ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 225 Wednesday 23 november 2022

Le differenze tra gamification e formazione basata sul gioco

Applicare elementi ludici alla formazione aziendale aumenta il coinvolgimento degli utenti. Ma quando usare la gamification e quando il game-based learning?

La **formazione continua** ha un ruolo cruciale per la competitività delle aziende. Per questo, è assolutamente necessario trovare modalità formative sempre più efficaci che aumentino il coinvolgimento dei lavoratori e, di conseguenza, favoriscano cambiamenti comportamentali efficaci a medio e lungo termine.

Una delle chiavi principali per aumentare il coinvolgimento dei lavoratori coinvolti nella formazione online è quella di rendere la **formazione attiva** combinando **elementi ludici e apprendimento**.

In questo articolo, analizzeremo le due tendenze principali in questo ambito, **gamification e apprendimento basato sul gioco**, illustrandone caratteristiche e differenze.

Gamification: cos'è e come funziona

La **gamification** consiste nell'applicare elementi o meccaniche di gioco ad un contesto non ludico al fine di aumentare il coinvolgimento degli utenti e promuovere il comportamento desiderato.

Nel caso della formazione, il comportamento desiderato è il completamento del corso e le **meccaniche di gioco** che possono essere utilizzate includono punti esperienza, classifiche, livelli, badge, etc.: tutti strumenti che attingono ai bisogni umani di competere e avere successo.

Tramite la gamification, quindi, si applicano meccaniche ludiche a contenuti già esistenti, rendendo la formazione più coinvolgente e motivando gli utenti a interagire con gli elementi didattici.

Applicare la gamification alla formazione aziendale offre numerosi vantaggi:

- Incoraggia la **collaborazione**, il divertimento e la produttività
- Incoraggia **comportamenti specifici**
- Fornisce **feedback e gratificazioni** immediati
- È **veloce ed economica da implementare** e inserire all'interno di programmi formativi esistenti, poiché non richiede la creazione di nuovi contenuti didattici (ma si applica a quelli già esistenti)
- Facilita il **monitoraggio dei progressi**

Nonostante questi benefici, la gamification non è una strategia appropriata per tutti i tipi di formazione: è più adatta per i **contenuti semplici e facili da comprendere e memorizzare**. Ma se i dipendenti impiegano troppo tempo per completare le attività, i loro livelli di coinvolgimento diminuiscono e l'efficacia dell'elemento ludico diminuisce.

A proposito di gamification, leggi anche:

- **Gamification: i benefici a livello aziendale**
- **Gamification nell'eLearning**
- **Gamification: imparare giocando**

Apprendimento basato sul gioco: cos'è e come funziona

L'**apprendimento basato sul gioco** è un tipo di esperienza di apprendimento attivo all'interno di una struttura di gioco, che ha obiettivi di apprendimento specifici e risultati misurabili. In altre parole, l'intero corso viene trasformato in un gioco.

In un ambiente di apprendimento basato sul gioco, gli utenti imparano nuovi concetti e si esercitano in un **ambiente privo di rischi**. I loro progressi nel gioco sono direttamente correlati alla loro comprensione della materia insegnata.

A differenza della gamification, il game-based learning è adatto anche ad **insegnare concetti complessi**: poiché la formazione è sia divertente che stimolante, gli utenti rimangono coinvolti più a lungo e riescono ad assimilare concetti più complicati.

L'apprendimento basato sul gioco offre **diversi vantaggi**:

- Offre agli utenti **obiettivi chiari e stimolanti** all'interno di una struttura di gioco
- Richiede un alto grado di **interazione**
- Offre un feedback informativo sulle **prestazioni degli studenti**

D'altro canto, però, l'apprendimento basato sul gioco non è applicabile a contenuti formativi esistenti, ma richiede la **creazione di contenuti ad hoc**. La progettazione di corsi basati sul gioco può quindi essere costosa e richiedere molto tempo.

Per ulteriori approfondimenti sull'apprendimento basato sul gioco, leggi anche:

- **4 miti sul "game-based learning"**
- **L'uso dei giochi di ruolo nella formazione aziendale**
- **Game-based learning: carico cognitivo, motivazione e apprendimento**