ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 7 - number 266 Wednesday 08 novembre 2023

Gamification nell'eLearning: i miti da sfatare

La gamification è una strategia di apprendimento che permette di imparare tramite il meccanismo del gioco. Ecco tutto quello che bisogna sapere sulla sua applicazione.

Imparare divertendosi è da sempre una modalità di apprendimento tenuta in grande considerazione dai formatori e desiderata dagli studenti. Infatti, la noia delle lezioni frontali non coinvolgenti e l'uso del solo testo scritto come strumento per veicolare contenuti possono portare gli utenti dei corsi di apprendimento a procedere a rilento nel loro percorso formativo, perché non adeguatamente stimolati.

Viceversa, l'uso della **gamification** può rivelarsi un prezioso aiuto nell'**eLearning**, perché in grado di veicolare concetti complessi attraverso giochi e quiz coinvolgenti e capaci di portare lo studente a migliorarsi sempre di più, aumentando il suo coinvolgimento e, di conseguenza, il suo impegno nell'apprendimento.

Cosa si intende per gamification?

Con **gamification** si indica l'insieme di tutte le **strategie** ludiche e di gioco che vengono inserite in un **corso di formazione** con lo scopo di portare gli studenti ad apprendere determinati concetti o ad approfondirne altri in modo coinvolgente. Si tratta, cioè, di un approccio alla formazione che sostiene la possibilità di imparare attraverso meccaniche ed elementi di gioco e ad attività più coinvolgenti. Le caratteristiche ludiche si applicano a contenuti già esistenti.

Nell'eLearning la gamification si identifica con l'integrazione nei corsi online di **sfide, quiz, giochi a punti** con tanto di classifica e premi, per aumentare il coinvolgimento degli studenti e consentirgli di continuare ad imparare senza annoiarsi e facendo meno fatica.

L'uso della gamification in un corso online può risultare molto efficace anche per migliorare la qualità dell'apprendimento e i risultati raggiunti dagli studenti. Questa strategia di formazione, infatti, fa leva su bisogni e tendenze intrinseche dell'uomo, come il desiderio di realizzazione, la tendenza alla **competizione** e al cambiamento. L'uso di giochi e sfide, infatti, fornisce allo studente un'esperienza coinvolgente di apprendimento, raggiunta tramite la tendenza a una competizione sana, che incoraggia gli utenti a migliorarsi per raggiungere, una volta completata la sfida, un senso di realizzazione.

Nel concreto, le strategie di gamification si possono attuare incorporando nel corso quiz a punti, premi e badge che possono motivare lo studente, ed elementi interattivi, come video e simulazioni.

I vantaggi della gamification nell'e-learning

Inserire la gaimification in un corso eLearning, quindi, può migliorare le capacità di apprendimento degli studenti e renderli maggiormente motivati nel proseguire il processo di formazione. I possibili **vantaggi** dell'uso di questa strategia, però, non si riducono a questo. Diversi, infatti, possono essere i benefici, sia per lo studente, che per il formatore e il creatore del corso. La gamification, infatti, può:

1. **Migliorare l'esperienza di apprendimento** dello studente. Le sfide, i quiz e i giochi potrebbero rendere più facile per il docente catturare l'attenzione dell'alunno, che essendo maggiormente coinvolto sarà portato ad apprendere più facilmente i concetti del corso. La soglia dell'attenzione, inoltre, sarà maggiore, perché concentrarsi su attività interattive è sicuramente meno faticoso della lettura di un testo scritto o dell'ascolto di un'audio-lezione. La possibilità di divertirsi, interagire ed essere protagonisti attivi del processo di apprendimento è una buona strategia di formazione, che può aiutare gli utenti nella comprensione dei concetti oggetto del corso di studi.
2. **Facilitare lo sviluppo di competenze**. Il meccanismo ludico porta lo studente a sperimentare una modalità di apprendimento più interattiva, meno noiosa e meno pesante, permettendogli di sviluppare nuove competenze, con uno

sforzo minimo, perché caratterizzato dal gioco.

3. **Eliminare le resistenze** degli studenti ad una formazione vista spesso come noiosa e pesante. L'uso della gamification può essere utile proprio per abbattere questa barriera e mostrare agli utenti che l'apprendimento può avvenire in modo efficace anche attraverso attività ludiche.
4. **Aumentare la motivazione** all'apprendimento: il maggior coinvolgimento dello studente e lo sviluppo di una sana competizione attraverso giochi a punti, premi e classifiche, permette anche di aumentare la curiosità e l'impegno degli studenti, che sono più motivati ad apprendere e a proseguire il proprio percorso di formazione.
5. **Migliorare l'ambiente di apprendimento**, che risulta più informale. Questo porta allo sviluppo di un ambiente più coinvolgente e meno restrittivo, che vince le barriere tra insegnante e alunno, portando ad un'esperienza più interattiva.
6. **Fornire un feedback immediato** sia agli studenti che al formatore e al creatore del corso. Da un lato, infatti, gli utenti possono immediatamente sperimentare le proprie conoscenze tramite quiz e giochi e capire in cosa devono migliorarsi. Dall'altro lato, anche il formatore può consultare le classifiche dei vari giochi e gli errori commessi dai propri studenti, per valutare l'eventuale necessità di riprendere alcuni argomenti o contenuti. Il creatore del corso, infine, può immediatamente verificare la buona riuscita e l'efficacia delle strategie di apprendimento.

I 10 miti da sfatare

Nonostante i possibili vantaggi che offre la gamification, non sempre questa strategia viene presa in considerazione o applicata in modo corretto. A volte, infatti, a vincere sono le convinzioni che circolano intorno all'utilizzo di queste modalità più ludiche e interattive. Ma non tutte sono vere. Ecco i miti sulla gamification che meritano di essere sfatati:

1. **La gamification funziona solo con i giovani.** Utilizzare giochi, quiz e videogame non implica l'esclusione di alcune fasce di età da questo tipo di apprendimento. La gamification non ha genere né età e può essere utilizzata con qualsiasi tipo di pubblico. Si tratta, infatti, di una metodologia che può essere adattata in base alle esigenze e alle capacità delle persone, perché mira al coinvolgimento e alla motivazione all'apprendimento di un'ampia gamma di studenti. Non è importante l'esperienza che essi possiedono nel gioco. È però fondamentale riconoscere le diversità e i bisogni particolari in ogni fascia di utenti, per poter adattare la strategia così da motivare il proprio pubblico in modo efficace.
2. **La gamification riguarda solo i giochi**. Questa strategia non si concretizza nella creazione di giochi, ma nell'introduzione all'interno del corso di formazione di elementi e meccanismi tipici del gioco. La ludicizzazione, infatti, punta sulla competizione, sulle sfide e sulla presenza di premi per creare un'esperienza di apprendimento coinvolgente e che aumenti il senso di appartenenza a un gruppo. Per migliorare l'apprendimento non basta inserire giochi e divertimento, ma diventa fondamentale creare un senso di coinvolgimento e appartenenza, che possano motivare maggiormente lo studente a raggiungere il proprio obiettivo formativo.
3. **La gamification è costosa**. L'utilizzo di questa strategia non richiede sempre uno sviluppo costoso. Per inserire in un corso eLearning semplici elementi ludici, come quiz o competizioni, il costo è minimo. Chiaramente, creare un corso eLearning con dinamiche ludico-educative più raffinate richiederà maggiore impegno e un budget più alto, ma l'introduzione di semplici strumenti di gamification può risultare più semplice, meno costoso e altrettanto efficace in termini di coinvolgimento dello studente.
4. **La gamification è unica per tutti**. Questa strategia di apprendimento si presta bene ad essere applicata a vari tipi di contenuti e a coinvolgere un pubblico diversificato. Ma a condizione che venga personalizzata a seconda del contenuto che vuole veicolare e delle persone che intende coinvolgere nel processo di apprendimento. La gamification, per essere efficace, deve essere costruita in base agli obiettivi di apprendimento desiderati, al pubblico a cui viene rivolta e al tipo di contenuto che deve veicolare, perché ciò che funziona per un determinato gruppo di studenti potrebbe non risultare efficace per un altro. La personalizzazione è un aspetto fondamentale da tenere in considerazione per creare strategie di gamification che possano portare a un reale aumento della motivazione e del coinvolgimento degli studenti.
5. **La gamification sostituisce l'apprendimento tradizionale.** La ludicizzazione non può essere un'alternativa al metodo di apprendimento tradizionale, ma dovrebbe essere vista come uno strumento efficace di coinvolgimento e di interazione per veicolare e rendere più accessibili gli approcci convenzionali. L'uso di giochi, quiz e premi può essere utile per aumentare coinvolgimento, motivazione e curiosità dello studente, ma da solo non può costituire un'efficace modalità di formazione, perché dovrebbe sempre essere accompagnato da un bagaglio di contenuti.
6. **La gamification fa miracoli.** La ludicizzazione non fornisce un'immediata realizzazione degli obiettivi e non garantisce un successo sicuro e un apprendimento istantaneo della materia o dei contenuti di studio. L'apprendimento richiede impegno e motivazione, che possono essere facilitati dalla gamification ma non possono essere imposti: la motivazione ad imparare deve essere prima di tutto insita nello studente: le strategie di ludicizzazione possono aiutare a rafforzarla, ma non possono farla nascere dal nulla. Inoltre, la semplice aggiunta ad un corso delle strategie ludico-didattiche non garantisce il successo dell'apprendimento. Inserire giochi e quiz non basta: progettazione e sviluppo di una strategia che

leghi gamification e apprendimento tradizionale sono fondamentali per permettere allo studente di raggiungere i propri obiettivi.

7. **Gamification e formazione basata sul gioco sono la stessa cosa.** Questa affermazione è scorretta, nonostante spesso queste due strategie siano viste come una sola: come già spiegato, si tratta di concetti distinti, che presentano diverse **differenze**. Con gamification, infatti, si intende l'utilizzo di dinamiche ed elementi di gioco applicate a contesti non di gioco, mentre nell'apprendimento basato sul gioco sono presenti giochi reali, come parte del processo di formazione.