

CONCORSO PUBBLICO, PER TITOLI ED ESAMI, PER LA COSTITUZIONE DI N. 1 RAPPORTO DI LAVORO SUBORDINATO, A TEMPO INDETERMINATO E PIENO, DI CATEGORIA D – POSIZIONE ECONOMICA 1 - AREA TECNICA, TECNICO-SCIENTIFICA ED ELABORAZIONE DATI, PER LE ESIGENZE DEL SERVIZIO RICERCA, ALTA FORMAZIONE E RENDICONTAZIONE PROGETTI DEL DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI. LETTERE, BENI CULTURALI, SCIENZE DELLA FORMAZIONE DELL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FOGGIA, PRIORITARIAMENTE RISERVATO ALLE CATEGORIE DI VOLONTARI DELLE FORZE ARMATE DI CUI AGLI ARTT. 1014 E 678 DEL D. LGS. 15 MARZO 2010, N. 66 E S.M.I. (COD. 4/2021).

**VERBALE N. 4
PREDISPOSIZIONE QUESITI E PROVA ORALE**

L'anno 2021 addì 13 del mese di dicembre, alle ore 9.00, si riunisce al completo, presso la stanza n. 24, primo piano del Dipartimento di Studi Umanistici – Via Arpi, 155, la Commissione giudicatrice della selezione specificata in epigrafe, nominata con decreto, Prot. n. 51564-VII/1, Rep. D.D.G. n. 854-2021 del 02.11.2021, pubblicato nella medesima data all'Albo Ufficiale di Ateneo (Prot. n. 51576-I/7, Rep. A.U.A. n. 2188-2021, del 02.11.2021), così composta:

Presidente:	prof.ssa Anna Grazia Lopez – Professore Ordinario M-PED/01 – Pedagogia generale e sociale presso il Dipartimento di Studi Umanistici. Lettere, Beni Culturali e Scienze della Formazione dell'Università di Foggia;
Componente:	prof.ssa Anna Dipace – Professore Associato M-PED/04 – Pedagogia sperimentale presso il Dipartimento di Studi Umanistici. Lettere, Beni Culturali e Scienze della Formazione dell'Università di Foggia;
Componente:	prof.ssa Manuela Ladogana – Ricercatore a tempo determinato M-PED/01 – Pedagogia generale e sociale presso il Dipartimento di Studi Umanistici. Lettere, Beni Culturali e Scienze della Formazione dell'Università di Foggia;
Segretario verbalizzante:	Dott. Maurizio Marasco – Responsabile del Servizio Amministrazione e Contabilità dell'Area Amministrazione, Contabilità, Ricerca, Alta Formazione e Processi Ava del Dipartimento di Studi Umanistici. Lettere, Beni Culturali, Scienze della Formazione dell'Università di Foggia.

La Commissione Giudicatrice procede alle operazioni preparatorie allo svolgimento della prova orale secondo le norme di espletamento stabilite dalla vigente normativa.

I candidati ammessi alla prova sono i seguenti:

N.	Cognome	Nome
1	Borrelli	Lucia Maria
2	Cardone	Severo
3	Perrella	Sara
4	Vasciarelli	Elena

La prova orale, alla quale potranno essere attribuiti massimo 30 punti, consisterà nel sottoporre a ciascun/a candidato/a n. 3 domande e verterà sulle seguenti materie oggetto della prova scritta:

- teorie e pratiche dell'e-learning;
- modelli e tecniche di innovazione didattica;
- teorie e pratiche dell'orientamento scolastico e professionale;
- metodologie della ricerca in ambito psicologico, pedagogico e didattico;
- tecniche di europrogettazione e programmi di finanziamento europei.

Durante il colloquio si provvederà all'accertamento della conoscenza della lingua inglese, attraverso la lettura e traduzione di un breve testo, e delle applicazioni informatiche più diffuse.

La prova orale sarà valutata secondo criteri, definiti nel verbale n. 1 del 24/11/2021 e s'intenderà superata se il/la candidato/a dovesse conseguire una votazione minima di 21/30.

La Commissione Giudicatrice, dopo ampia discussione, procede a predeterminare, in applicazione di quanto sopra indicato, i quesiti da porre ai candidati ammessi alla prova orale ed a trascriverli su fogli distinti, come di seguito riportato:

Foglio n. 1

Il/la candidato/a definisca una tecnica di europrogettazione a piacere e ne illustri le caratteristiche principali

Prova di accertamento della conoscenza delle applicazioni informatiche più diffuse

Il/la candidato/a descriva come costruire e personalizzare una tabella all'interno di un documento WORD

Prova di accertamento della conoscenza della lingua inglese

Il/la candidato/a legga e traduca il seguente brano

“... Despite the buzz around gamification as an exciting new method to engage students, evidence of its ability to enhance learning is mixed. In fact, gamification has attracted considerable controversy (“gamification is bullshit”) and some derogatory labels such as “exploitationware.” Therefore, in order to make the case for or against gamification in education, it is important to examine the effects (if any) of gamification on student learning achievements. This study is a meta-analysis of 30 independent interventions (3,202 participants) drawn from 24 quantitative studies that have examined the effects of gamification on student academic performance in various educational settings. The results show an overall significant medium effect size in favor of gamification over learning without gamification (Hedges' $g = 0.504$, 95% CI [0.284–0.723], $p < 0.001$). No publication bias is detected. An analysis of 32 qualitative studies reveals four reasons for learners' enjoyment of gamification: (a) gamification can foster enthusiasm; (b) gamification can provide feedback on performance; (c) gamification can fulfill learners' needs for recognition; and (d) gamification can promote goal setting, and two reasons for their dislike of gamification: (a) gamification does not bring additional utility and (b) gamification can cause anxiety or jealousy. We conclude by highlighting two unresolved questions, and suggesting several future research directions concerning gamification in educational contexts... “

Trattato da: Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.

Foglio n. 2

Il/la candidato/a definisca il concetto di corso MOOC e ne illustri le caratteristiche principali

Prova di accertamento della conoscenza delle applicazioni informatiche più diffuse

Il/la candidato/a descriva le caratteristiche di personalizzazione dei caratteri all'interno di un documento WORD

Prova di accertamento della conoscenza della lingua inglese

Il/la candidato/a legga e traduca il seguente brano

“... Gamification may be defined as the application of digital game elements in non-gaming contexts to motivate user behavior (Educause, 2011). Although game elements are the basic building components of gamification (Deterding et al., 2011; Sailer, Hense, Mayr, & Mandl, 2017; Werbach, 2012), there is no commonly agreed on classification of game elements. For example, Deterding et al. (2011) proposed a classification scheme of game elements based on five levels; Zichermann and Cunningham (2011) categorized game elements into mechanics, dynamics, and aesthetics; and Dicheva, Dichev, Agre, and Angelova (2015) proposed a two-level classification scheme. Sailer et al. (2017) described game elements as a set of elements that are clearly visible to users, which can be easily activated and deactivated in an experimental procedure. Given this lack of standardization in the literature, we do not use any of the aforementioned classification schemes. In this review, we map only the game elements that have been explicitly mentioned in the primary studies. Some of the common game elements are badges, challenges, leaderboard/rank, levels/unlock, storyline, points, progress bar, and teams (Giannetto, Chao, & Fontana, 2013; Huang & Hew, 2018; Richter, Raban, & Rafaeli, 2015; Sailer et al., 2017)...”

Trattato da: Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.

Foglio n. 3

Il/la candidato/a definisca le caratteristiche dell'ascolto centrato nella prospettiva Rogersiana

Prova di accertamento della conoscenza delle applicazioni informatiche più diffuse

Il/la candidato/a descriva come inserire un'immagine all'interno di un documento WORD

Prova di accertamento della conoscenza della lingua inglese

Il/la candidato/a legga e traduca il seguente brano

“... In this section, we describe briefly several theories (goal-setting, self-efficacy, self-determination, social comparison, flow theory, and operant conditioning theory) that have been frequently applied in the gamification literature (Huang & Hew, 2018; Ritcher et al., 2015; Sailer et al., 2017), and suggest how these theories may relate to the various game elements.

Goal-setting theory: A goal gives an individual a purpose, focus, and measurable outcomes that can be used to define what needs to be accomplished (Kapp, 2014). According to goal setting theory, goals that are immediate, specific, and moderately challenging are more motivating than goals that are long-term, vague, and too easy or too difficult (Locke, Shaw, Saari, & Latham, 1981). In addition, when immediate feedback is provided to individuals, as in the case of many gamified practices (e.g., using badges), participants can measure their progress in relation to their goals. In this way, individuals know if they need to adjust their directions or strategies to better pursue their goals (Locke, 1996; Locke & Latham, 2002)...”

Trattato da: Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.

Foglio n. 4

Il/la candidato/a definisca le principali tipologie di orientamento scolastico e/ o professionale e ne illustri le caratteristiche

Prova di accertamento della conoscenza delle applicazioni informatiche più diffuse

Il/la candidato/a descriva il funzionamento delle revisioni all'interno di documento WORD

Prova di accertamento della conoscenza della lingua inglese

Il/la candidato/a legga e traduca il seguente brano

“... This section briefly reviews some of the relevant literature on gamification (Borges, Durelli, Reis, & Isotani, 2014; Dichev & Dicheva, 2017; Falkner & Falkner, 2014; Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014; Looyestyn et al., 2017) and discusses its limitations. None of the previous reviews have examined the effects of gamification on learner academic performance. Several have reviewed studies that examined a mixture of gamification and games-based learning implementations or studies conducted in a variety of disciplines. Hamari et al. (2014), for example, presented a multi-disciplinary literature review of 24 empirical studies covering a wide variety of contexts including commerce, health, intra-organizational systems, work, and education. However, within the education context, only nine papers were discussed, and student learning outcomes were not discussed. Falkner and Falkner (2014) examined the use of badges in 10 studies, but their paper is limited because it only considered the use of badges in computer science education.

In another study, Borges et al. (2014) reviewed 26 studies on gamification. The authors found that most studies focused on higher education, with the most common focus being learner engagement. However, as their review included non-empirical studies that reported the authors' views but contained no supporting empirical evidence, the review's conclusions were limited....”

Trattato da: Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.

Foglio n. 5

Il/la candidato/a illustri un modello relativo all'innovazione didattica a piacere

Prova di accertamento della conoscenza delle applicazioni informatiche più diffuse

Il/la candidato/a descriva come inserire un video all'interno di una presentazione PowerPoint

Prova di accertamento della conoscenza della lingua inglese

Il/la candidato/a legga e traduca il seguente brano

“... The presence of heterogeneity (i.e., a degree of inconsistency in the studies' results) was detected using the I2 test, where 0%–40% indicated that heterogeneity might not be important; 30%–60% indicated moderate heterogeneity; 50%–90% indicated considerable heterogeneity; and 75%–100% indicated substantial

heterogeneity (Shamseer et al., 2015). To identify the possible sources of variance in effect sizes, we conducted moderator analyses by applying the random effects model to several categorical variables.

These variables were grouped into four main categories: (a) the types and number of game elements used; (b) levels of control (student equivalence, instructor equivalence); (c) course characteristics (sample size, subject disciplines, intervention duration, flipped or non-flipped class, instructional activities where game elements were integrated, provision of tangible rewards); and (d) participant characteristics (student level, geographical origin). These moderator variables were selected based on previous other research that examined possible moderators which could cause variance in effect size (e.g., Chen et al., 2018; Freeman et al., 2014; Fu et al., 2011; Landers et al., 2015; Zheng et al., 2016)....”

Trattato da: Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.

I suddetti fogli vengono inseriti in altrettante buste non numerate e prive di segni di riconoscimento.

Dopo le operazioni d'identificazione ciascun/a candidato/a sceglierà una busta e discuterà le domande in essa contenute.

La Commissione giudicatrice, alle ore 10.00, invita i suindicati candidati a entrare nell'aula sede d'esame per le operazioni d'identificazione.

Tutti i candidati risultano presenti come dall'allegato prospetto sul quale gli stessi candidati hanno apposto la propria firma (vedi allegato n. 1).

Il Presidente della Commissione giudicatrice comunica ai candidati che si procederà all'esame dei medesimi secondo un sorteggio per lettera. Il Presidente successivamente invita un/una candidato/a per procedere all'estrazione della lettera.

Si offre volontario il seguente candidato:

- Cardone Severo, nato il 27/12/1973 a Milano – documento di identità n. CA12512BV.

Il dott. Severo Cardone estrae la lettera V.

Il Presidente mostra ai candidati le buste affinché tutti possano verificare che le stesse siano integre, prive di segni di riconoscimento.

La Commissione giudicatrice invita la candidata Vasciarelli Elena a raggiungere la postazione per lo svolgimento della prova e a scegliere una delle buste.

Il Presidente procede all'apertura della busta scelta dalla candidata Vasciarelli Elena, contenente il foglio contrassegnato con il numero 3 e ne legge il contenuto. Il suddetto foglio viene, altresì, mostrato a tutti i candidati.

La Commissione giudicatrice procede ad esaminare la candidata.

Terminato il colloquio con la suindicata candidata, la Commissione giudicatrice invita la candidata Borrelli Lucia Maria a raggiungere la postazione per lo svolgimento della prova e a scegliere una delle buste.

Il Presidente procede all'apertura della busta scelta dalla candidata Borrelli Lucia Maria, contenente il foglio contrassegnato con il numero 5 e ne legge il contenuto. Il suddetto foglio viene, altresì, mostrato a tutti i candidati.

La Commissione giudicatrice procede ad esaminare la candidata.

Terminato il colloquio con la suindicata candidata, la Commissione giudicatrice invita il candidato Cardone Severo a raggiungere la postazione per lo svolgimento della prova e a scegliere una delle buste.

Il Presidente procede all'apertura della busta scelta dal candidato Cardone Severo, contenente il foglio contrassegnato con il numero 1 e ne legge il contenuto. Il suddetto foglio viene, altresì, mostrato a tutti i candidati.

La Commissione giudicatrice procede ad esaminare il candidato.

Terminato il colloquio con il suindicato candidato, la Commissione giudicatrice invita la candidata Perrella Sara a raggiungere la postazione per lo svolgimento della prova e a scegliere una delle buste.

Il Presidente procede all'apertura della busta scelta dalla candidata Perrella Sara, contenente il foglio contrassegnato con il numero 4 e ne legge il contenuto. Il suddetto foglio viene, altresì, mostrato a tutti i candidati.

La Commissione giudicatrice procede ad esaminare la candidata.

Terminati i colloqui il Presidente procede all'apertura della busta non scelta, contenente il foglio contrassegnato con il numero 2 ne legge il contenuto. Il suddetto foglio viene mostrato ai candidati.

Alle ore 10.50 conclusa la prova, la Commissione giudicatrice comunica che l'esito del colloquio verrà pubblicato nell'apposita pagina web di Ateneo relativa ai bandi per il personale tecnico-amministrativo e congeda i candidati, che escono dall'aula.

La Commissione giudicatrice procede alla discussione in merito alla valutazione del colloquio sostenuto da ciascun/a candidato/a.

Dopo ampia e approfondita discussione, la Commissione assegna ai suindicati candidati le votazioni di seguito riportate:

N.	Cognome	Nome	Valutazione prova orale /30
1	Vasciarelli	Elena	25
2	Borrelli	Lucia Maria	30
3	Cardone	Severo	30
4	Perrella	Sara	28

Si dà atto che la prova di cui trattasi si è svolta secondo normativa e che nessun incidente ne ha turbato il regolare svolgimento.

Effettuata la somma del punteggio riportato dai candidati nella valutazione dei titoli e nel colloquio, si ottiene il seguente risultato:

N.	Cognome	Nome	Valutazione titoli /30	Valutazione prova scritta /30	Valutazione prova orale /30	Valutazione finale /90
1	Cardone	Severo	29	27	30	86
2	Borrelli	Lucia Maria	15	30	30	75

3	Perrella	Sara	15	28	28	71
4	Vasciarelli	Elena	13	26	25	64

Alle ore 11.10 la seduta viene chiusa.

Del che si è redatto il presente verbale che viene letto, confermato e sottoscritto seduta stante.

La Commissione Giudicatrice

Presidente: f.to. prof.ssa Anna Grazia Lopez

Componente: f.to. prof.ssa Anna Dipace

Componente: f.to prof.ssa Manuela Ladogana

Segretario verbalizzante: f.to dott. Maurizio Marasco