



**Ministero
dell'Università
e della Ricerca**



PRO-BEN



**Università
Ca' Foscari
Venezia**

Selezione pubblica per il conferimento n. 1 borsa di ricerca "Benessere e Innovazione Didattica: Gamification per il Successo degli Studenti Universitari" della durata di 11 mesi, in seno al progetto PROBEN_0000002 "PRISMA – Promuovere Risorse Individuali e Sociali nel Mondo Accademico – Università per il Benessere", CUP H53C24001920001, responsabile dott.ssa Alessandra Cecilia Jacomuzzi, presso il Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali.
(rif. bando rep. n. 1310/2025 prot. n. 259769 del 22/10/2025)

IL DIRETTORE DEL DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA E BENI CULTURALI

- VISTO** lo Statuto di Ateneo;
- VISTO** il Regolamento di Ateneo per l'Amministrazione, la Finanza e la Contabilità;
- VISTO** il Regolamento di Ateneo per l'attivazione di Borse di ricerca emanato con D.R. 300/2014 del 14/04/2014, modificato con D.R. n. 399 del 04/05/2018, con D.R. n. 1141 del 19/11/2020, con D.R. n. 1277 del 18/10/2021, con D.R. n. 394 del 06/04/2023 e con D.R. n. 457/2024 del 06/05/2024, ultima modifica con D.R. n. 863 del 08/10/2025;
- VISTO** il bando Rep. n. 1310/2025 prot. n. 259769 del 22/10/2025 per il conferimento di n. 1 borsa di ricerca titolo "Benessere e Innovazione Didattica: Gamification per il Successo degli Studenti Universitari" della durata di 11 mesi, in seno al progetto PROBEN_0000002 "PRISMA – Promuovere Risorse Individuali e Sociali nel Mondo Accademico – Università per il Benessere", CUP H53C24001920001, responsabile dott.ssa Alessandra Cecilia Jacomuzzi, presso il Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali;
- VISTI** i verbali della Commissione giudicatrice designata con Decreto del Direttore Rep. n. 1396/2025 prot. n. 272731 del 07/11/2025;
- VISTO** la regolarità della procedura di selezione;
- VISTO** che la struttura proponente ha attestato la conformità del provvedimento alla legislazione vigente e ai regolamenti di Ateneo

DECRETA

ART. 1 Approvazione degli atti della selezione

Sono approvati gli atti della Commissione giudicatrice nominata con decreto Rep. n. 1396/2025 prot. n. 272731 del 07/11/2025, relativi alla selezione pubblica per il conferimento di n. 1 borsa di ricerca titolo "Benessere e Innovazione Didattica: Gamification per il Successo degli Studenti Universitari" della durata di 11 mesi, in seno al progetto PROBEN_0000002 "PRISMA – Promuovere Risorse Individuali e Sociali nel Mondo Accademico – Università per il Benessere", CUP H53C24001920001, responsabile dott.ssa Alessandra Cecilia Jacomuzzi, presso il Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali, in seno al bando Rep. n. 1310/2025 prot. n. 259769 del 22/10/2025.

ART. 2 Approvazione graduatoria di merito

E' approvata altresì la seguente graduatoria di merito della selezione di cui all'art. 1:



Nome e Cognome	Data di nascita	Punteggio totale	Idoneità (min 70 punti su 100)
B. P. A.	21/07/1996	88	Idone*
C. R.	30/06/1999	61	Non idone*

** candidat* Y. F. nat* il 02/06/1991 non risulta in possesso del titolo di accesso alla selezione previsto per l'accesso alla selezione è "Laurea Magistrale o titolo estero equivalente in psicologia o scienze sociali o scienze della formazione" e viene pertanto esclus* dall'accesso alla selezione.

La graduatoria di merito formulata dalla commissione valutatrice rimane efficace per un termine di un anno dalla data di pubblicazione.

ART. 3 Proclamazione vincitore

Dagli atti risulta vincitrice la candidata: **BRIGITTA PIA ALIOTO**

Art. 4 Pubblicazione

Il presente decreto verrà reso pubblico mediante inserimento nell'albo on line dell'Ateneo e nelle pagine web dedicate come da bando.

Firmato

Il Direttore

del Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali

Prof. Giovanni Maria Fara

Visto R.P.A.

La Segretaria

del Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali

Avv. Esterita Vanin

**GRIGLIA CRITERI DI VALUTAZIONE E PUNTEGGI PER IL CONFERIMENTO DI N. 1 BORSA DI RICERCA**

ELEMENTI CHE COMPONGONO LA VALUTAZIONE	PUNTI
A. Competenze e conoscenze richieste nel bando (max 90 punti)	1) Comprovate competenze metodologiche di ricerca, sia di tipo quantitativo che qualitativo, max 20 punti; 2) Comprovata esperienza di progettazione di strumenti per la raccolta dati e l'analisi statistica, max 20 punti; 3) Comprovate conoscenze di psicologia e pedagogia, in particolare riguardo al benessere studentesco, max 20 punti; 4) Comprovata conoscenza dei principali approcci teorici e pratici della gamification in ambito educativo, max 20 punti; 5) Buona conoscenza della lingua inglese comprovata dal CV, max 10 punti.
B. Titoli valutabili (max 10 punti)	1) Pubblicazioni scientifiche in ambiti inerenti al bando (pedagogia, psicologia, intelligenza artificiale, gamification), max 10 punti.
TOTALE PUNTI DISPONIBILI	100
SOGLIE MINIME	
Soglia di idoneità complessiva	70