

Gamification: 3 esempi utili per la formazione online

Chi pensa che la gamification sia produrre dei videogiochi educativi in realtà non ha capito appieno una delle maggiori tendenze nell'ambito della formazione online. Ecco allora cosa significa gamification e come si può usare nell'ambito dell'eLearning.

Alla parola gamification si pensa subito a un videogioco e, visto che si parla di eLearning, a un videogioco educativo. In realtà, la gamification è un approccio alla formazione che dice una cosa molto semplice: si può imparare giocando. Quindi, non c'è bisogno di creare una software house per poter inserire la gamification nel proprio corso online. Quello che bisogna fare, invece, è prevedere degli elementi ludici nella progettazione didattica. In ogni gioco, in genere, c'è una missione da compiere, un tempo limitato, degli avversari da battere e un premio finale. Nella pratica usare la gamification significa inserire divertimento, sfida, competizione e premi per aumentare il coinvolgimento degli studenti e far completare il corso senza fatica. Vediamo insieme alcuni esempi pratici su come usare il gioco nell'eLearning.

Trasformare i quiz di un corso online in un gioco

Il primo modo per introdurre la gamification nell'eLearning è attraverso i quiz a chiusura di un modulo didattico. Oltre a porre delle domande sul contenuto del corso si può sfidare lo studente attraverso:

- **Il tempo:** con un timer si gioca a rispondere alle domande nel minor tempo possibile;
- **La competizione:** l'invito è a sfidare altri colleghi per vedere se si riesce a batterli, condividere i propri risultati sui social o mostrare una vera classifica degli utenti (leaderboard);
- **La sfida:** rispondendo alle domande giuste si sbloccano altri contenuti e si innesca una sfida con se stessi;
- **Il premio:** possono essere assegnati dei punti, sconti, buoni se si risponde in modo corretto alle domande.

Usare la simulazione nell'eLearning

La gamification diventa più complessa quando usa degli strumenti grafici per rappresentare delle situazioni che il corsista potrebbe affrontare sul posto di lavoro. Lo scopo non è testare l'apprendimento di concetti formali, ma imparare dalle situazioni reali, learning by doing.

La simulazione può prendere la forma di un quiz più sofisticato dove ci sono immagini e file audio tratti dal mondo reale. Ad esempio, si può presentare una conversazione e chiedere di risolvere un problema. Si può prevedere un vero e proprio video interattivo dove il corsista può intervenire nella "storia" prendendo decisioni oppure un sistema di click che preveda risposte corrette o errate. Questo sistema può essere molto utile per eseguire delle procedure di sicurezza.

Nella gamification in ottica di simulazione gli aspetti più importanti sono la grafica, che deve essere accattivante e intuitiva, e i materiali video e audio, che devono essere adatti al contesto lavorativo dei corsisti.

Assegnare dei premi reali

Un altro aspetto molto importante del gioco è il premio finale. Una delle ultime tendenze della gamification è quella di incentivare i corsisti a terminare i moduli di formazione con un premio in denaro da spendere in negozio oppure online. Questo tipo di premio è particolarmente utile per grandi società che vogliono incentivare la formazione continua dei dipendenti, allettandoli.

La gamification è un approccio alla progettazione didattica che usa strumenti interattivi per coinvolgere gli studenti e rendere efficaci i corsi di formazione. Il principio è che si impara meglio divertendosi, mettendosi alla prova, sfidando i colleghi e mostrando a tutti i propri progressi.