ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 5 - number 142 Wednesday 20 january 2021

Gamification: i benefici a livello aziendale

Quali sono i principali benefici che convincono sempre più aziende a "ludicizzare" la formazione aziendale?

L'uso della **gamification** nel settore dell'eLearning mostra ogni giorno una vasta gamma di **vantaggi**. Questo principio vale ugualmente a livello di **formazione aziendale**. Anche se il lavoro è una "cosa seria" non vuol dire che introdurre elementi ludici nella formazione lo sminuisca in modo alcuno. Al contrario, da diversi anni, la gamification viene utilizzata nei corsi di formazione aziendale (e non solo) per poter migliorare le capacità e la produttività dei dipendenti.

Vediamo in maniera più approfondita quali sono i principali benefici che convincono sempre più aziende a rendere ludica la formazione aziendale:

1. Migliorare le competenze

La gamification, come avviene in generale nell'eLearning, consente di **migliorare l'apprendimento** e di incrementare il coinvolgimento dei corsisti. Il gioco fa scattare un incentivo in più che spinge a immagazzinare nuove skill da mettere subito a disposizione della propria azienda. Livelli, sfide, classifiche e premi sotto forma di feedback istantaneo, badge e divertimento, permettono di migliorare sempre più gli obiettivi di apprendimento.

2. Stimolare la competitività (positiva)

I giochi solitamente si basano sulle classifiche. Questo può essere un ottimo punto di partenza per promuovere la produttività e una "concorrenza amichevole" e positiva fra i lavoratori. Attenzione, però a non creare discordia fra i dipendenti o i risultati potranno causare non solo danni all'azienda ma anche al benessere dei corsisti. Creare premi intermedi e categorie a seconda delle gerarchie e dei settori può evitare di promuovere una concorrenza tossica.

3. Formare i dirigenti

La formazione aziendale riguarda tutti i livelli gerarchici, compresi i dirigenti. Anche in questo caso, infatti, la gamification è uno strumento potente per inserire i leader dell'azienda in situazioni reali (un'altra strategia valida è l' **eLearning basato su scenari**) e allo stesso tempo ludiche. In questo modo sarà possibile mettere alla prova le loro capacità comunicative, di negoziazione, la loro gestione del tempo e il problem solving.

4. Valutare potenziali candidati

La gamification non è utile solamente per migliorare le capacità di chi già si trova in azienda. Ultimamente, infatti, viene usata anche per selezionare e mettere alla prova eventuali candidati prima che giungano al colloquio vero e proprio. Grazie a un'applicazione di gamification, infatti, è possibile analizzare la capacità lavorativa, di reazione e di risoluzione dei problemi dei potenziali candidati.

5. Migliorare il benessere fisico dei dipendenti

In alcune aziende, la gamification viene utilizzata per migliorare il benessere fisico (e di conseguenza psicologico) dei dipendenti. Quanto tempo trascorrono seduti davanti al computer o in posizioni affaticanti? Solitamente molto. Attraverso piccole sfide quotidiane è possibile stimolare i lavoratori, durante le pause o dopo la pausa pranzo, a camminare o a fare un po' di stretching per non dimenticare che il benessere fisico è fondamentale sia a livello personale che lavorativo.