ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 5 - number 181 Wednesday 17 november 2021

Gamification vs serious games: qual è la differenza?

Similitudini e differenze tra serious games e gamification, o ludicizzazione dei corsi online.

Gamification a scuola, in azienda, nel marketing sono tutti modi in cui siamo abituati a declinare la **ludicizzazione dell'apprendimento** online o in presenza. In questa pratica tendiamo a far rientrare anche i giochi seri, o serious game. Dopotutto, l'obiettivo è sempre quello di rendere divertente l'apprendimento e coinvolgere i beneficiari dei corsi di formazione. Questi due approcci, però, vengono progettati e implementati in un modo totalmente diverso. Per capire le principali analogie e differenze tra gamification e serious game partiamo con le loro definizioni.

Gamification significato

Nell'eLearning, la gamification è un approccio che consiste nell'inserire degli elementi di gioco all'interno di moduli o corsi online. Non basta fornire il materiale didattico agli studenti per trasmettere le conoscenze e rendere la formazione efficace.

Serve la partecipazione attiva dei discenti e non c'è modo migliore che coinvolgerli attivamente nel processo di formazione, sfruttando la naturale propensione degli esseri umani a giocare, divertirsi, sfidarsi. Lo **storytelling** insegna che se c'è una storia avvincente, con personaggi in cui riconoscersi che affrontano sfide per raggiungere il desiderato premio, gli studenti sono più motivati.

Gli elementi della **gamification** sono la sfida con i colleghi o con se stessi, l'azione per superare un livello e arrivare al lieto fine, il premio. Non servono grandi capitali per applicare **principi di gamification** a un corso online: è sufficiente una piattaforma LMS che preveda classifiche, badge, quiz. I premi possono anche essere reali come buoni sconto da riscattare.

Serious game: esempi

A differenza della gamification che viene applicata ai moduli eLearning o in classe, i **serious game** sono dei giochi che possono anche esistere autonomamente. In effetti, si tratta di veri e propri giochi, come quelli a scopo puramente ludico. Vengono definiti "seri" perché al divertimento del gioco si aggiunge un aspetto educativo.

In questo senso la logica è assolutamente rovesciata rispetto alla gamification. Per intenderci, se la gamification aggiunge il gioco a un percorso formativo, i serious game aggiungono un obiettivo didattico a un gioco.

Alcuni esempi di serious game sono i giochi applicati all'educazione alla salute, al rispetto dell'ambiente e in generale alle campagne di sensibilizzazione. I serious game sono l'ideale sia per spingere al cambiamento sia per favorire l' **apprendimento esperienziale** tramite simulazioni.

Serious game e gamification: quali le maggiori differenze?

Capire la differenza tra gamification e serious game aiuta a valutare meglio l'offerta di un'azienda di eLearning o di un instructional designer. La gamification è un approccio e il serious game uno strumento con cui **aumentare la motivazione** e il coinvolgimento degli studenti rendendo divertente e intrigante l'apprendimento; e fin qui le similitudini.

La differenza principale è che mentre la gamification può essere applicata anche a prezzi contenuti a qualunque ambito, dall'eLearning al marketing alla vendita; per un serious game serve un maggiore investimento per creare uno strumento specifico che sia un gioco di ruolo, da tavola o un **videogioco**.

Chi ha un **LMS**, un sistema per la gestione della formazione, trova già degli elementi di gamification base come il badge, la classifica, i punti. Il serious game, richiede la progettazione di un gioco che deve insegnare, senza escludere il divertimento.