ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 2 - number 9 Wednesday 24 january 2018

Gamification: imparare giocando

Ti piacerebbe che il tuo corso di formazione venisse vissuto dai tuoi studenti più come una libera espressione della propria volontà piuttosto che come un obbligo?

Come i bambini, anche gli adulti tendono ad imparare di più e più velocemente se lo fanno divertendosi.

Esistono diversi tipi e definizioni di gioco. Non sempre questo termine indica un passatempo: a volte è connotato come competizione, altre come un insieme di regole o una situazione complessa. Secondo Jeff Everhart (Instructional Technology Trainer inglese), "quando definiamo il gioco in una prospettiva di apprendimento, dovremmo concentrarci su attività che possiedono almeno alcune delle seguenti caratteristiche":

? aspetti di divertimento o novità;
? feedback immediato;
? premi imprevedibili (non sono necessariamente legati agli obiettivi).

Aspetti di novità

Secondo Liz Wiseman, un importante autore e formatore, l'apprendimento dello studente è avvantaggiato dalle novità che elicitano il suo impegno nel **processo di scoperta**. L'apprendimento in questo caso procede per fasi di ricerca (talvolta addirittura intuizione) davvero fruttuose per un **apprendimento profondo**. L'elemento di novità può essere ottenuto con la gamification: il gioco apre le porte alla scoperta e all'immaginazione, l'**apprendimento interattivo** che punta alla soluzione di problemi (apprendimento basato su scenari) stimola gli studenti a liberare l'immaginazione ed esplorare nuove soluzioni.

Feedback immediato

Il feedback è utilissimo all'accrescimento del coinvolgimento e della motivazione degli studenti. Comunicando continuamente ai discenti i propri progressi di apprendimento li motiviamo ad apprendere sempre meglio, sfidandoli o, talvolta, confrontando i loro percorsi e risultati con quelli dei pari.
In una situazione di apprendimento basato sul gioco, il feedback non può che essere continuo: gli studenti sono spinti a confrontare i propri risultati con obiettivi prefissati e a **pianificare i propri progressi** grazie a scelte strategiche. Ma non è tutto: tramite le classifiche ognuno può monitorare la propria performance rispetto a quella degli altri "giocatori" ed essere spinto a fare di più da un **sano spirito competitivo**.

Premi inaspettati

Secondo Jeff Everhart: "Nei giochi, soprattutto in contesti educativi, i premi non sono sempre distribuiti con criteri fissi. Piuttosto, i premi vengono distribuiti a intervalli irregolari; questo elicita due reazioni principali da parte dei giocatori. Innanzitutto, motiva i partecipanti a provare strade e azioni nuove poiché la relazione tra premi ed azioni non è chiaramente delimitata. In secondo luogo, le ricompense inaspettate risultano psicologicamente più motivanti delle ricompense attese, poiché spingono i giocatori a giocare per un periodo di tempo più lungo."
Non limitarti a ricompensare gli studenti alla fine del corso di formazione, quando hanno raggiunto tutti gli obiettivi prefissati. La gamification insegna quanto sia **utile distribuire feedback, riconoscimenti, premi e simili a intervalli irregolari**. Ad esempio, possiamo premiare gli studenti con un "ticket caffè gratuito" quando danno un paio di risposte corrette.

Il gioco come espressione di libertà

Ti è mai capitato di dover apprendere qualcosa in un determinato momento e in quello stesso momento essere in totale calo di attenzione? Ebbene, un gioco ben costruito può aiutarti a ridurre la frequenza di questi cali attentivi, motivandoti e facilitando l'apprendimento. Secondo il Dr. Peter Gray, psicologo dell'apprendimento: "Il gioco è, prima di tutto, un'espressione di libertà. Rappresenta ciò che si vuole fare, in contrapposizione a ciò che si è obbligati a fare. La gioia del gioco è un sentimento di libertà. Il gioco non genera sempre sorrisi e risate, né è definito da tali segnali di divertimento e svago, ma è sempre accompagnato da una **sensazione di benessere e coinvolgimento**, del tipo:"Sì, questo è quello che voglio fare adesso".

Leggi l'articolo completo...