

4.2 Poziomy i uczenie się w oparciu o opanowanie

W poprzednim filmie wspomnieliśmy, że jednym z podobieństw między nauczaniem mieszanym a grywalizacją jest to, że obie uznają istnienie różnych poziomów opanowania wśród uczniów i potrzebę skutecznego zróżnicowania, które może odpowiednio odpowiedzieć na różne potrzeby edukacyjne.

W każdej chwili w naszej klasie, jak wszyscy wiemy, możemy mieć różne poziomy zrozumienia i opanowania treści. Zanim zajmujemy się tymi różnymi poziomami, ważne jest, abyśmy wyjaśnili coś w odniesieniu do tych poziomów. Powiedzmy, że podzieliliśmy te zróżnicowane poziomy na trzy, chociaż w każdej klasie może być oczywiście więcej niż trzy. Na potrzeby tego filmu powiedzmy, że te trzy poziomy są podzielone na kategorie początkujący, średni i zaawansowany. Każdy z tych poziomów zawiera grupy uczniów, których opanowanie treści odzwierciedla kategorię, w której się znajdują. Jako edukatorzy/trenerzy często robimy to, że pracujemy wokół stałych grup, co oznacza, że uczestnicy każdej grupy i poziomu nigdy się nie zmieniają. Na przykład Maria, Tomek, Jan, Husajn, Shakira i Elena będą razem w tej samej grupie zawsze i zawsze na tym samym poziomie. Jest to całkowicie nierealistyczne, ponieważ poziom zainteresowania, zrozumienia i opanowania każdego z tych uczniów może zmieniać się każdego dnia, zgodnie z unikalną kombinacją takich rzeczy, jak koncepcja nauczania i inne zmienne obecne w środowisku uczenia się. Jeśli na przykład Shakira pewnego dnia znajdzie się na lekcji na temat, z którym była wcześniej zetknęła się i którym jest zainteresowany, utknięcie w kategorii Początkujący nie będzie dla niej idealne, ponieważ nie będzie się uczyć niczego nowego, a tym samym będzie nie być wystarczająco wyzwaniem, aby osiągnąć wyższy poziom mistrzostwa. I odwrotnie, Vasili, który po raz pierwszy został umieszczony w grupie z uczniami z kategorii Advanced, mógł nigdy nie mieć kontaktu z tematem, którego obecnie uczysz, i dlatego potrzebowałby więcej pomocy. Jeśli zostanie utrzymany w kategorii Zaawansowany, straci możliwość otrzymania podstawy edukacyjnej, której potrzebowałby, aby móc opanować treści, których uczysz. Widzisz więc, czy akceptujemy stałe grupowanie, które uczniowie w taki czy inny sposób przegapią. Co więcej, stałe grupowanie przyczynia się do etykietowania uczniów oraz uprzedzeń i negatywności związanych z etykietowaniem zdolności uczenia się.

Dlatego jako edukatorzy/trenerzy lub osoby pracujące z młodzieżą musimy przejść od używania stałych grup do korzystania z grup dynamicznych, które zmieniają się w zależności od potrzeb uczniów. Jedynym sposobem, aby było to możliwe, jest wprowadzenie przez edukatorów, trenerów lub pracowników młodzieżowych zmiany we własnej roli. Muszą przenieść się z roli wykładowcy do roli facylitatora, ponieważ będzie to nie tylko wiązało się ze zmianą nastawienia w odniesieniu do potencjału uczniów, ale także zmusi praktyka do większej mobilności. Praktyk nie będzie już przykuty do przodu klasy, nauczając „pośrodku”, ale będzie zmuszony do ciągłego poruszania się po klasie. Aby pomóc Ci lepiej to zwizualizować, wyobraź sobie siebie ze schowkiem poruszającym się po klasie i słuchającym rozmów uczniów i patrzącym na ich pracę w klasie, gdy koncentrują się na wdrażaniu wiedzy i zgodnie z tym, co słyszysz i widzisz, zaczynasz robić notatki i diagnozować ich potrzeby w podróży. Na podstawie swoich ocen zaczynasz je przenosić do mniejszych grup, które składają się z uczniów o podobnych potrzebach edukacyjnych w danym czasie. W ten sposób tworzysz dynamiczne grupy, które pozwalają produktywnie zająć się ich potrzebami, strategicznie zmieniając czas instruktażowy, aby dopasować go do ich potrzeb, niezależnie od tego, czy chodzi o warsztaty

praktyczne, czas spędzony z tobą, czy wysyłanie ich do laboratorium komputerowego, aby ponownie obejrzeć wideo z odwróconej wykładu w klasie który wprowadza twoją koncepcję nauczania.

Zmiana w naszej roli i zmiany w grupach zmieniłyby to, co zwykle widzimy w salach lekcyjnych i środowiskach uczenia się. Oznacza to, że nie widzielibyśmy już edukatora/trenera stojącego z przodu klasy, wykładającego lub prezentującego całą klasę, stosując podejście uniwersalne, które nie jest skuteczne. Problem z wykładaniem/prezentowaniem całej klasie w tym samym czasie polega na tym, że ignorujemy fakt, że nasi uczniowie:

- Mają różne style uczenia się
- Mają różne potrzeby edukacyjne
- Słuchają w innym tempie

A kiedy idziemy dalej i wykładamy/prezentujemy całej klasie w tym samym czasie, kończymy nauczaniem średniej lub średniej grupy w klasie, a zatem:

Jeśli chodzi o grupę początkującą, nie pomagamy im w budowaniu podstawowych fundamentów, których potrzebowaliby, aby budować i poprawiać znaczenie, które z biegiem czasu będą spadać coraz dalej. Jeśli chodzi o grupę średniozaawansowaną, nauczymy ich czegoś nowego, ale podobnie jak w przypadku innych grup nie mielibyśmy czasu na zbytne skupienie się na wdrażaniu wiedzy, ponieważ musielibyśmy powtórzyć tę samą prezentację grupie początkującej. A jeśli chodzi o grupę zaawansowaną, będą znudzeni i niezaangażowani, bo nie będziemy ich dalej rzucać wyzwaniem, czyli nie nauczą się niczego nowego.

Podsumowując, gdybyśmy mieli pozostać w naszej stałej roli wykładowcy/prezentera, jest bardzo mało prawdopodobne, abyśmy nie wyrządzili krzywdy wielu naszym studentom. Dlatego tak ważne jest rozpoznawanie różnych poziomów i praca nad skutecznym różnicowaniem. Na razie to wszystko w przypadku Blended Learning, ale jeśli chcesz uzyskać wskazówki, jak korzystać z Blended Learning w celu skutecznego zróżnicowania, skontaktuj się ze mną przez LinkedIn.

Grywalizacja również docenia i daje czas na skuteczne różnicowanie. Czemu? Ponieważ odkryto (Psycholog Mihaly Csikszentmihalyi), że ludzie czują się najlepiej, gdy stawia się im wyzwania na poziomie swoich umiejętności. Kiedy nie są ani zbyt słabo, ani nadmiernie zagrożone, ponieważ pierwsze może prowadzić do znudzenia, a drugie do niepokoju i frustracji, które prowadzą do braku zaangażowania. W miarę postępów w swojej podróży edukacyjnej z pomocą powtórek i czasu, środowisko uczenia się i poziom trudności w wyzwaniach nadążają za rosnącymi umiejętnościami i poziomem uczniów. Blended Learning oraz grywalizacja z założenia pozwalają na tę elastyczność i dostosowanie.

Poziomy są konieczne, ponieważ wiemy, że w każdej klasie lub środowisku uczenia się poziom opanowania treści wśród uczniów jest różny. Sugestia, jak używać poziomów w grywalizacji, to po raz kolejny trzy główne, które ułatwią nauczycielowi ocenę uczniów i będą w stanie zaoferować konkretne informacje zwrotne zgodnie z względnymi potrzebami. Te trzy główne poziomy to: Początkujący, Średniozaawansowany i Zaawansowany. Poziom początkujący wprowadza w temat dydaktyczny i jest łatwiejszy oraz szybciej przyznaje punkty, aby przyciągnąć i zmotywować ucznia do chęci uczenia się więcej. Poziom średniozaawansowany zaczyna głębiej zagłębiać się w treści dydaktyczne i odkrywać szczegóły, a uczestnictwo uczniów nie jest ani zbyt łatwe, ani zbyt trudne. Musi zapewnić solidne podstawy, które są przynajmniej teoretycznie i koncepcyjnie rozumiane przez ucznia, zanim będzie mógł przejść na wyższy poziom. Poziom zaawansowany bada zawartość i złożoność treści dydaktycznych. Wymaga od ucznia wykorzystania krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i

kreatywności do przetwarzania i celowego stosowania zdobytej wcześniej wiedzy teoretycznej w połączeniu z nabytymi umiejętnościami. Poziom zaawansowany jest najtrudniejszym poziomem i chociaż prawdopodobnie tylko procent uczniów jest w stanie samodzielnie nawigować, wszyscy uczniowie muszą być zachęceni i oferować im wsparcie, którego potrzebują, aby osiągnąć ten poziom i odnieść sukces. W ramach tych trzech głównych poziomów możesz mieć podpoziomy, aby prezentować swoje treści dydaktyczne na mniejsze, skoncentrowane fragmenty, aby ułatwić opanowanie. Te podpoziomy powinny być przedstawione w logicznej spójności i postępie, tak aby na ostatnim wyzwaniu poziomu wszystkie te fragmenty nauki mogły się zebrać, aby uczeń mógł wyraźnie zobaczyć związek i logiczny postęp wiedzy. Możesz rozważyć zaoferowanie poziomu samouczka jako warunek wstępny wejścia na poziom początkujący. Może to mieć formę odwróconego filmu w klasie, który muszą obejrzeć przed wejściem do gry. Po wejściu lub rozpoczęciu gry możesz dać im również ograniczony czas na grę swobodną, aby zapoznać się z zasadami i mechaniką gry, aby mogli lepiej skupić się na zrozumieniu treści i zdobyciu umiejętności raz oficjalnie w grze.

Źródło: Google Tech Talk I Sebastian Deterding, 2011 r.