

4.3 Rozwijanie umiejętności przekrojowych poprzez grywalizację i blended learning

Oprócz treści nauczania ważne jest, aby zgrywalizowane doświadczenie edukacyjne było również zaprojektowane jako okazja dla uczniów, aby mieli przestrzeń do odkrywania, bycia ciekawym, porażek i próbowania ponownie, a tym samym nauczyli się odporności i skupienia oraz zasadniczo przejęcia i odpowiedzialności za własne edukacyjne podróże i dzięki temu nabierz pewności siebie, jednocześnie rozwijając cenne umiejętności życiowe. Być może jednym z najważniejszych zestawów umiejętności życiowych, jakie może zaoferować grywalna nauka, jest umiejętność stania się niezawodnym członkiem zespołu, który poprzez empatię i szacunek dla innych skutecznie komunikuje się i współpracuje z innymi w imię wspólnego celu.

Ważne jest, abyśmy pamiętali o tym, czy przygotowujemy naszych uczniów do tego, z czym będą musieli się zmierzyć po opuszczeniu naszego środowiska edukacyjnego, i nie tylko to, ale także czy tworzymy obywateli, którzy będą wartościowi i produktywni członkowie społeczeństwa, którzy nie tylko przetrwają, ale także będą prosperować w ciągle zmieniającym się i pełnym wyzwań świecie. Jeszcze przed wybuchem pandemii nasze społeczeństwa zmieniały się w szybkim tempie, co wymaga od obywateli rozwijania kompetencji, które pozwalają im skutecznie radzić sobie z wyzwaniami wynikającymi z wielu przemian zachodzących w ich pracy, w ich sferze osobistej i ogólnie w społeczeństwie.

Wspominając gwałtowne zmiany, jakie przechodzą nasze społeczeństwa, musimy również przyznać, że zmiany te są również związane z postępem technologicznym, który dokonuje się w naprawdę szybkim tempie. Automatyzacja już teraz przekształca rynek pracy, a rutynowe i wymagające niskich kwalifikacji zadania są coraz częściej wykonywane przez maszyny. W związku z tym technologie odgrywają coraz ważniejszą rolę w kilku dziedzinach życia, prowadząc do tego, że umiejętności szybko stają się przestarzałe, tworząc nowe modele pracy i podkreślając potrzebę aktualizowania przez ludzi swoich umiejętności osobistych przez całe życie. -kompetencje poznawcze, umiejętności miękkie, czyli te charakterystyczne dla człowieka umiejętności, których sztuczna inteligencja nie może łatwo podważyć.

W sferze gospodarczej obserwujemy szybkie zmiany w formach zatrudnienia, przy czym stanowiska tymczasowe są bardziej powszechne; nie tylko to, ale pracodawcy coraz częściej poszukują pracowników o takich kompetencjach, jak elastyczność i skłonność do ciągłego uczenia się. Aby radzić sobie ze złożonymi sytuacjami życiowymi, obywatele muszą stale rozwijać kompetencje, które pozwolą im skutecznie radzić sobie z wyzwaniami wynikającymi z wielu przemian zachodzących w ich pracy, w ich sferze osobistej i w społeczeństwie. Jednostki muszą radzić sobie z niepewnością, pielęgnować swoją odporność, rozwijać się na poziomie osobistym, budować udane relacje międzyludzkie i uczyć się, jak się uczyć.

Dlatego bardzo ważne jest przeniesienie naszego skupienia z treści nauczania na treści nauczania, ale także na umiejętności i sposób myślenia, takie jak te prezentowane przez umiejętności przekrojowe UNESCO.

Grywalizacja w szkołach może pomóc przygotować następne pokolenie do rozwijania niezbędnych umiejętności, sposobu myślenia, wartości i wiedzy niezbędnych do podejmowania globalnych wyzwań

i celów, takich jak te przedstawione przez cele zrównoważonego rozwoju ONZ lub SDGs. Są to: brak ubóstwa, zero głodu, dobre zdrowie i dobre samopoczucie, wysokiej jakości edukacja, równość płci; czysta woda i urządzenia sanitarne; niedroga i czysta energia; godna praca i wzrost gospodarczy; przemysł, innowacje i infrastruktura; zmniejszone nierówności; działanie dotyczące klimatu; życie pod wodą; życie na lądzie; pokój, sprawiedliwość oraz silne instytucje i partnerstwa dla celów.

Narzędzia grywalizacji, takie jak przedstawione w segmencie 3.9, a konkretnie zajęcia klasowe, mogą być szczególnie skuteczne, ponieważ skupiają się na rozwijaniu umiejętności życiowych przy jednoczesnym budowaniu wartości społeczności.