

4.1 Podobnosti med igrifikacijo in kombiniranim učenjem

Visokokakovostno kombinirano učenje in igrifikacija imata podobne pristope, logiko in filozofijo. V nadaljevanju navajamo nekaj najpomembnejših:

Obe si prizadevata biti osredotočeni na študenta/učenca

- oba cenita sodelovanje in vključenost študentov
- oba priznavata obstoj različnih ravni znanja med učenci in potrebo po učinkovitem razlikovanju

In nenazadnje

- se zavedata svojih metodoloških sestavin, elementov in orodij ter se osredotočata na njihovo strateško in namerno uporabo za pomoč pri izpolnjevanju treh zgoraj navedenih točk.

Pogovorimo se o zadnji točki.

Za mnoge je mešano učenje kombinacija osebnega in spletnega učenja. Iz tega sledi, da so vsaj na praktični ravni komponente, elementi in orodja, ki jih najdemo v tej metodi, povezani s tistimi, ki so potrebni za vzpostavitev spletnega učnega okolja. Zato je odveč, da je vključevanje tehnologije potrebno vsaj do določene mere. Pri igrifikaciji so sestavine, elementi in orodja, ki jih najdemo v elementih, mehaniki in estetiki, ki temeljijo na igrah, kot smo jih omenili prej.

Tako pri mešani kot pri igrifikaciji pa velja: Če se preveč osredotočimo na vsako od njunih metodoloških komponent, elementov in orodij kot na samostojne enote, tvegamo, da bomo izgubili izpred oči širšo sliko. Večja slika je preprosto odlično poučevanje. Odlično poučevanje poteka, kadar namerno uporabljamo in maksimalno izkoristimo vse, kar imamo na voljo, da bi povečali kakovost učne izkušnje, ki jo nudimo svojim učencem. Zato sta tako visokokakovostno kombinirano učenje kot igrifikacija namenjena namernemu in strateškemu odločanju o vključevanju različnih orodij in elementov, da bi ustvarili izobraževalno mešanico, ki lahko kar najbolj izkoristi naš učni čas in tako dvigne kakovost učne izkušnje za naše učence.

Zato je lahko problematično, če osnovne opredelitve mešanega učenja in igrifikacije vzamemo za svojo vrednost. Težava pri sprejemanju osnovnih opredelitev kot vseh in vseh je, da je ravnanje z opisom, ki ga ponujajo kot osnovo za popolno in celovito metodološko opredelitev, lahko zavajajoče za novince in ljudi, ki uporabljajo te metode, vendar nimajo časa za temeljito raziskovanje njihove kompleksnosti.

V primeru kombiniranega učenja Kot smo že omenili, je za mnoge kombinirano učenje kombinacija neposrednega in spletnega učenja (ki do neke mere zahteva integracijo tehnologije). Pri tej

opredelitvi se lahko preveč osredotočimo na spletno učno okolje ali na vključevanje tehnologije. Če pa si vzamete čas za poglobljeno analizo in razumevanje kombiniranega učenja, boste videli, da je v svojem bistvu izredno osredotočeno na učenca. Ne gre toliko za orodja, ki jih ta metoda uporablja, kot za načrtovanje poučevanja, ki se osredotoča na to, kako uporabljati orodja, da bi omogočili ponovno uporabo časa. Pri mešani metodi ne gre za orodja. Gre za to, da učencem omogoči kakovosten čas z vami, izobraževalcem/trenerjem, njihovimi vrstniki, njimi samimi in svetom okoli njih.

Namesto da bi izobraževalec izkoristil svoj učni čas za poučevanje samo z eno tehniko poučevanja/usposabljanja, na primer s predavanjem/predstavitvijo celotnemu razredu hkrati, kar lahko privede do tega, da doseže samo sredino in tako ne zadovolji potreb preostalih učencev, vam mešano učenje omogoča, da vnesete in združite različne tehnike, tako da lahko razred razdelite v manjše skupine, kjer lahko ena skupina izvaja praktično dejavnost, druga ima lahko čas z vami, da se pogovori o določenih težavah, ki so jim skupne, tretja pa lahko predavanje ali predstavitev spremlja prek spletnega sistema LMS.

Čeprav praktično združuje osebno in spletno učenje ter tehnologijo, je kombinirano učenje veliko več. Je izjemno vsestransko, kompleksno in strateško orodje, ki ima sicer močno in potrebno komponento spletnega učenja, ki vključuje tehnologijo, vendar se ne osredotoča na spletno komponento ali integracijo tehnologije, vsaj ne kot samostojna elementa, kot smo omenili prej. Njegov izobraževalni cilj je bolj namensko izkoriščanje njegovih metodoloških komponent za prestrukturiranje učnega okolja, da bi omogočil ponovno uporabo kakovostnega časa in s tem povečal učinkovito sodelovanje in vključenost. Prav tako pri igrifikaciji ne gre za vključevanje igralnih elementov. Gre za njihovo izkoriščanje in vključevanje za višji izobraževalni namen. Večji izobraževalni namen igrifikacije je sodelovanje učencev.

Če torej vzamete ponovno uporabljen kakovosten čas, ki ga lahko mešano učenje prinese v razred in ki že sam po sebi veliko pripomore k sodelovanju in vključenosti učencev, ter nato vključite še igrifikacijo, ki je najboljši pristop za vključevanje, potem boste videli, da se v kombinaciji dopolnjujeta, sinhronizirana pa lahko veliko učinkoviteje in uspešneje premagata vse težave in omejitve v razredu. V bistvu lahko skupaj ustvarita vrhunsko izobraževalno mešanico.

Ko smo govorili o izobraževalnih mash upih, smo v prejšnjem delu tega modula kot enega od njih navedli igrifikacijo, ko smo kot drugi definicijski dodatek predstavili citat Michaela Matere. Oglejmo si ga še enkrat.

"Uspeh pride, ko smo namerni pri načinih uporabe igrifikacije v povezavi s standardi učnega načrta. Kar v bistvu počnemo, je izobraževalna mešanica učenja z igrami ter drugih preizkušenih in resničnih metod. Ko plujemo naprej, ne pozabite, da igrifikacijo uporabljamo za izboljšanje tega, kar že počnemo."

Zdaj pa si oglejmo opredelitev mešanega učenja po besedah profesorice Diane Laurillard z Inštituta za izobraževanje UCL.

"Lahko rečemo, da je mešano učenje mešanica tradicionalnih in digitalnih tehnologij, ki so pomešane med seboj na način, ki učencem pomaga pri bolj produktivnem učenju. Bolje izkoristijo svoj čas in dosežejo več. Ima lahko veliko oblik..."

- PROFESORICA DIANA LAURILLARD UCL INSTITUTE OF EDUCATION

V tej opredelitvi bi rada poudarila nekatere dele, gre za kombinacijo, ki pri mešanju pomaga učencem, da se učijo bolj produktivno. Lahko ima veliko oblik.

Ali lahko vidite podobnosti v načinu razmišljanja? Opredelitev mešanega učenja bi bila lahko z nekaj popravki še en dodatek k opredelitvi igrifikacije. To je:

Lahko rečemo, da je gamifikacija mešanica preizkušenih tradicionalnih in digitalnih tehnologij, ki so združene z elementi igre na način, ki učencem pomaga pri produktivnejšem učenju. Bolje izkoristijo svoj čas, dosežejo več in so bolj zavzeti. Ima lahko veliko oblik."

Nadaljujte in to vključite kot tretji dodatek k opredelitvi pojma igrifikacija:

"Za igrifikacijo lahko rečemo, da je mešanica preizkušenih tradicionalnih in digitalnih tehnologij, ki so združene z elementi igre na način, ki učencem pomaga pri produktivnejšem učenju. Bolje izkoristijo svoj čas, dosežejo več in so bolj zavzeti. Lahko je v različnih oblikah."

Vidite torej, da sta tako mešano učenje kot igrifikacija mešanica/mešanica preizkušenih in resničnih tradicionalnih ali digitalnih metod, ki vključujeta in uporabljata svoje metodološke komponente, elemente in orodja, da bi našim učencem ponudili najboljše, kar lahko. Skupaj, ko sta gamifikacija in kombinirano učenje pomešana, pomešana ali zmešana, lahko ponudita vrhunsko izobraževalno mešanico.

Pomembno pa je, da se spomnimo, zakaj smo gamifikacijo in mešano učenje sploh želeli vključiti v naše podajanje vsebin. Naše metode posredovanja in vsebine morajo biti povezane. Pri mešani obliki je treba iz tega, kar učenci počnejo na primer v spletnem okolju, razbrati, kaj se počne v učilnici. Enako bi moralo veljati za igrifikacijo, kaj učenci počnejo v igranem okolju, mora biti podlaga za to, kaj se počne v učilnici. Dejavnosti, ki se izvajajo v obeh okoljih (spletnem in igrificiranem), morajo biti neločljivo povezane z učnimi dejavnostmi, ki jih je treba opraviti v učilnici ali doma.

Ob zaključku tega videoposnetka želim, da si od njega odnesete tole. Pri vsem, kar počnete v učnem okolju, bodite namerni. Če nameravate v svoje učilnice uvesti mešano učenje, igrifikacijo ali oboje, storite to namerno, saj boste le tako lahko izkoristili njune metodološke prednosti.