ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 5 - number 184 Wednesday 8 december 2021

e-Learning aziendale e gamification: quali giochi scegliere?

Sempre più aziende optano per utilizzare una strategia di gamification nei loro corsi online. Quali sono i giochi più utili per la formazione aziendale?

Abbiamo parlato più volte di **gamification** e dei suoi vantaggi. Il successo di questa strategia si traduce non solo in un miglior apprendimento ma anche in un engagement più alto e una maggiore connessione con i valori aziendali. Ciò permette di stimolare un atteggiamento più proattivo e di incoraggiare i legami sociali all'interno dell'azienda.

La gamification può essere utilizzata in una vasta gamma di aree aziendali. Se da una parte è uno strumento realmente efficace per l'engagement dei lavoratori, dall'altra è un ottimo alleato nel **processo di onboarding**. In più, la ludicizzazione permette di migliorare skill e competenze come la leadership o a creare un processo di compliance training.

A livello pratico, quando si decide di applicare la gamification all'e-Learning e al contesto aziendale, una delle prime domande che sorgono è: quale gioco scegliere? In realtà, non esiste una risposta unica a questa domanda. Esistono diverse categorie di giochi. Un esempio sono i cosiddetti "**strategy games**" in cui il giocatore deve prendere decisioni per poter salire di livello e raggiungere l'obiettivo finale. In questo caso, può essere la scelta più adatta per mettere alla prova le capacità decisionali e di problem solving di un dipendente.

Ci sono poi i famosi **giochi d'azione** in cui viene messa alla prova la capacità di reazione del giocatore per sconfiggere i nemici. In questo caso, il vantaggio di questa tipologia di giochi è che sono in grado di stimolare un alto livello di engagement nei giocatori.

Un'altra categoria di giochi è quella dei cosiddetti "**giochi d'avventura**" in cui il giocatore deve esplorare il mondo in cui si trova e andare avanti risolvendo prove per poter completare la missione. In questo caso, la gamification si basa soprattutto sulla narrazione di una storia e la risoluzione di una serie di enigmi per completare il percorso di e-Learning.

Un'altra struttura piuttosto diffusa di videogioco, infine, è quella dei "**gioco di ruolo**" in cui ciascun giocatore entra nei panni di un personaggio e le sue scelte, sommate a quelle degli altri, sono in grado di costruire la narrazione o di modificarla. Si tratta di una tipologia che promuove l'engagement e che spinge chi gioca a prendere decisioni.

La lista delle possibilità è piuttosto lunga. Ogni categoria di giochi (o combinazione di esse) ha dei vantaggi in sé e per l'apprendimento online. Il punto di partenza è proprio questo: delineare l'obiettivo principale. Quali obiettivi di apprendimento ha l'azienda?

Non è tutto. Un altro elemento fondamentale per scegliere il gioco più adatto, è quello di conoscere in maniera approfondita il target (millenials? senior? nuovi assunti?). Solo in questo modo, infatti, è possibile individuare le categorie di gioco in grado di promuovere l'engagement e di conoscere i motivatori principali di chi partecipa alla formazione.