

## **Esempio di struttura tesi originale:**

**Titolo:** L'impatto della gamification sulla motivazione e l'apprendimento degli studenti universitari: uno studio comparativo tra diverse discipline

### **1. Introduzione**

- 1.1 Contesto e rilevanza della gamification nell'istruzione superiore
- 1.2 Obiettivi della ricerca: analizzare l'efficacia della gamification in diverse discipline universitarie
- 1.3 Domande di ricerca:
  - Qual è l'impatto della gamification sulla motivazione degli studenti?
  - La gamification favorisce un apprendimento più efficace?
  - Esistono differenze significative tra discipline diverse?
- 1.4 Struttura della tesi

### **2. Capitolo 2: Quadro teorico**

- 2.1 Definizione di gamification e dei suoi elementi chiave (punti, badge, classifiche, ecc.)
- 2.2 Teorie motivazionali alla base della gamification (autodeterminazione, flow, ecc.)
- 2.3 La gamification applicata all'istruzione: benefici e criticità
- 2.4 Revisione della letteratura esistente: studi empirici sull'efficacia della gamification nell'istruzione superiore

### **3. Capitolo 3: Metodologia della ricerca**

- 3.1 Disegno della ricerca: studio comparativo tra due corsi universitari (uno con gamification e uno senza)
- 3.2 Partecipanti: descrizione dei corsi e degli studenti coinvolti
- 3.3 Strumenti di raccolta dati:
  - Questionari sulla motivazione (prima e dopo l'intervento)
  - Test di valutazione dell'apprendimento
  - Analisi dei dati di utilizzo della piattaforma di gamification
  - Interviste qualitative agli studenti
- 3.4 Procedura: descrizione dettagliata dell'intervento di gamification e delle modalità di raccolta dati
- 3.5 Analisi dei dati: tecniche statistiche utilizzate per confrontare i risultati tra i due gruppi

#### **4. Capitolo 4: Risultati**

- 4.1 Analisi descrittiva dei dati demografici dei partecipanti
- 4.2 Confronto dei livelli di motivazione tra i due gruppi (prima e dopo l'intervento)
- 4.3 Confronto dei risultati dei test di valutazione dell'apprendimento
- 4.4 Analisi dei dati di utilizzo della piattaforma di gamification
- 4.5 Sintesi dei risultati qualitativi emersi dalle interviste

#### **5. Capitolo 5: Discussione**

- 5.1 Interpretazione dei risultati alla luce del quadro teorico
- 5.2 Confronto con i risultati di studi precedenti
- 5.3 Limiti della ricerca
- 5.4 Implicazioni pratiche per l'implementazione della gamification nell'istruzione superiore
- 5.5 Suggerimenti per future ricerche

#### **6. Conclusioni**

- 6.1 Risposta alle domande di ricerca
- 6.2 Sintesi dei principali risultati e contributi della tesi
- 6.3 Riflessioni personali sull'esperienza di ricerca

#### **7. Bibliografia**

#### **8. Appendici**

- Questionari utilizzati
- Materiali dell'intervento di gamification
- Tabelle con i dati completi