ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 8 - number 275 Wednesday 07 february 2024

Gamification avanzata: tecniche innovative per gamificare l'eLearning

Le tecniche di gamification avanzata sono strumenti utili a coinvolgere e orientare gli studenti nell'eLearning e migliorare i rendimenti. Scopriamo come implementarle.

Formare e istruire è un compito delicato. Per massimizzare i concetti trasmessi, la parola chiave è attenzione. Finché gli studenti sono coinvolti e attenti, ogni nozione può essere divulgata. La complessità non è un problema in sé: argomenti più articolati possono prima essere scomposti in parti semplici, e poi ripresi nella loro interezza. Le tecniche di gamification sono uno degli strumenti utili per mantenere alto il livello di coinvolgimento degli studenti.

La **gamification** sfrutta la psicologia dell'apprendimento per motivare gli studenti, incentivando il coinvolgimento e l'impegno attraverso elementi tipici dei giochi, come punteggi, livelli, sfide e ricompense. Il punto centrale di tecniche è la loro abilità di rispondere a una varietà di bisogni umani: il desiderio di raggiungere obiettivi, il bisogno di feedback e riconoscimento e la spinta alla competizione e collaborazione. Attraverso la gamification, i contenuti educativi diventano non solo più interessanti ma anche più memorabili, poiché gli studenti sono attivamente coinvolti nel processo di apprendimento.

Per quanto utile, la gamification non è una soluzione universale. Gli Instruction Designer, i progettisti del corso, hanno a disposizione anche **tecniche alternative, come lo storytelling**. Nel prosieguo dell'articolo, illustreremo anche quando e perché potrebbe essere preferibile optare per approcci differenti.

Tecniche di gamification nell'eLearning

La gamification nell'eLearning è un approccio che utilizza una serie di tecniche progettate per **aumentare l'interattività e l'impegno degli studenti**. Queste tecniche si ispirano ai meccanismi dei giochi e possono trasformare un'esperienza educativa tradizionale in un percorso di apprendimento dinamico e motivante. Questi sono alcuni degli elementi principali della gamification:

- la proposta di Obiettivi e Sfide
- la divisione in Livelli per gli studenti
- l'attribuzione di un Punteggio e la Classifica degli studenti
- la rappresentazione di Badge e l'attribuzione di Ricompense

Gli **obiettivi** forniscono agli studenti un senso di direzione e scopo. Le sfide, sia individuali che di gruppo, possono essere basate su obiettivi di conoscenza, abilità o comportamento. Questi elementi promuovono un apprendimento attivo e permettono agli studenti di monitorare i propri progressi.

I **livelli** fungono da tappe nel percorso di apprendimento. Man mano che gli studenti avanzano, i livelli diventano più complessi, offrendo un costante stimolo e un senso di realizzazione.

Il **punteggio**, assegnato per ogni azione positiva, e le classifiche, che creano un senso di competizione sana, sono potenti motivatori. Questi elementi possono essere usati per incoraggiare l'impegno e la persistenza.

I **badge** riconoscono le realizzazioni degli studenti, mentre i sistemi di ricompensa offrono incentivi tangibili. Questi elementi aumentano la motivazione e forniscono un riconoscimento visibile dei traguardi raggiunti.

Come si può osservare, questi sono elementi sovente presentati nelle schermate dei videogames. L'idea è che lo studente, soprattutto i più giovani, si ritrovi in questa "visione del gioco".

A un livello più ampio, tra le tecniche di gamification si possono citare:

- la Narrativa
- la Personalizzazione del percorso di apprendimento
- le Simulazioni e Azioni di gruppo o in coppia

Incorporare una storia o un contesto narrativo può rendere l'apprendimento più coinvolgente. La narrativa aiuta a contestualizzare le informazioni e stimola l'interesse degli studenti.

Offrire agli studenti la possibilità di **personalizzare il proprio percorso di apprendimento** li rende più coinvolti. Questo può includere scelte sulle attività da svolgere, feedback personalizzati e opportunità di interazione con altri studenti.

Le **simulazioni** offrono esperienze pratiche, mentre le attività di gruppo o in coppia promuovono la collaborazione e il problem solving.

Queste tecniche, se ben integrate, possono trasformare un corso eLearning da una semplice trasmissione di informazioni a un'esperienza educativa profondamente coinvolgente e memorabile. Ogni tecnica ha può adattarsi al meglio ad alcuni differenti stili di apprendimento.

Vantaggi e svantaggi delle tecniche di gamification

È bene considerare che la gamification presenta vantaggi e svantaggi che devono essere attentamente considerati da Instruction Designer e dagli educatori. Ogni tecnica ha un ambito di utilità che deve essere compreso per trarne il maggior beneficio.

Tra i vantaggi si possono citare: l'aumento della motivazione e del coinvolgimento degli studenti, il miglioramento della memoria e della comprensione, lo sviluppo di abilità trasversali, il feedback continuo e la misurazione dei progressi.

Le tecniche di gamification stimolano l'interesse degli studenti e mantengono **elevati livelli di coinvolgimento**, rendendo l'apprendimento più divertente e interessante. Gli elementi ludici aiutano a consolidare la conoscenza, poiché gli studenti tendono a **ricordare meglio le informazioni** quando sono coinvolte emozioni positive. In particolare, le **attività trasversali** possono essere favorite proponendo compiti e azioni che collegano nozioni e competenze di ambiti diversi. Attraverso sfide e attività di gruppo, gli studenti sviluppano competenze chiave come il problem solving, il lavoro di squadra e la leadership. La gamification, infine, fornisce **feedback immediati e visibili sul rendimento** degli studenti, consentendo loro di monitorare e regolare il proprio percorso di apprendimento.

Per quanto riguarda gli svantaggi, si possono citare: il rischio di distrazione, il maggiore impegno degli ID nella progettazione del corso, la sintonia con gli stili di apprendimento.

Se non bilanciati correttamente, gli elementi di gioco possono **distogliere l'attenzione dagli obiettivi** educativi, soprattutto se gli studenti si concentrano più sulla competizione che sull'apprendimento. Progettare un corso eLearning gamificato richiede tempo, risorse e competenze specifiche. Un design inadeguato può portare a un'esperienza di apprendimento inefficace. Un buon ID dovrebbe considerare tempi e risorse a disposizione prima di inserire la gamification nel corso.

Questo anche perché non tutti gli **stili di apprendimento** possono apprezzare queste tecniche. Alcuni studenti potrebbero non rispondere bene agli elementi di gioco, preferendo approcci più tradizionali. Il punto è che la gamification ha lo scopo di coinvolgere, motivare e aiutare la memorizzazione. Per studenti già motivati e coinvolti, che non hanno difficoltà a memorizzare in modo automatico concetti complessi, queste tecniche potrebbero risultare distraenti. Il rischio è quello di introdurre troppi elementi estranei alle nozioni, che potrebbero portare a un **sovraccarico**, specialmente per gli studenti che preferiscono un approccio più diretto e meno frenetico.

In conclusione, mentre la gamification offre numerosi vantaggi nel migliorare l'esperienza di apprendimento, è fondamentale un attento equilibrio e una progettazione ponderata per evitare potenziali svantaggi. La chiave sta nell'adattare l'uso delle tecniche di gamification al contesto specifico e alle esigenze degli studenti, garantendo così un apprendimento efficace e coinvolgente.

Tecniche alternative alla gamification nell'eLearning

Nonostante la gamification sia un approccio efficace, esistono alcune tecniche alternative che possono essere impiegate nell'eLearning. Queste metodologie offrono approcci diversificati e possono essere particolarmente utili in contesti dove la gamification non è l'opzione più idonea.

Come già accennato, una prima tecnica è quella della narrazione, o **storytelling**. Al di là degli elementi ludici, il racconto di storie è un potente strumento educativo. La narrazione può essere utilizzata per rendere i contenuti più avvincenti, facilitando la connessione emotiva e la memorizzazione.

Una seconda categoria è quella dell' **apprendimento basato sui progetti** e quello che stimola la collaborazione e il peer learning. Prendere parte a progetti, anche di gruppo, coinvolge gli studenti in compiti reali e significativi, promuovendo l'applicazione pratica delle conoscenze e lo sviluppo di competenze trasversali. Il peer learning e la collaborazione incoraggiano gli studenti a insegnare e apprendere gli uni dagli altri e a promuove un ambiente di apprendimento collaborativo e di supporto, oltre a rafforzare la comprensione dei concetti.

Una terza categoria è quella della **metacognizione** e della riflessione personale: insegnare agli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento li aiuta a diventare apprendisti più autonomi e consapevoli. In questo caso, il focus non sono le singole competenze pratiche o teoriche, quando lo stimolo al loro utilizzo critico.

Un livello di apprendimento più complesso è anche quello dell'apprendimento basato sui problemi (PBL) e quello delle **classi capovolte (flipped classroom)**. Il Problem Based Learning è un metodo che incentra l'apprendimento attorno alla soluzione di problemi realistici, stimolando il pensiero critico e le capacità decisionali. La flipeed classroom stimola gli studenti a presentare in classe le nozioni apprese: gli studenti studiano il materiale didattico prima della lezione e poi utilizzano il tempo in aula per approfondimenti, discussioni e applicazioni pratiche.

In direzione opposta va il **microlearning**, che presenta lezioni di entità e durata ridotte. In questo modo, le unità possono essere seguite agilmente, nei ritagli di tempo e nei luoghi più disparati.

Ognuna di queste tecniche alternative offre vantaggi unici e può essere efficacemente integrata in un programma eLearning per diversificare l'esperienza di apprendimento. La scelta tra gamification e queste alternative dipenderà dagli obiettivi specifici del corso, dalle preferenze degli studenti e dal contesto di apprendimento.

Applicazione delle tecniche di gamification nell'eLearning

L'applicazione efficace delle tecniche di gamification nell'eLearning richiede un'attenta pianificazione e progettazione. Instruction Designer e Subject Matter Expert possono implementare queste tecniche per massimizzare l'impatto sull'apprendimento seguendo alcuni accorgimenti.

Prima di implementare qualsiasi tecnica di gamification, è essenziale definire **obiettivi di apprendimento chiari**. Questi obiettivi guideranno la scelta delle tecniche più adatte e assicureranno che la gamification supporti gli scopi educativi. Non tutte le tecniche di gamification sono adatte a ogni contesto. È importante selezionare quelle che meglio si adattano al pubblico, al contenuto e agli obiettivi del corso.

Le tecniche di gamification dovrebbero essere **integrate in modo naturale** con il contenuto del corso, rafforzando e non distogliendo l'attenzione dagli obiettivi di apprendimento. Le attività gamificate devono offrire una sfida stimolante ma realizzabile, evitando di scoraggiare gli studenti con compiti eccessivamente difficili o troppo semplici. Il feedback poi, è un elemento cruciale nella gamification. Deve essere tempestivo, rilevante e costruttivo per guidare e motivare gli studenti nel loro percorso di apprendimento.

È essenziale poter monitorare l'efficacia delle tecniche di gamification, per essere pronti a fare aggiustamenti in base al feedback degli studenti e ai risultati di apprendimento. ID e SME devono riconoscere che gli studenti hanno stili di apprendimento diversi e adattare l'approccio di gamification di conseguenza, offrendo varietà e opzioni.

Implementando queste linee guida, gli Instruction Designer e i Subject Matter Expert possono creare esperienze di eLearning che non solo sono coinvolgenti e motivanti, ma anche profondamente efficaci nel promuovere l'apprendimento.