ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 3 - number 66 Wednesday 24 april 2019

# Gamification: 3 esempi utili per la formazione online

***Chi pensa che la gamification sia produrre dei videogiochi educativi in realtà non ha capito appieno una delle maggiori tendenze nell'ambito della formazione online. Ecco allora cosa significa gamification e come si può usare nell'ambito dell'eLearning.***

Alla parola gamification si pensa subito a un videogioco e, visto che si parla di eLearning, a un videogioco educativo. In realtà, la gamification è un approccio alla formazione che dice una cosa molto semplice: si può imparare giocando. Quindi, non c'è bisogno di creare una software house per poter inserire la gamification nel proprio corso online. Quello che bisogna fare, invece, è prevedere degli elementi ludici nella progettazione didattica. In ogni gioco, in genere, c'è una missione da compiere, un tempo limitato, degli avversari da battere e un premio finale. Nella pratica usare la gamification significa inserire divertimento, sfida, competizione e premi per aumentare il coinvolgimento degli studenti e far completare il corso senza fatica. Vediamo insieme alcuni esempi pratici su come usare il gioco nell'eLearning.

## Trasformare i quiz di un corso online in un gioco

Il primo modo per introdurre la gamification nell'eLearning è attraverso i quiz a chiusura di un modulo didattico. Oltre a porre delle domande sul contenuto del corso si può sfidare lo studente attraverso:

- **Il tempo**: con un timer si gioca a rispondere alle domande nel minor tempo possibile;
- **La competizione**: l'invito è a sfidare altri colleghi per vedere se si riesce a batterli, condividere i propri risultati sui social o mostrare una vera classifica degli utenti (leaderboard);
- **La sfida**: rispondendo alle domande giuste si sbloccano altri contenuti e si innesca una sfida con se stessi;
- **Il premio**: possono essere assegnati dei punti, sconti, buoni se si risponde in modo corretto alle domande.

## Usare la simulazione nell'eLearning

La gamification diventa più complessa quando usa degli strumenti grafici per rappresentare delle situazioni che il corsista potrebbe affrontare sul posto di lavoro. Lo scopo non è testare l'apprendimento di concetti formali, ma imparare dalle situazioni reali, learning by doing.

La simulazione può prendere la forma di un quiz più sofisticato dove ci sono immagini e file audio tratti dal mondo reale. Ad esempio, si può presentare una conversazione e chiedere di risolvere un problema. Si può prevedere un vero e proprio video interattivo dove il corsista può intervenire nella "storia" prendendo decisioni oppure un sistema di click che preveda risposte corrette o errate. Questo sistema può essere molto utile per eseguire delle procedure di sicurezza.

Nella gamification in ottica di simulazione gli aspetti più importanti sono la grafica, che deve essere accattivante e intuitiva, e i materiali video e audio, che devono essere adatti al contesto lavorativo dei corsisti.

## Assegnare dei premi reali

Un altro aspetto molto importante del gioco è il premio finale. Una delle ultime tendenze della gamification è quella di incentivare i corsisti a terminare i moduli di formazione con un premio in denaro da spendere in negozio oppure online. Questo tipo di premio è particolarmente utile per grandi società che vogliono incentivare la formazione continua dei dipendenti, allettandoli.

La gamification è un approccio alla progettazione didattica che usa strumenti interattivi per coinvolgere gli studenti e rendere efficaci i corsi di formazione. Il principio è che si impara meglio divertendosi, mettendosi alla prova, sfidando i colleghi e mostrando a tutti i propri progressi.