ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 7 - number 233 Wednesday 8 february 2023

Ridere fa imparare meglio

La formazione sta diventando sempre meno "seria" cercando di integrare gioco e umorismo. In questo articolo capiamo il perché

La risata è uno strumento fondamentale nelle relazioni interpersonali che può migliorare il benessere individuale e di gruppo. Nell'ambito della formazione si ride ancora troppo poco, come se ridere fosse sinonimo di superficialità. Tuttavia per gli educatori e la comunità scientifica usare umorismo e creatività non significa semplicemente perdere tempo, ma utilizzare uno strumento di enorme valore relazionale per ottimizzare l'esperienza formativa. L'umorismo e la creatività, infatti, possono aprire nuove prospettive nelle situazioni lavorative, rendendo più leggeri i momenti di tensione. Per questi motivi l'industria dell'eLearning sta cercando di inserire questi elementi nell'esperienza formativa. In questo articolo vedremo come l'umorismo può migliorare l'esperienza di apprendimento in questo settore e quali sono alcuni consigli per inserire l'umorismo nella formazione.

Una questione seria

Gli autori del libro ***Humour, Seriously: Why Humour is a Superpower at Work and in Life***, (Umorismo, seriamente: perché l'umorismo è un superpotere nel lavoro e nella vita) ci mandano il forte messaggio che **l'umorismo ci rende più competenti e sicuri di noi stessi, rafforza le relazioni e aumenta la resilienza nei momenti difficili**.

È importante notare che stiamo parlando di umorismo e non di ironia, altro elemento che ci fa ridere ma che non sempre è utile alla formazione. Cerchiamo di fare chiarezza: l'umorismo è caratterizzato da leggerezza e innocenza, mentre l'ironia si concentra sul punto di vista del soggetto e può essere divisiva. Il libro infatti spiega che è la leggerezza, piuttosto che la comicità vera e propria, a fare la differenza. Ciò significa che non ho bisogno di raccontare una serie di barzellette esilaranti per ottenere i benefici dell'umorismo. È sufficiente essere aperti a un sorriso, a una risata, a vedere il lato divertente di qualcosa facendo un commento divertente o a un gioco di parole, sia per offrire queste cose a me stesso sia per essere aperto ad accoglierle dagli altri. Il libro infatti dice che "La leggerezza è una mentalità, uno stato intrinseco di ricettività alla gioia (e di ricerca attiva della stessa)".

L'umorismo è dunque il superpotere di cui parla il titolo del libro e ha forti implicazioni per la formazione. In breve, l'umorismo ha il potere di aiutarci nelle seguenti attività:

- **Concentrarsi e impegnarsi nel momento**
- **Ricordare le informazioni a lungo termine**
- **Sentirsi psicologicamente sicuri**
- **Essere più creativi e innovativi**
- **Essere emotivamente resilienti ed evitare il burnout**.

Apprendimento basato sul gioco

Il concetto di apprendimento basato sul gioco non è nuovo. Jean Piaget (1896-1980) è stato uno dei più famosi psicologi e pedagogisti che ha contribuito a sviluppare l'idea che il gioco sia fondamentale per lo sviluppo cognitivo dei bambini. Anche se la visione di Piaget non si è estesa all'apprendimento degli adulti, oggi ci sono molte ricerche che dimostrano i benefici del gioco, sia fisico che intellettuale, sul cervello degli adulti e degli anziani.

Gli autori di *Humour, Seriously* citano un interessante studio pubblicato sul Journal of Experimental Education che ha dimostrato che gli studenti a cui è stato insegnato il materiale formativo con umorismo hanno immagazzinato meglio le informazioni, ottenendo un punteggio dell'11% più alto agli esami finali. Quindi, apprendere i contenuti con un senso di giocosità e leggerezza aiuterà gli studenti a concentrarsi maggiormente sulle informazioni al momento del consumo e a ricordarle meglio in seguito.

In un altro studio, intitolato " **The educational power of humor on student engagement in online learning environments**", i ricercatori hanno ottenuto risultati piuttosto interessanti. Hanno scoperto che l'aggiunta di elementi umoristici al materiale didattico ha avuto benefici per gli studenti e ha migliorato:

- **Il coinvolgimento comportamentale**
- L'**impegno cognitivo**
- **Il coinvolgimento emotivo**

Per quanto riguarda il **coinvolgimento comportamentale**, l'aggiunta dell'umorismo ha mostrato effetti positivi sull'impegno degli studenti, come la consegna puntuale dei compiti, la loro partecipazione attiva e passiva e la loro capacità di seguire il materiale. Per quanto riguarda l'**impegno cognitivo**, i ricercatori hanno scoperto che l'umorismo è stato associato a un maggiore richiamo delle informazioni, all'autodisciplina e a una maggiore condivisione delle informazioni con i compagni di corso. I ricercatori hanno notato che l'umorismo è stato anche associato a un migliore **coinvolgimento emotivo** con il materiale dato che ha avuto un effetto positivo sull'attenzione e sulla motivazione degli studenti, sul loro gradimento del corso e ha ridotto la loro noia durante il completamento dei compiti.

Lo studio ha anche notato degli **effetti negativi**. Sebbene l'aggiunta di elementi divertenti ai quiz sembrasse aiutare a mantenere gli studenti impegnati con il compito da svolgere, questi studenti hanno mostrato **una gestione del tempo peggiore** rispetto agli studenti del gruppo di controllo senza risposte "gag" o altri aspetti umoristici aggiunti.

Nel complesso lo studio ha notato che l'aggiunta di umorismo ai corsi può aiutare gli studenti a non annoiarsi e a farli partecipare attivamente all'apprendimento. Sebbene l'uso dell'umorismo debba essere bilanciato nella preparazione dei compiti di apprendimento per evitare di distrarre gli studenti o di influenzare negativamente la loro gestione del tempo, dovrebbe essere implementato in un maggior numero di corsi per mantenere gli studenti impegnati.

Usare l'empatia nella progettazione centrata sull'allievo

L'empatia e la connessione necessarie per creare un senso di leggerezza o di gioco si sovrappongono all'empatia che è alla base della progettazione centrata sullo studente.

È interessante notare che il settore del design del prodotto distingue tra '**design incentrato sull'utente**' e '**design incentrato sull'individuo**', in particolare in relazione alla questione dell'empatia. L' **Università di Kent State** afferma che "*La progettazione centrata sull'utente potrebbe essere considerata come un approccio meno empatico dal punto di vista emotivo, incentrato principalmente sui modi tangibili e fisiologici in cui gli utenti interagiscono con una piattaforma, mentre la progettazione centrata sull'individuo incorpora anche le loro preferenze emotive o psicologiche"*.

Forse un approccio all'apprendimento incentrato sull'uomo e che incorpori le preferenze emotive e psicologiche è la strada da seguire e forse la domanda più profonda che possiamo porci è: come possiamo esprimere al meglio l'empatia e mostrare esplicitamente la connessione tra l'educatore e il discente

Perché è importante ora

Il cambiamento nel modo in cui lavoriamo o studiamo e gestiamo il tempo che abbiamo a disposizione per fare queste attività è stato cambiato dalla pandemia da COVID-19.

Questi cambiamenti hanno portato al lavoro da remoto e al lavoro ibrido e chiunque ha lavorato in questo periodo conosce le conseguenze di questa rivoluzione come una mancanza di coinvolgimento, la noia, la mancanza di interazioni sociali "complete" e così via. Tutti questi cambiamenti, sebbene positivi, hanno creato l'esigenza di sforzarci più che mai a instaurare un rapporto umano e di mantenere e alimentare una cultura lavorativa positiva. Questi cambiamenti, infatti, non se ne stanno andando del tutto perché hanno diversi vantaggi a cui gli studenti, gli educatori e le aziende non sono disposti a rinunciare. La 'gamification', ovvero l'introduzione di elementi di gioco nella formazione, è uno dei settori a cui i leader dell'eLearning stanno investendo in modo significativo e che sta diventando sempre più importante nello sviluppo di prodotti eLearning per due motivi:

- perché aumenta il **coinvolgimento**, che è uno dei problemi principali del settore e
- perché può beneficiare di **tecnologie esistenti** e **facilmente applicabili** alla formazione che arrivano dal mondo dei

videogiochi.

Come inserire l'umorismo nei corsi

Tutto questo è bello in teoria, ma cosa significa in pratica? Come si inserisce l'umorismo nei contenuti didattici? Ecco una serie di consigli per usare efficacemente l'umorismo nei corsi di eLearning o negli eventi di formazione online:

- **Fate una ricerca sul vostro pubblico per valutare la cultura, l'esperienza e la personalità.**

Persone con background ed esperienze diverse, sia personali che professionali, hanno idee diverse su ciò che è divertente e ciò che è fuori luogo. Per questo motivo, è probabile che dobbiate fare una ricerca sul background del vostro pubblico per capire quale sia la loro definizione di umorismo.

- **Non lasciate che l'umorismo metta in ombra l'argomento.**

Quando si utilizza l'umorismo bisogna enfatizzare il contenuto principale e renderlo più divertente, ma non deve mai rubare la scena e diventare una distrazione. Usate l'umorismo con moderazione, in modo da non perdere credibilità e da far sì che i vostri studenti possano vedere i benefici o le applicazioni del mondo reale del vostro corso eLearning.

- **Create storie ed esempi divertenti per evidenziare l'argomento.**

Anziché limitarvi a recitare un lungo elenco di fatti o concetti che volete che i vostri studenti acquisiscano e assorbano, potete offrire loro delle storie o esempi di vita reale che mettano in risalto l'argomento trattato.

- **Mantenete un tono allegro e motivante.**

Uno dei consigli più preziosi su come usare l'umorismo nell' eLearning è quello di mantenere un tono positivo e di ispirazione. Evitate l'uso di umorismo volgare, autoironico o di qualsiasi altro tipo di umorismo che abbia un tono o una connotazione negativa. Se si rischia di offendere qualcuno in qualche modo o di farlo sentire anche solo lontanamente a disagio, è meglio lasciar perdere.

- **Il luogo in cui si usa l'umorismo è importante quanto il modo in cui lo si usa.**

Sapere dove e quando usare l'umorismo nel corso di un corso eLearning è fondamentale. Un prodotto di eLearning che consiste principalmente di umorismo non offrirà lo stesso valore ai vostri studenti. Per questo motivo, dovrete usare l'umorismo con saggezza, in modo da mantenere il vero valore dell'esperienza eLearning complessiva senza diventare volgari e senza perdere la concentrazione degli studenti.