

Trascrizione. LEZIONE 4 “LIVELLI E APPRENDIMENTO BASATO SULLA PADRONANZA”

Nel video precedente abbiamo menzionato che una delle somiglianze tra Blended Learning e Gamification è che entrambi riconoscono l'esistenza di vari livelli di padronanza tra gli studenti e la necessità di una differenziazione efficace che possa rispondere di conseguenza a diverse esigenze educative.

In qualsiasi momento nella nostra classe, come tutti sappiamo, possiamo avere vari livelli di comprensione e padronanza dei contenuti. Prima di affrontare questi vari livelli, è importante chiarire qualcosa riguardo a questi livelli. Diciamo che dividiamo questi vari livelli in tre, anche se in una data classe possono ovviamente essercene di più. Per il bene di questo video diciamo che questi tre livelli sono classificati come principianti, intermedi e avanzati. Ciascuno di questi livelli contiene gruppi di studenti la cui padronanza dei contenuti riflette la categoria in cui sono inseriti. Molte volte ciò che noi educatori/formatori facciamo è lavorare attorno a raggruppamenti fissi, il che significa che i partecipanti a ciascun gruppo e livello non cambiano mai. Ad esempio, Maria, Tom, John, Hussein, Shakira ed Elena saranno insieme nello stesso gruppo, sempre sullo stesso piano. Ciò è completamente irrealistico in quanto il livello di interesse, comprensione e padronanza di ciascuno di questi studenti può cambiare su base giornaliera in base alla combinazione unica di fattori come il concetto di insegnamento e altre variabili presenti nell'ambiente di apprendimento. Se, ad esempio, Shakira un giorno si trova in una lezione su un argomento a cui è stata precedentemente esposta e che le interessa, rimanere bloccata nella categoria Principianti non sarà l'ideale per lei in quanto non imparerà nulla di nuovo e quindi non si potrà mettere abbastanza in gioco per raggiungere un livello superiore di maestria. Al contrario, Vasili, che è stato inserito per primo in un gruppo con gli studenti della categoria Avanzato, potrebbe non essere mai stato esposto all'argomento che stai attualmente affrontando e quindi avrebbe bisogno di ulteriore aiuto. Se mantenuto nella categoria Avanzato, perderà l'opportunità di ricevere le basi educative di cui avrebbe bisogno per poter padroneggiare il contenuto che stai insegnando. Quindi, vedi se accettiamo raggruppamenti fissi, gli studenti in un modo o nell'altro non ne gioveranno. Inoltre, i raggruppamenti fissi contribuiscono all'etichettatura degli studenti e al pregiudizio e alla negatività associati all'etichettatura delle capacità di apprendimento.

Ecco perché come educatori/formatori o animatori giovanili, dobbiamo passare dall'utilizzo di raggruppamenti fissi all'utilizzo di raggruppamenti dinamici che cambiano in base alle esigenze degli studenti. L'unico modo perché ciò sia possibile è che educatori, formatori o animatori giovanili attuino un cambiamento nel proprio ruolo. Devono passare dal ruolo di “conferenziere” a quello di facilitatore, poiché ciò non solo comporterà un cambiamento di mentalità riguardo al potenziale degli studenti, ma costringerà anche il professionista a muoversi di più. Il praticante non sarà più fermo in fondo all'aula davanti a tutti insegnando a “quelli in mezzo”, ma sarà costretto a spostarsi costantemente all'interno dell'aula. Per aiutarti a visualizzarlo meglio, immagina te stesso con un blocco di appunti che ti muovi per la classe e ascolti le conversazioni dei tuoi studenti e guardi i loro compiti in classe mentre si concentrano sull'implementazione della conoscenza e in base a ciò che senti e vedi inizi a prendere appunti e diagnosticare le loro esigenze in movimento. Sulla base delle tue valutazioni inizi a spostarli in gruppi più piccoli composti da studenti con bisogni educativi simili in



quel dato momento. In questo modo crei gruppi dinamici che ti consentono di soddisfare in modo produttivo le loro esigenze riutilizzando strategicamente il tempo didattico per soddisfare le loro esigenze, sia che si tratti di workshop pratici, passare del tempo di qualità con te o inviandoli al laboratorio informatico per rivedere il video di quella tua lezione che presenta il tuo concetto di insegnamento

Il cambiamento nel nostro ruolo e nei gruppi cambierebbe ciò che di solito vediamo nelle classi e negli ambienti di apprendimento. Cioè, non vedremmo più l'educatore/formatore in piedi davanti alla classe che fa lezione o presenta all'intera classe utilizzando un approccio unico per tutti che non è efficace. Il problema con la lezione/presentazione fatta all'intera classe allo stesso tempo è che ignoriamo il fatto che i nostri studenti:

- Hanno diversi stili di apprendimento
- Hanno esigenze di apprendimento diverse
- Ascoltano a un ritmo diverso

E quando andiamo avanti e facciamo lezione/presentazioni all'intera classe nello stesso momento, finiamo per insegnare a un gruppo medio o intermedio della classe e quindi:

Per quanto riguarda il gruppo di principianti, non li aiutiamo a costruire le fondamenta di base di cui avrebbero bisogno per costruire e migliorare, il che significa che cadrebbero sempre di più con il passare del tempo. Per quanto riguarda il gruppo intermedio, insegneremo loro qualcosa di nuovo ma, proprio come con gli altri gruppi, non avremmo il tempo di concentrarci troppo sull'implementazione della conoscenza poiché dovremmo ripetere la stessa presentazione al gruppo di principianti. E per quanto riguarda il gruppo avanzato, si annoieranno e non saranno coinvolti perché non li sfideremo ulteriormente, il che significa che non impareranno nulla di nuovo.

Quindi, tutto sommato, se dovessimo rimanere nel nostro ruolo fisso di conferenziere/presentatore, è molto improbabile che finiremmo per erogare un disservizio a molti dei nostri studenti. Ecco perché riconoscere i diversi livelli e lavorare su una differenziazione efficace è così importante. Per ora è tutto per l'apprendimento blended, ma se desideri alcuni suggerimenti su come utilizzare il Blended Learning per una differenziazione efficace, non esitare a contattarmi tramite LinkedIn!

Anche la gamification riconosce e trova il tempo per una differenziazione efficace. Come mai? Perché è stato scoperto (dallo psicologo Mihaly Csikszentimihayli) che le persone si sentono meglio quando sono messe alla prova al livello delle loro capacità. Quando non sono né poco sfidati né troppo sfidati, poiché il primo può portare alla noia e il secondo all'ansia e alla frustrazione, entrambi portano al disimpegno. E man mano che progrediscono nel loro percorso di apprendimento con l'aiuto della ripetizione e del tempo, l'ambiente di apprendimento e il livello di difficoltà nelle sfide tengono il passo con le abilità e il livello crescenti degli studenti. Sia l'apprendimento blended che la gamification consentono questa flessibilità e adattamento di per sé.

I livelli sono necessari poiché sappiamo che in ogni data classe o ambiente di apprendimento il livello di padronanza dei contenuti tra gli studenti varia. Un suggerimento su come utilizzare i livelli in Gamification, è quello di avere ancora una volta tre livelli principali che renderanno più facile per l'educatore valutare i discenti e poter offrire feedback specifici in base alle relative esigenze. Questi tre livelli principali possono essere Principiante, Intermedio e Avanzato. Il livello Principiante introduce l'argomento didattico ed è più facile e assegna punti più velocemente per agganciare e motivare lo

studente a voler saperne di più. Il livello intermedio inizia ad approfondire il contenuto didattico ed esplora i dettagli e non è troppo facile ma nemmeno troppo difficile per gli studenti poter partecipare. Deve fornire una solida base che sia almeno teoricamente e concettualmente compresa dallo studente prima di poter passare al livello successivo. Il livello Avanzato esplora le complessità e la complessità del contenuto didattico. Richiede allo studente di utilizzare il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la creatività per elaborare e applicare intenzionalmente le conoscenze teoriche acquisite in precedenza in combinazione con le abilità acquisite. Il livello avanzato è il livello più difficile e, mentre è probabile che solo una percentuale di studenti sia in grado di farcela autonomamente, tutti gli studenti devono essere incoraggiati e offrire il supporto di cui hanno bisogno per arrivarci e avere successo. All'interno di questi tre livelli principali puoi avere sottolivelli per presentare i tuoi contenuti didattici in blocchi più piccoli e focalizzati per rendere più facile la padronanza. Questi sottolivelli dovrebbero essere presentati con una logica coerenza e progressione in modo che all'ultima sfida del livello tutti questi pezzi di apprendimento possano riunirsi affinché lo studente possa vedere chiaramente la connessione e la progressione logica della conoscenza. Potresti prendere in considerazione l'idea di offrire un livello tutorial come prerequisito per accedere al livello principiante. Questo può essere sotto forma di un video di classe che devono guardare prima di entrare nel gioco. Una volta entrati o una volta iniziato a giocare, potresti anche concedere loro un periodo di tempo limitato per il gioco libero, in modo da familiarizzare con le regole e i meccanismi del gioco, in modo che possano concentrarsi meglio sulla comprensione dei contenuti e sull'acquisizione delle abilità una volta ufficialmente in gioco.

Fonte: Google Tech Talk I Sebastian Deterding, 2011



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained here.