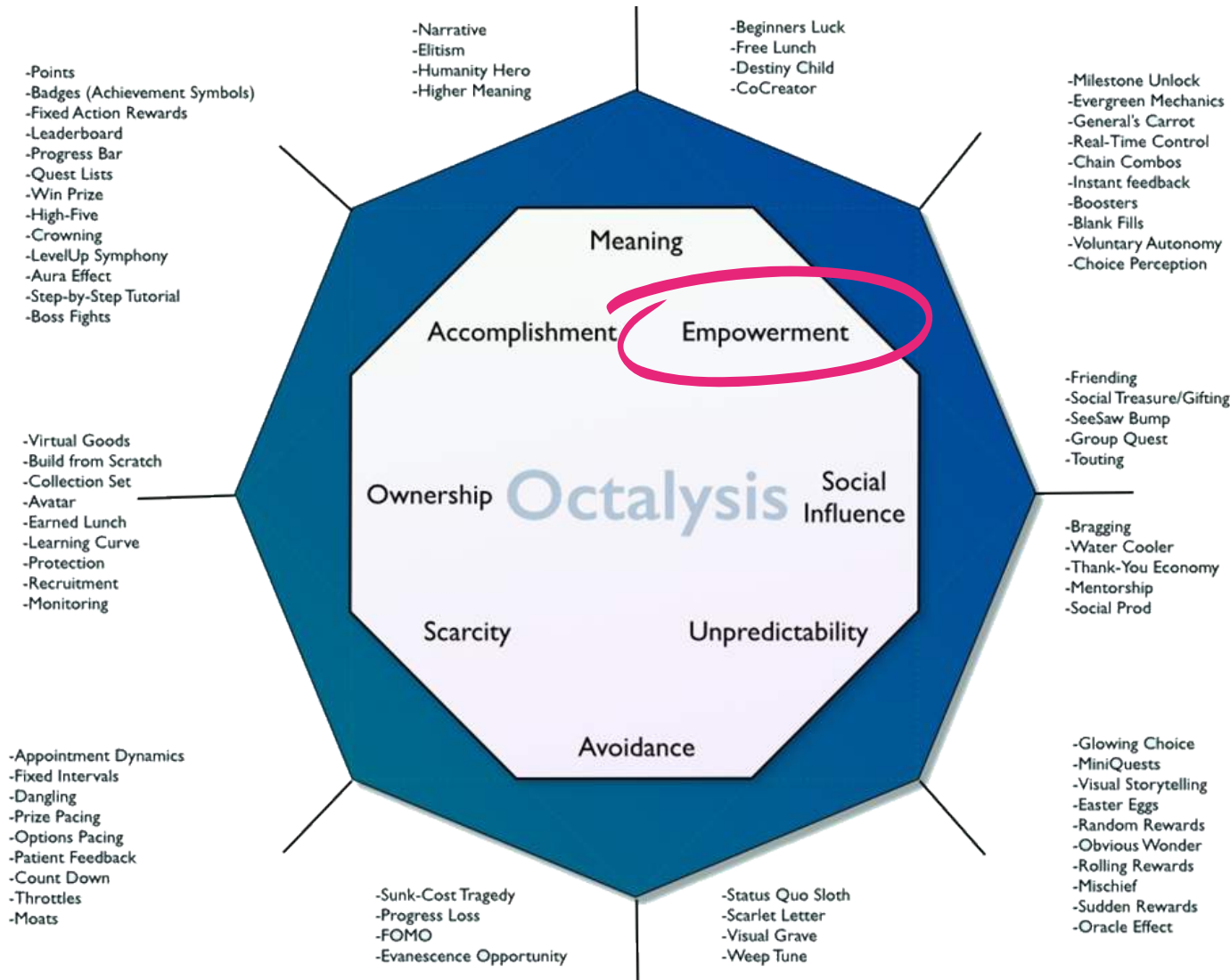
Meccaniche di gioco



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

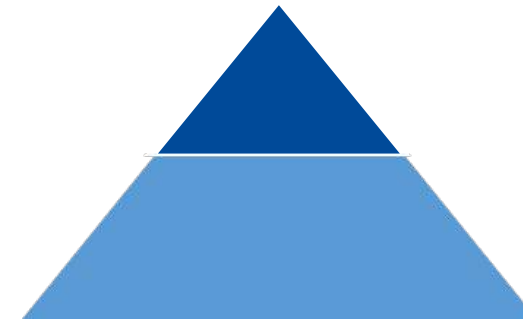


# I CORE DRIVE



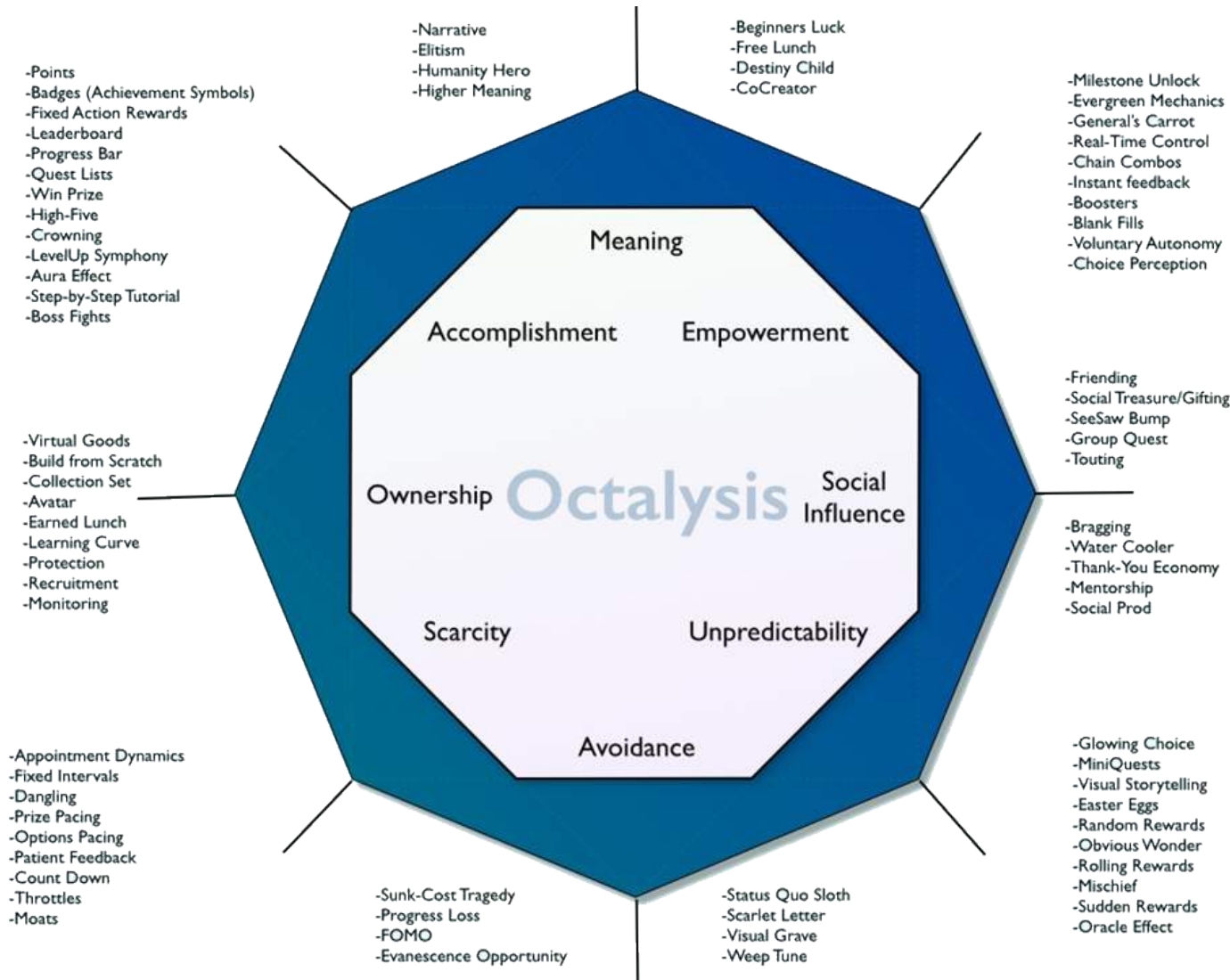
YU-KAI CHOU  
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

Meccaniche di gioco



Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

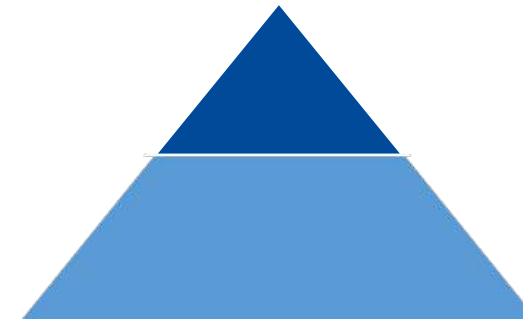
# ERRORI DA EVITARE



YU-KAI CHOU

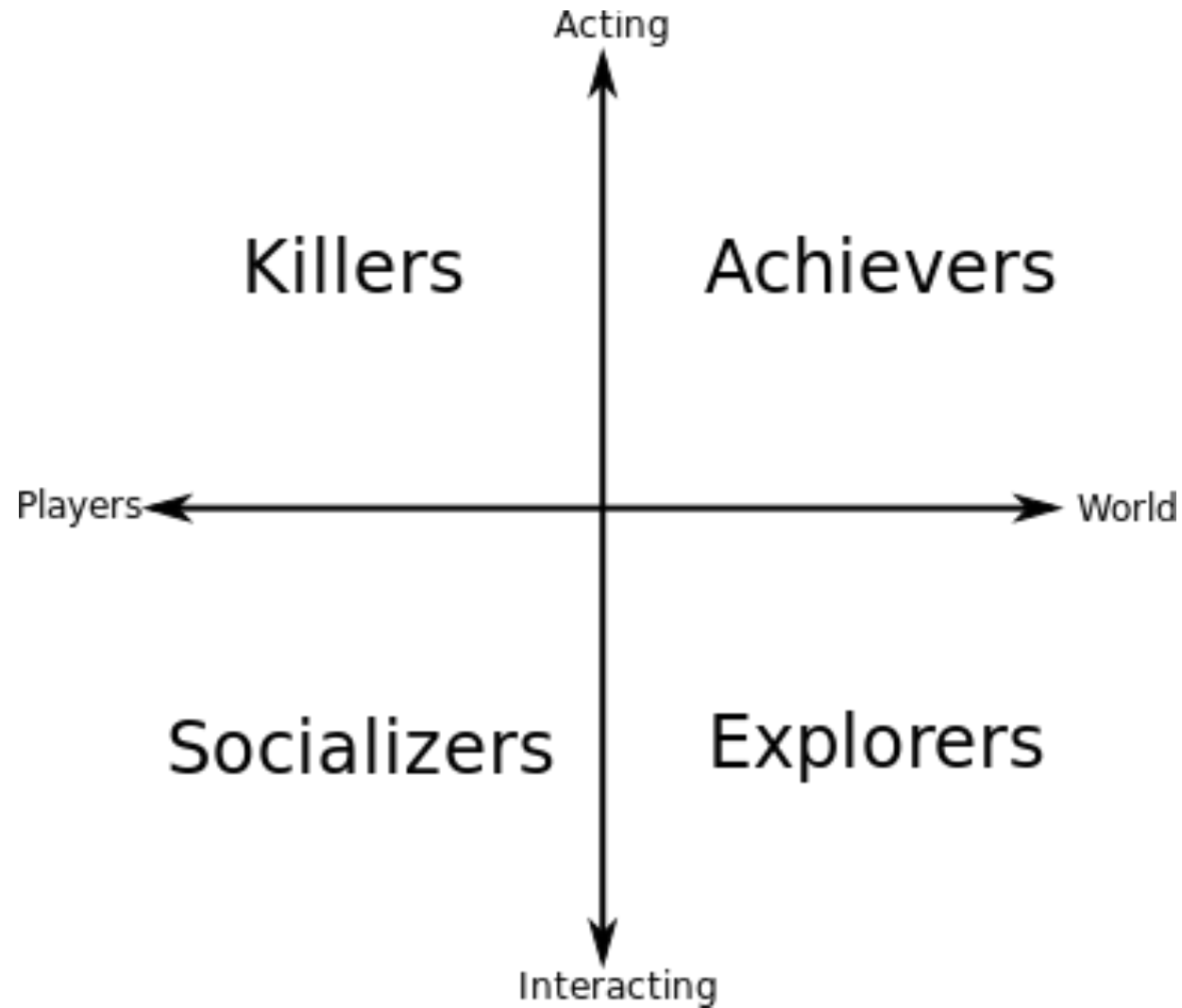
[www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)

Meccaniche di gioco

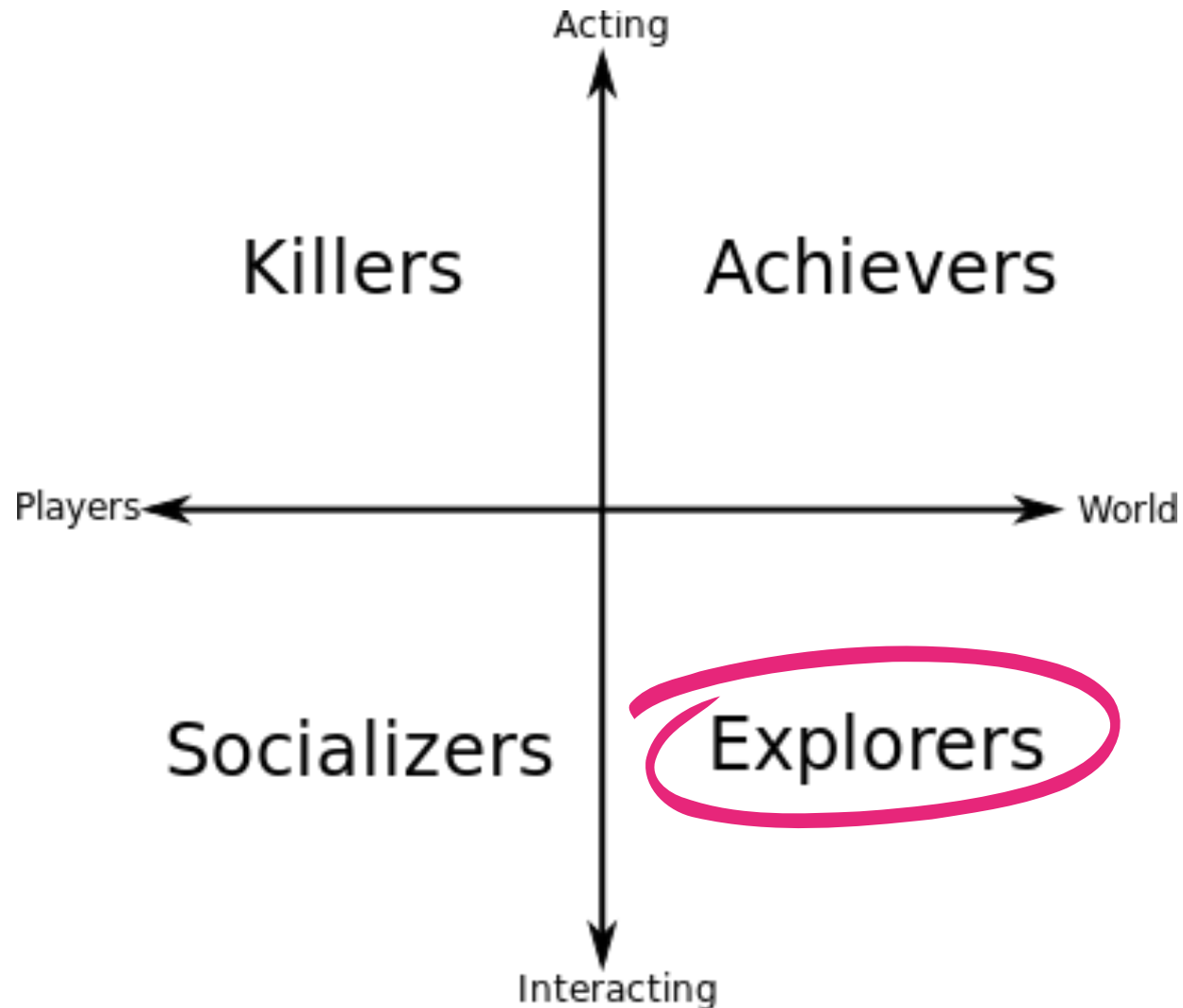


Dinamiche di gioco  
(Core Drives)

# I 4 PROFILI PSICOLOGICI DEI GIOCATORI



# I 4 PROFILI PSICOLOGICI DEI GIOCATORI



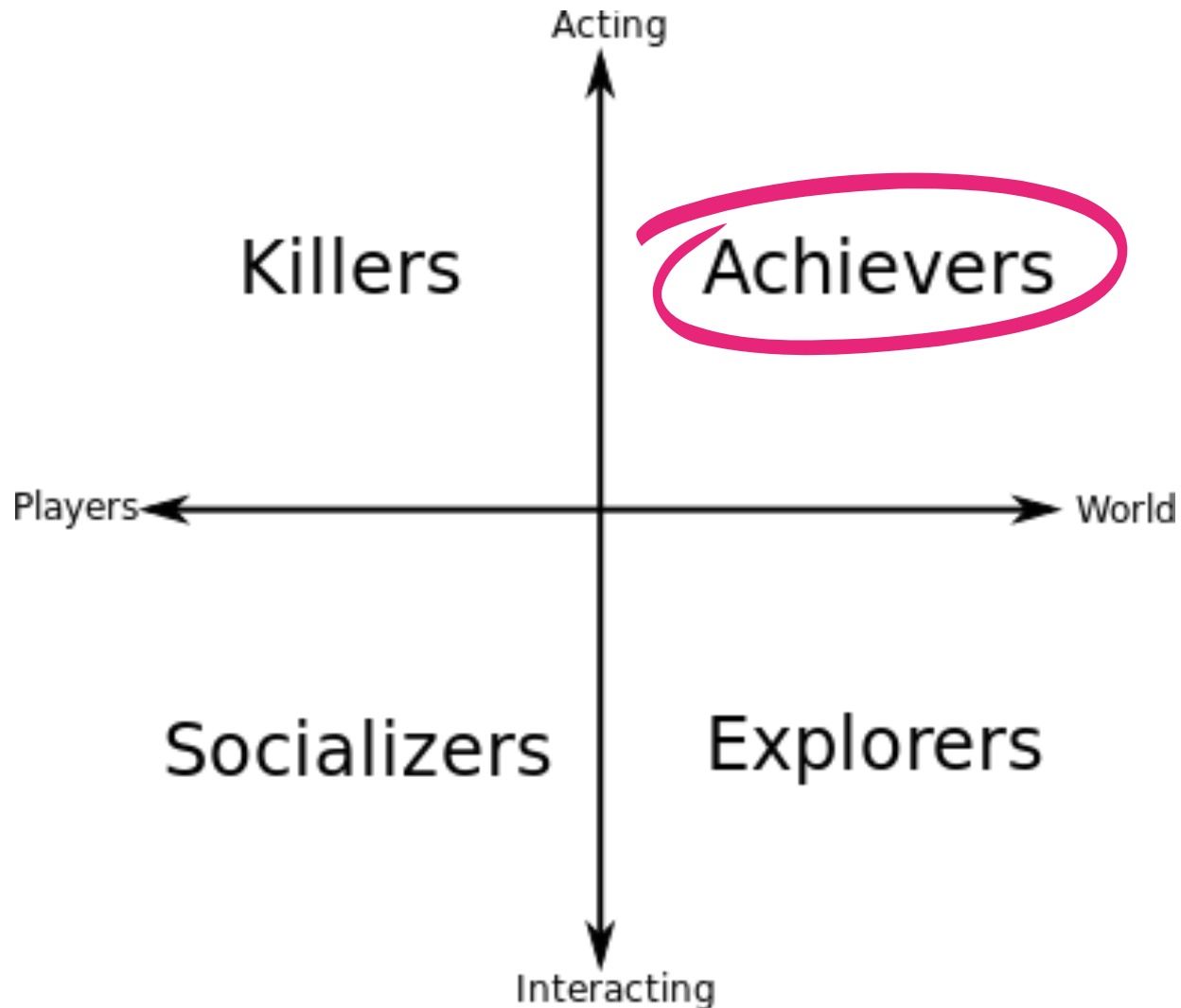
## Explorers

- Love to "figure out" games
- Fun comes from discovery
- Collectors of knowledge and little-known facts
- Enjoy teaching others

<http://www.flickr.com/photos/43132185@N00/>



# I 4 PROFILI PSICOLOGICI DEI GIOCATORI

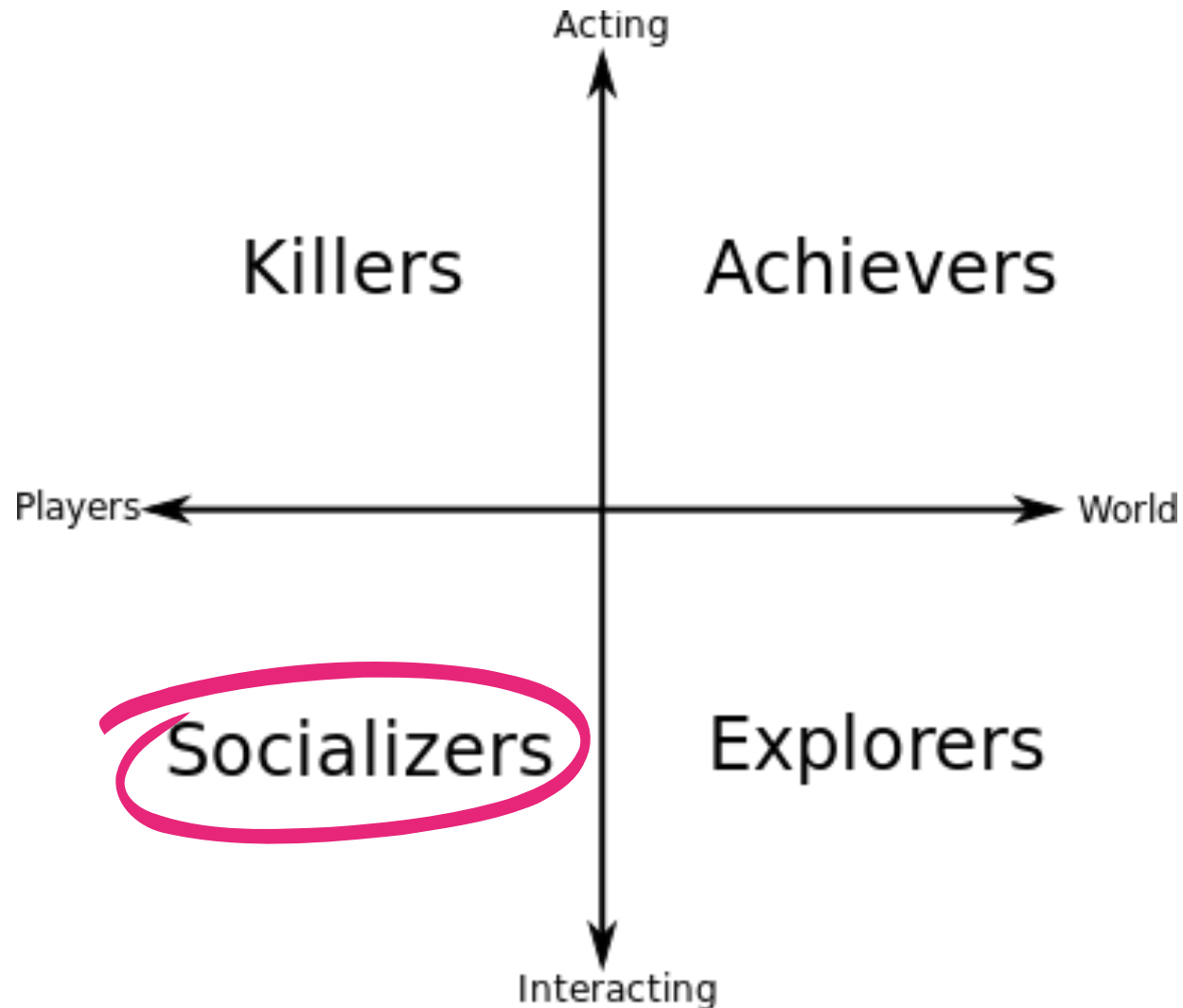


## Achievers

- Seek to improve power and status
- Fun comes from points and leveling up.
- Point of playing is to master the game
- Enjoy recognition of their achievements

<http://www.flickr.com/photos/21957530@N07/>

# I 4 PROFILI PSICOLOGICI DEI GIOCATORI



## Socializers

Enjoy meaningful social interaction with other players

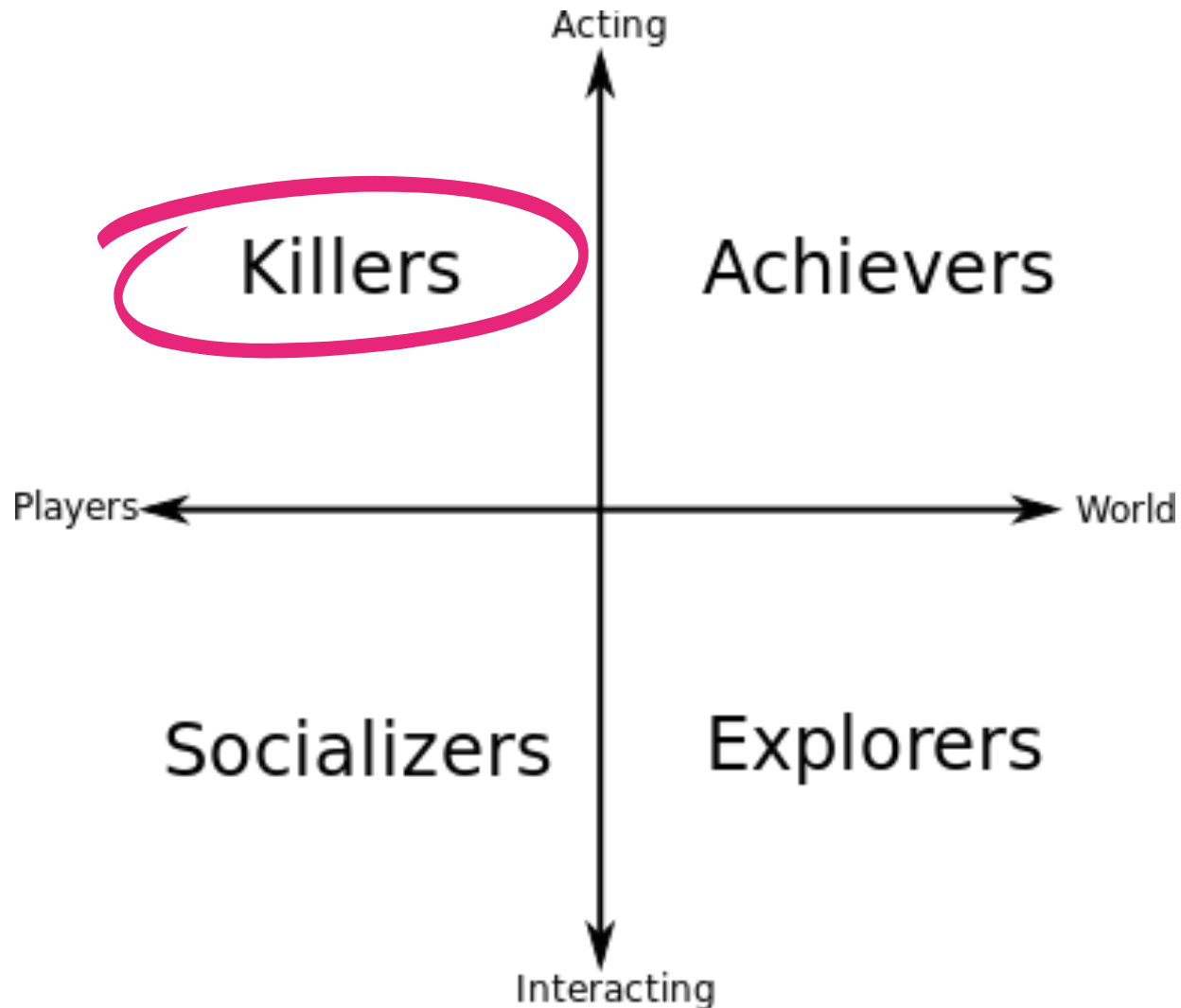
Point of playing is to make friends

Game is simply a backdrop

Enjoy recognition of their followers, contacts, influence



# I 4 PROFILI PSICOLOGICI DEI GIOCATORI



## Killers

Also known as "griefers"

Achievement comes from another person's loss

Value knowledge for its applications

Prize reputation and recognition





## Welcome to the Bartle Test

This is a series of questions designed to test your "Gamer Psychology", which is your gaming style and preferences.

**Individual Test**

**Take Test**

**Group Test**

Your Name:

Group Name:

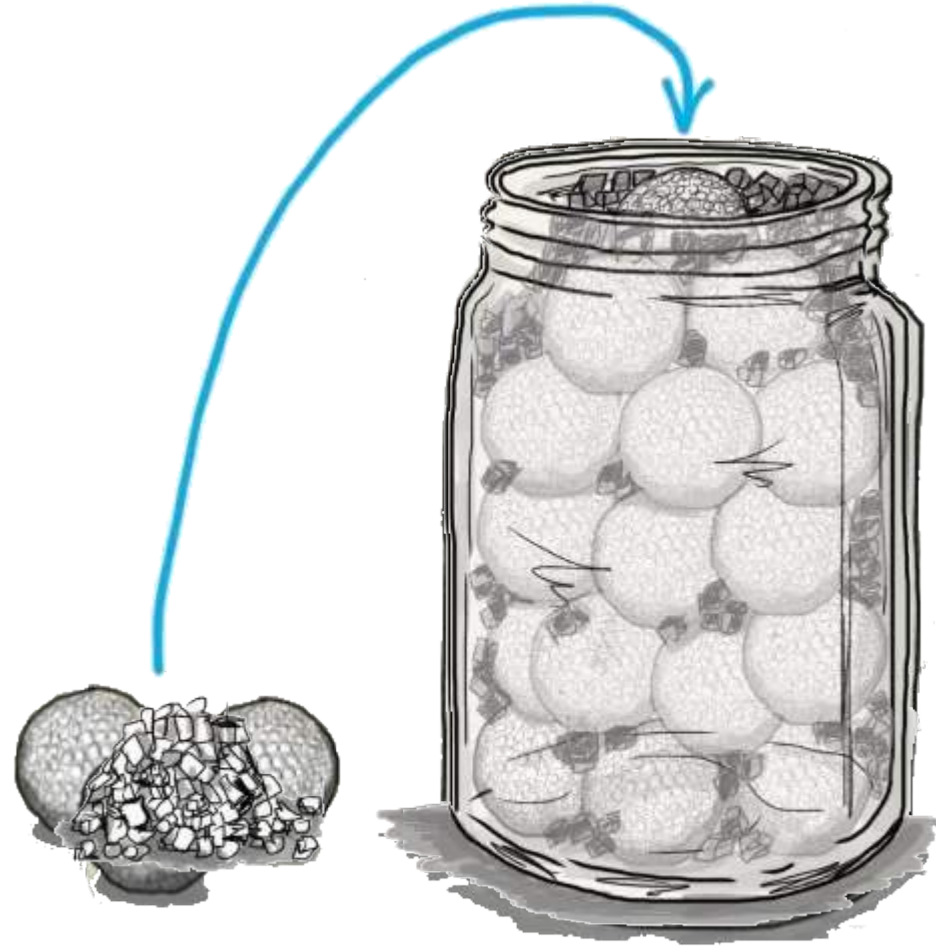
Group PIN:

**Take Test**

Need to set up your own group?



#MICROLEARNING

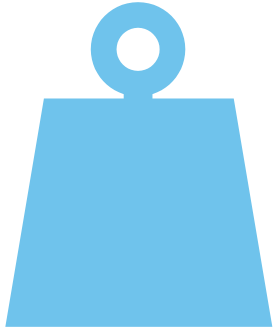


# MILLER E LA TEORIA DEI «CHUNKS»

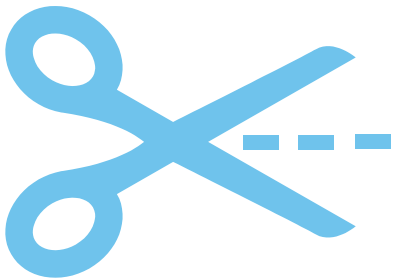


La nostra memoria di lavoro ha dei limiti nella sua capacità di immagazzinamento. Può contenere simultaneamente da 5 a 9 chunks.

# SWELLER E IL «CARICO COGNITIVO»



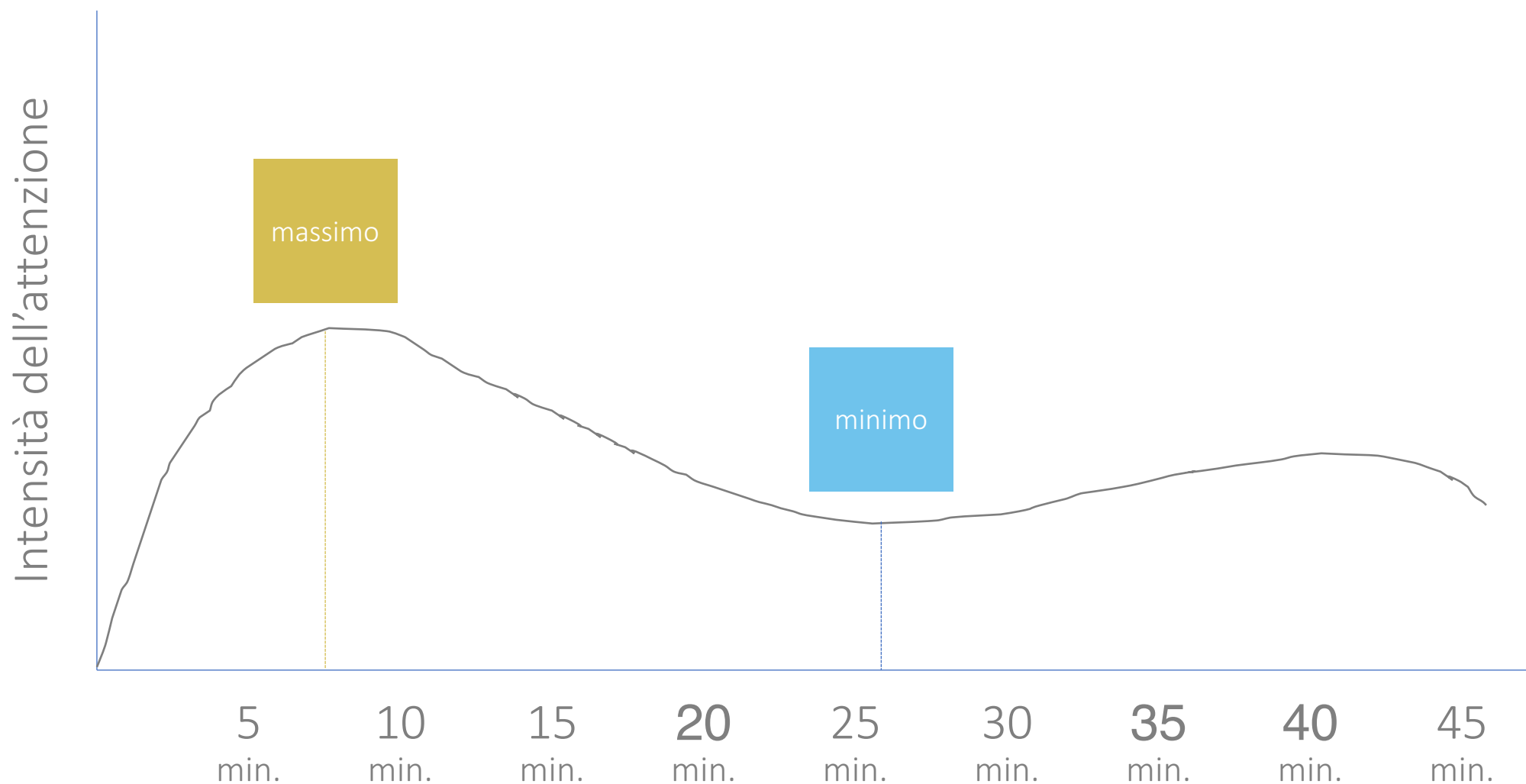
Il carico cognitivo è la quantità totale di attività mentale imposta alla memoria di lavoro in un dato istante. Se è troppo elevato, il discente potrebbe non avere più risorse cognitive disponibili per l'apprendimento!



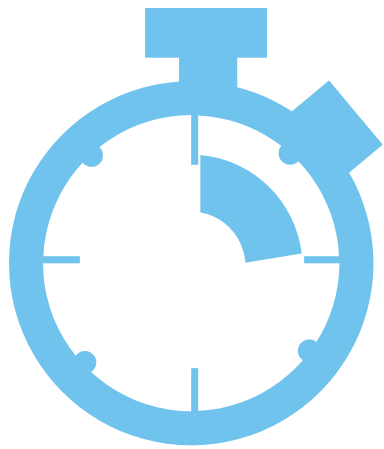
La segmentazione dei contenuti così come il livello di controllo dello studente sul ritmo di presentazione delle informazioni possono ridurre il carico cognitivo e massimizzare l'apprendimento.



# LA CURVA DELL'ATTENZIONE



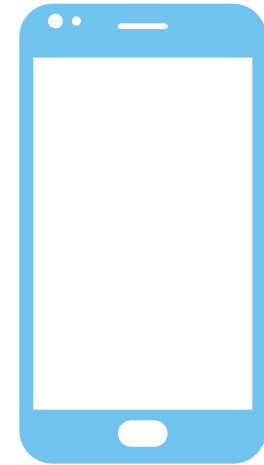
# L'APPRENDIMENTO NELL'ERA DEL MULTITASKING DEVE ESSERE



VELOCE



FOCALIZZATO



UBIQUO

#STORYTELLING



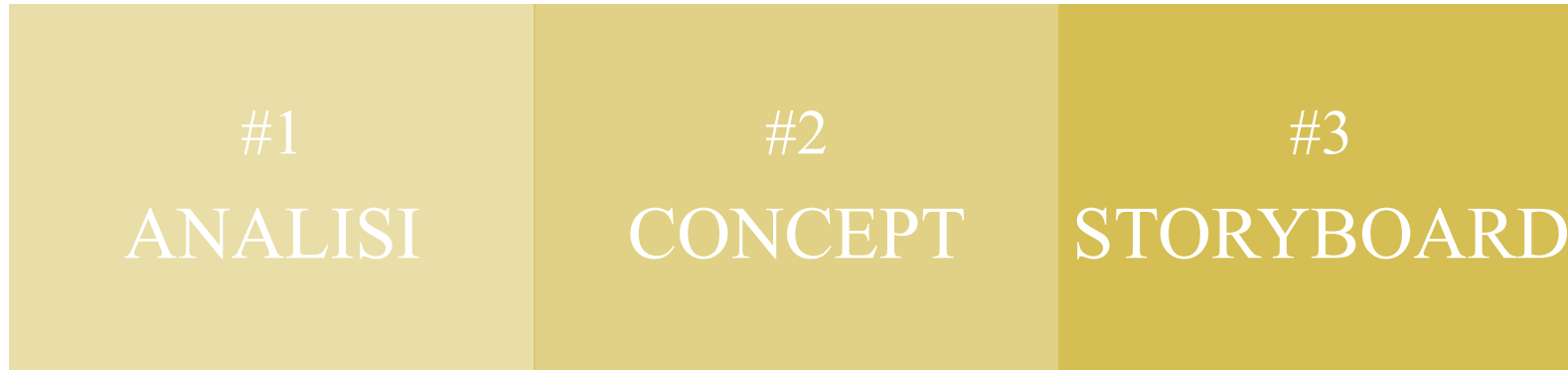
#INSTRUCTIONAL  
DESIGN&STORYBOARD

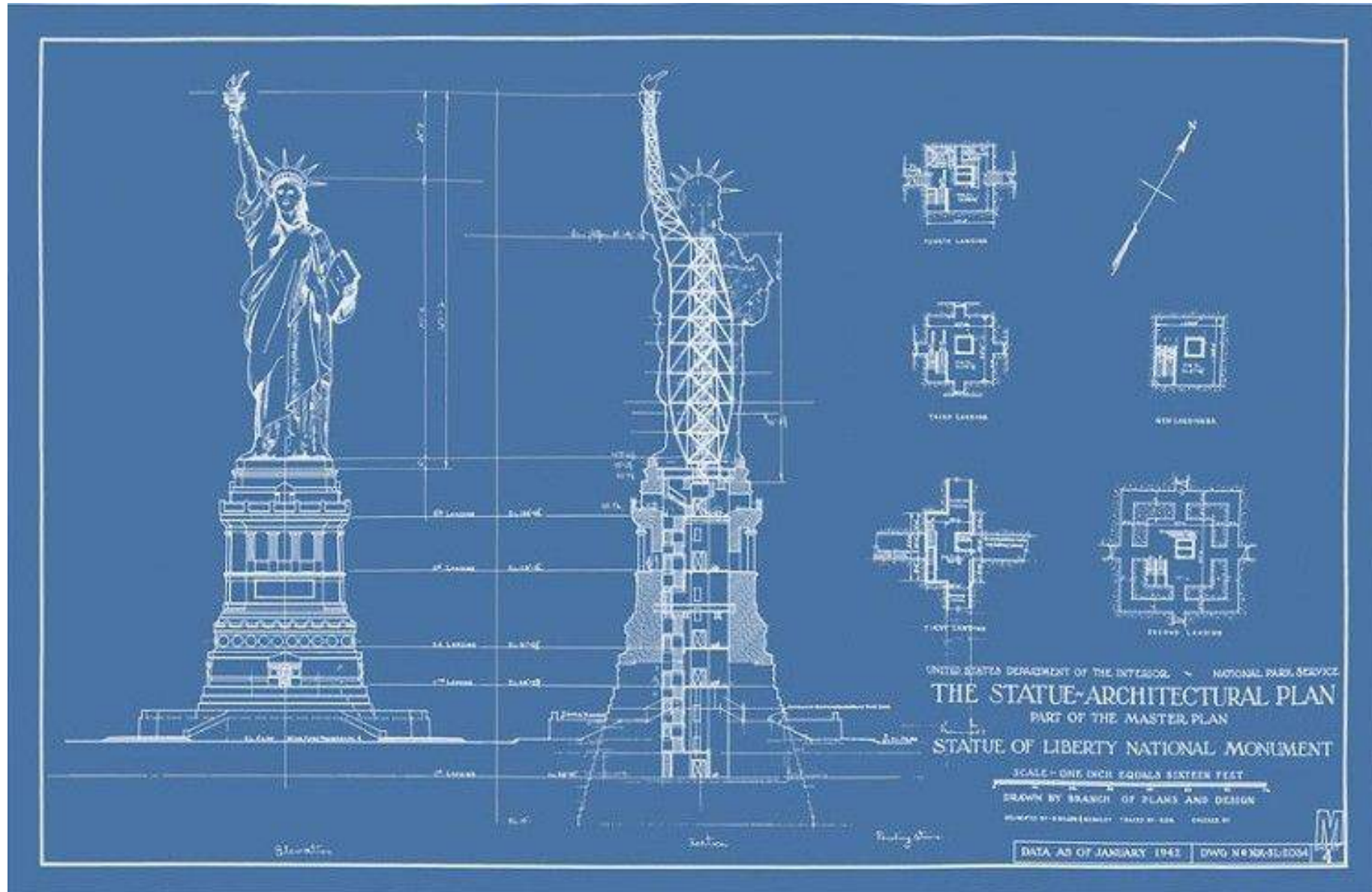


# LA REGOLA DEI TERZI



# INSTRUCTIONAL DESIGN ROADMAP





“ Mi scuso per la lunghezza della mia lettera, ma non ho avuto il tempo di scriverne una più breve

Blaise Pascal

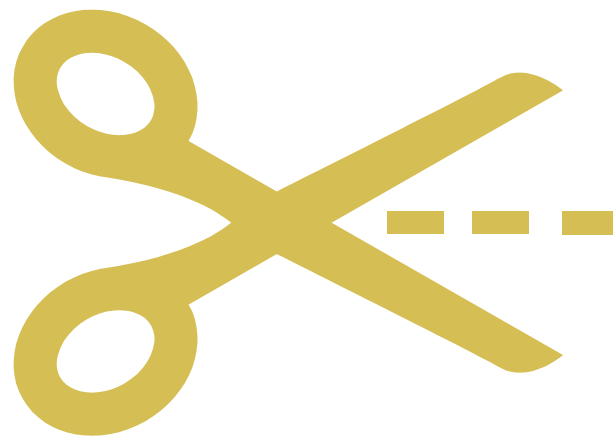
”



# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#1

RICERCA LA SINTESI

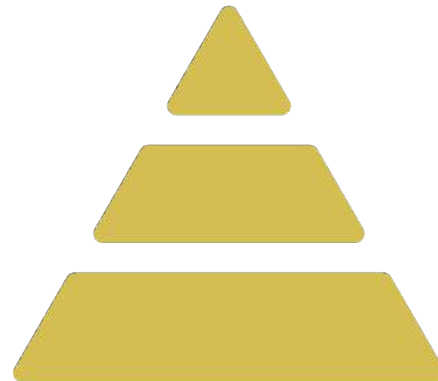




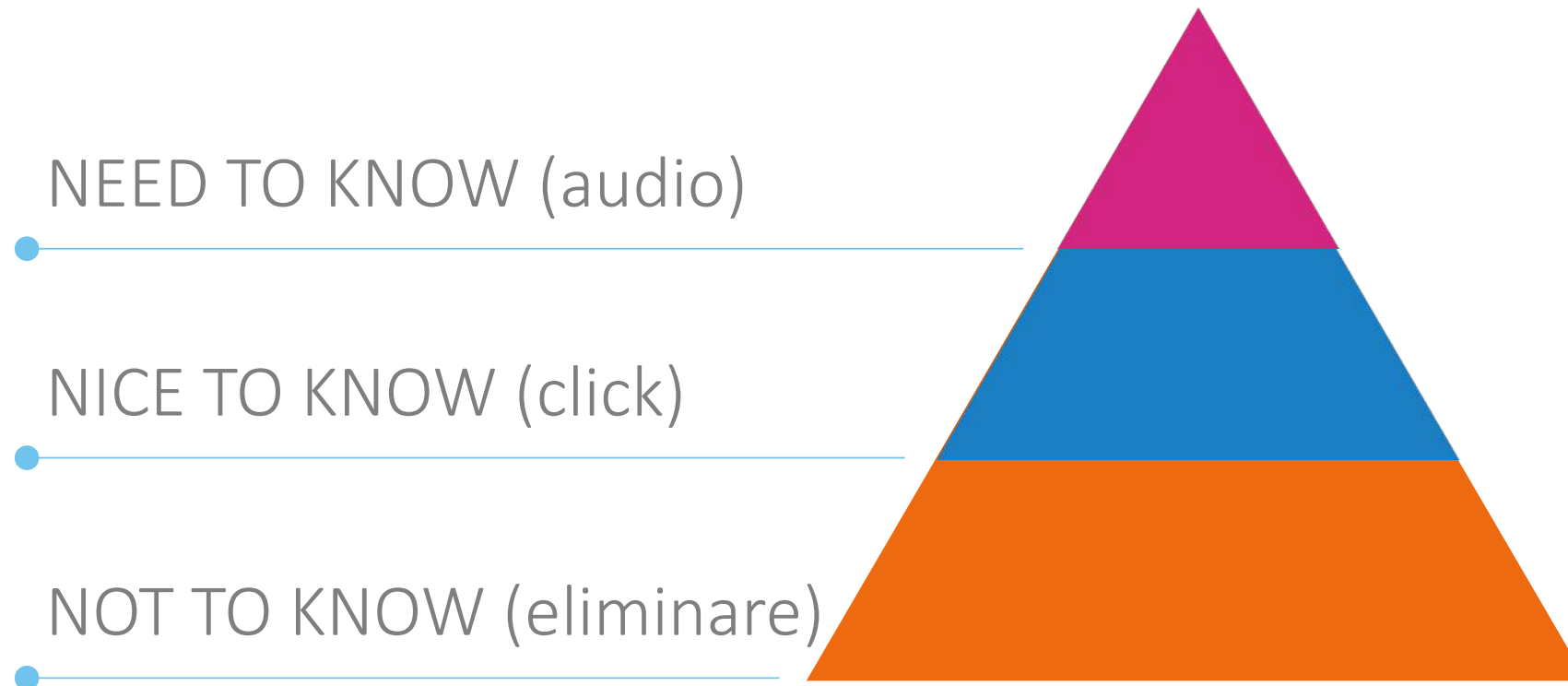
# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#2

INDIVIDUA LE GERARCHIE



# LA STRATIFICAZIONE DEI CONTENUTI



# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#3

USA LE DOMANDE



# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#4

SCEGLI UN LINGUAGGIO SEMPLICE E DIRETTO



# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#5

EVITA LE PREMESSE





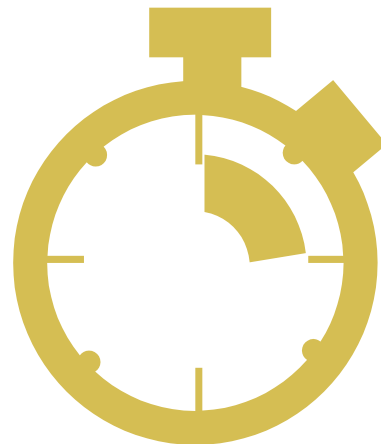
# LA PIRAMIDE INVERTITA



# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#6

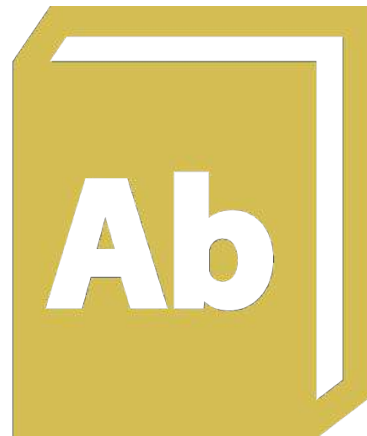
SCRIVI PARAGRAFI BREVI E AUTOCONSISTENTI



# STORYBOARDING IN 7 MOSSE

#7

NON DARE NULLA PER SCONTATO



#ESERCITAZIONE



1794

VIA

**MIKE BONGIORNO**

**PROTAGONISTA DELLA STORIA DELLA TELEVISIONE ITALIANA**

**1924 - 2009**





**WIKIPEDIA**  
L'enciclopedia libera

- [Pagina principale](#)
- [Ultime modifiche](#)
- [Una voce a caso](#)
- [Vetrina](#)
- [Aiuto](#)
- [Sportello informazioni](#)

- [Comunità](#)
- [Portale Comunità](#)
- [Bar](#)
- [Il Wikipediano](#)
- [Fai una donazione](#)
- [Contatti](#)

- [Strumenti](#)
- [Puntano qui](#)
- [Modifiche correlate](#)
- [Carica su Commons](#)
- [Pagine speciali](#)
- [Link permanente](#)
- [Informazioni pagina](#)
- [Elemento Wikidata](#)
- [Cita questa voce](#)
- [Stampa/esporta](#)
- [Crea un libro](#)
- [Scarica come PDF](#)

Voce **Discussione**

[Leggi](#) [Modifica](#) [Modifica wikitesto](#) [Cronologia](#)

Cerca all'interno di Wikipedia

# Mike Bongiorno

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.



**La neutralità di questa voce o sezione sugli argomenti biografie e televisione è stata messa in dubbio.**

**Motivo:** *La voce per com'è scritta, ha toni troppo enfatici, celebrativi e colloquiali non adatti per un'enciclopedia.*

Per contribuire, correggi i toni enfatici o di parte e partecipa alla [discussione](#). Non rimuovere questo avviso finché la disputa non è risolta. Segui i suggerimenti dei progetti di riferimento 1, 2.

**Mike Bongiorno**, all'anagrafe **Michael Nicholas Salvatore Bongiorno** (New York, 26 maggio 1924 – Monte Carlo, 8 settembre 2009), è stato un conduttore televisivo, conduttore radiofonico e partigiano statunitense naturalizzato italiano, considerato tra i padri fondatori della televisione in Italia insieme a Corrado e Raimondo Vianello<sup>[1]</sup>.

Soprannominato *il re dei quiz* per aver condotto numerosi giochi a premi che hanno fatto la storia della televisione italiana tra cui *Lascia o raddoppia?*, *Rischiatutto* e *Flash* per la RAI, *Superflash* e *La ruota della fortuna* per la Fininvest, vanta anche la carriera televisiva più lunga al mondo<sup>[2]</sup>.

## Indice [nascondi]

- 1 Biografia
  - 1.1 I suoi primi anni e l'esperienza bellica
  - 1.2 Gli esordi
    - 1.2.1 Giornalista e conduttore radiofonico in America
    - 1.2.2 Ritorno in Italia
  - 1.3 Il grande successo e i quiz televisivi
  - 1.4 Il passaggio alla televisione commerciale: la fondazione di Mediaset e di Fininvest
  - 1.5 Il passaggio a SKY e ultime attività
  - 1.6 La morte, il funerale, la Fondazione Mike
  - 1.7 Il trafugamento e ritrovamento della salma
  - 1.8 Problemi di salute



Flash, 1981

Mike Bongiorno durante una puntata del quiz *Flash* nel 1981







