

La Liuc business school rivoluziona la formazione manageriale: il gioco digitale per un apprendimento immersivo

Pubblicato: Giovedì 25 Gennaio 2024



Nel 2018 lo scrittore **Alessandro Baricco** scrisse un libro dal titolo “**The game**” (Il gioco) dedicato alla **rivoluzione digitale e al cambiamento radicale** introdotto nella nostra esperienza dalle nuove tecnologie. A differenza del mondo analogico, che alimenta soluzioni lineari, il digitale scatena la **creatività** e il **gioco** ne rappresenta il modello globalizzato.

Nel 2024, diciassette anni dopo l’introduzione nel mercato dello **smartphone**, questa spinta creativa continua ad alimentare l’onda del cambiamento. Alla **Liuc di Castellanza** si è tenuto l’incontro “**A game for immersive learning: la modellizzazione di uno strumento d’apprendimento**”, un progetto di **Fondirigenti**, promosso da **Confindustria e Federmanager Varese** e realizzato dalla Liuc business school. Si tratta di una piattaforma innovativa di learning affinata grazie alle indicazioni date da un gruppo di manager.

VOLTA LA CARTA

I docenti dell’ateneo di Castellanza, il **dean Massimiliano Serati, Raffaele Secchi, Monica Giani e Andrea Venegoni**, hanno spiegato la filosofia e il funzionamento della piattaforma, che utilizza **50 carte da gioco virtuali** (flash card). Sul lato A di ogni carta c’è una **domanda**, mentre sul lato B è riportata la **risposta esatta** e una **spiegazione approfondita** dell’argomento trattato.

Il **microlearning** ha la caratteristica di **favorire l’integrazione tra la parte cognitiva e quella comportamentale**. Il mazzo di carte ne contiene infatti **venticinque che riportano concetti teorici**, le cosiddette carte cognitive, e altrettante che indicano i **comportamenti**, definite, appunto, **carte**

comportamentali.

LA FORZA DELL'AUTOVALUTAZIONE

La piattaforma non dà un punteggio ma è il partecipante alla formazione che deve **autovalutarsi**. E poiché l'algoritmo riconosce l'autovalutazione e anche l'errore, tende a riproporre la carta al manager per consolidare l'informazione. Lo strumento digitale, con le sue caratteristiche di flessibilità e adattamento alle esigenze del manager, trova una soluzione al **trade off** tra il **tempo che il manager può dedicare a queste attività e la necessità che ha di tradurre una nozione teorica in un comportamento** in grado di incidere sulla routine aziendale. Inoltre, la **gamification** aumenta la **partecipazione** e la **motivazione** del soggetto che utilizza la piattaforma.

UNA SCELTA DI CAMPO

È uno strumento che permette una **personalizzazione della formazione, una spendibilità immediata delle conoscenze** e competenze trasferite e una fruizione veloce, tascabile e modulare. «Questa per noi è una scelta di campo – ha sottolineato il dean della Liuc Business School, **Massimiliano Serati** – Ci troviamo di fronte a uno strumento che ha già un grado di sviluppo e diventerà una piattaforma **di digital learning della nostra business school**».

[Michele Mancino](#)

michele.mancino@varesenews.it