

## Formazione e gamification: l'agricoltura fa scuola

Il dibattito sull'efficacia e l'opportunità di un approccio ludico all'istruzione e alla formazione è sempre stato di grande interesse; nella storia dell'educazione ci sono state due correnti: una a favore del gioco in quanto simulazione della realtà senza le pressioni e le distorsioni della vita reale, e l'altra in opposizione, che pone l'accento sui limiti del gioco perché troppo distante dalla vita reale, con le sue imperfezioni, le difficoltà e la sua indiscutibile serietà. Proprio quando sembrava che sull'utilità di alcuni giochi ci fosse una convergenza consolidata, (come ad es. per gli scacchi), l'avvento dei videogiochi ha portato nuova linfa al dibattito: possono servire a chi deve imparare qualcosa o sono troppo poco seri? Tra i campi in cui la questione è stata affrontata con la massima serietà ce n'è uno in cui obiettivamente c'è davvero poco da scherzare, cioè quello dell'addestramento bellico. Da anni realtà aumentata e realtà virtuale sono impiegate da protezioni civili e forze armate per molteplici vantaggi, a cominciare dalla possibilità di addestrare il personale in modo sicuro ed economico, risparmiando denaro e attrezzature e riducendo i rischi per le persone. Un ambiente simulato inoltre si rivela ottimo per insegnare a seguire le procedure in condizioni critiche, per gestire gli imprevisti e per raccogliere dati da sfruttare per analizzare la correttezza delle manovre. E nel nostro settore? I videogiochi possono aiutare ad apprendere chi lavora in agricoltura? Tralasciando giochi (come quello che spopolò anni fa) che si presentano come un semplice passatempo, sono tanti i videogiochi cosiddetti "di fattoria" che simulano il mondo agricolo, ricostruendo in modo fedele le necessità gestionali di un'attività agricola. Proponendo una ricostruzione realistica degli aspetti che un imprenditore agricolo deve tener presente nella gestione della sua attività, quali la scelta del suolo più adatto, la valutazione del tipo di produzione agricola, le possibilità di diversificazione dei prodotti e di strategie marketing, questi giochi appartenenti alla categoria "gestionale" sono vendutissimi in tutto il mondo. Simulatori del genere sono supportati da team di sviluppo e ricerca costituiti da decine di professionisti e si propongono come metodo integrativo alle tradizionali modalità formative e costituendo, grazie al loro indubbio appeal, una vetrina per i più giovani. Questa produzione di giochi che cosa ci dice? In primis che il mondo dell'agricoltura sta vivendo un momento d'oro in quanto a visibilità e attrattività, e rappresenta un ambiente virtuale appealing, anche per le fasce molto giovani. In secundis che questi giochi stanno in qualche misura disseminando una piccola fetta di conoscenze e facendo esperire ad un vasto pubblico un pezzetto della realtà vissuta dagli imprenditori agricoli. I giochi educativi progettati correttamente, possono essere utilizzati sia per far avvicinare 'esterni' ad una realtà, come un settore produttivo, a loro sconosciuta, sia per educare i dipendenti, i collaboratori, con leggerezza, dirigendoli verso uno o più obiettivi aziendali.