

4.2 Ravni in učenje na podlagi mojstrstva

V prejšnjem videoposnetku smo omenili, da je ena od podobnosti med mešanim učenjem in igrifikacijo ta, da obe priznavata obstoj različnih ravni obvladovanja med učenci in potrebo po učinkovitem razlikovanju, ki lahko ustrezno obravnava različne izobraževalne potrebe.

Kot vsi vemo, imamo lahko v vsakem trenutku v razredu različne ravni razumevanja in obvladovanja vsebine. Preden se lotimo obravnave teh različnih ravni, je pomembno, da nekaj pojasnimo v zvezi s temi ravni. Recimo, da smo te različne ravni razdelili na tri, čeprav jih je v vsakem razredu seveda lahko več kot tri. Za potrebe tega videoposnetka recimo, da so te tri ravni razvrščene kot začetna, srednja in napredna. Na vsaki od teh ravni so skupine učencev, katerih obvladovanje vsebine odraža kategorijo, v katero so uvrščeni. Učitelji/trenerji velikokrat delamo tako, da delamo v fiksnih skupinah, kar pomeni, da se udeleženci v vsaki skupini in na vsaki ravni nikoli ne spremenijo. Na primer: Maria, Tom, John, Hussein, Shakira in Elena bodo vedno skupaj v isti skupini in na isti ravni. To je popolnoma nerealno, saj se lahko raven zanimanja, razumevanja in obvladovanja vsakega od teh učencev dnevno spreminja glede na edinstveno kombinacijo stvari, kot so koncept poučevanja in druge spremenljivke, prisotne v učnem okolju. Če se na primer Shakira nekega dne znajde pri pouku o temi, s katero je bila že prej seznanjena in jo zanima, obtičanje v kategoriji začetnikov pri njej ne bo idealno, saj se ne bo naučila ničesar novega in ji tako ne bo predstavljalo zadostnega izziva, da bi dosegla višjo raven obvladovanja. Nasprotno pa Vasilij, ki je bil najprej uvrščen v skupino z učenci v kategoriji Napredni, morda še nikoli ni bil izpostavljen temi, ki jo trenutno poučujete, zato bo potreboval več pomoči. Če bo ostal v kategoriji Napredni, bo izgubil priložnost, da mu ponudite izobraževalno podlago, ki bi jo potreboval, da bi lahko obvladal vsebino, ki jo poučujete. Če torej sprejmemo fiksno razvrščanje v skupine, bodo učenci tako ali drugače prikrajšani. Poleg tega fiksne skupine prispevajo k etiketiranju učencev ter k pristranskosti in negativnosti, povezani z etiketiranjem učnih zmožnosti.

Zato moramo kot vzgojitelji/izobraževalci ali mladinski delavci preiti od uporabe fiksnih skupin k uporabi dinamičnih skupin, ki se spreminjajo glede na potrebe učencev. To je mogoče le tako, da vzgojitelji, učitelji ali mladinski delavci izvedejo spremembo v svoji vlogi. Iz vloge predavatelja se morajo preusmeriti v vlogo spodbujevalca, saj to ne bo pomenilo le spremembe miselnosti glede potenciala učencev, ampak bo tudi prisililo strokovnjaka, da bo bolj mobilni. Strokovnjak ne bo več stal na čelu učilnice in učil "sredino", ampak se bo moral nenehno premikati po učilnici. Da bi si to lažje predstavljali, si predstavljajte, da se s šolsko tablico premikate po razredu in poslušate pogovore učencev ter gledate njihovo delo v razredu, ko se osredotočajo na izvajanje znanja, in glede na to, kar slišite in vidite, začnete sproti zapisovati in diagnosticirati njihove potrebe. Na podlagi svojih ocen jih začnete premeščati v manjše skupine, ki jih sestavljajo učenci s podobnimi učnimi potrebami v danem trenutku. Na ta način ustvarite dinamične skupine, ki vam omogočajo, da produktivno obravnavate njihove potrebe s strateško spremembo namembnosti učnega časa glede na njihove potrebe, bodisi s praktičnimi delavnicami, kakovostnim časom z vami ali pa jih pošljete v računalniško učilnico, da si ponovno ogledajo video posnetek predavanja v obrnjeni učilnici, ki uvaja vaš koncept poučevanja.

Sprememba naše vloge in spremembe razvrščanja v skupine bi spremenile to, kar običajno vidimo v učilnicah in učnih okoljih. To pomeni, da ne bi več videli vzgojitelja/izobraževalca, ki stoji pred

razredom in predava ali predstavlja celotnemu razredu z uporabo univerzalnega pristopa, ki ni učinkovit. Težava s predavanjem/predstavljanjem celotnemu razredu hkrati je v tem, da ne upoštevamo dejstva, da naši učenci:

imajo različne učne stile

- imajo različne učne potrebe
- poslušajo različno hitro

In ko se lotimo predavanja/predstavitve celotnemu razredu hkrati, na koncu učimo srednjo ali srednjo skupino v razredu in s tem:

V skupini začetnikov ne pomagamo zgraditi osnovnih temeljev, ki bi jih potrebovali za nadgradnjo in izboljšanje, kar pomeni, da bi sčasoma vse bolj nazadovali. V primeru srednje zahtevne skupine jih bomo naučili nekaj novega, vendar tako kot pri drugih skupinah ne bomo imeli časa, da bi se preveč osredotočili na izvajanje znanja, saj bi morali isto predstavitev ponovno poučevati skupini začetnikov. Pri napredni skupini pa se bodo dolgočasili in ne bodo sodelovali, ker jim ne bomo postavljali dodatnih izzivov, kar pomeni, da se ne bodo naučili ničesar novega.

Če bi torej ostali v svoji stalni vlogi predavatelja/predavateljice, je zelo malo verjetno, da ne bi na koncu mnogim našim študentom naredili slabo uslugo. Zato je priznavanje različnih ravni in učinkovito diferenciranje tako pomembno. To je zaenkrat vse o kombiniranem učenju, če pa želite nekaj nasvetov, kako uporabiti kombinirano učenje za učinkovito diferenciacijo, me lahko kontaktirate prek omrežja LinkedIn.

Tudi igrifikacija priznava učinkovito diferenciacijo in ji namenja čas. Zakaj? Ker je bilo ugotovljeno (psiholog Mihaly Csikszentimihayli), da se ljudje najbolje počutijo, kadar so deležni izzivov na ravni svojih sposobnosti. Ko niso niti premalo niti preveč obremenjeni, saj lahko prvi izziv povzroči dolgočasje, drugi pa tesnobo in razočaranje, kar oboje vodi v nezanimanje. Ko učenci napredujejo na svoji učni poti, se s pomočjo ponavljanja in časa učno okolje in zahtevnost izzivov prilagajata njihovim vse boljšim spretnostim in ravni. Kombinirano učenje in igrifikacija po zasnovi omogočata to prilagodljivost in prilagajanje.

Ravni so potrebne, saj vemo, da se v vsakem razredu ali učnem okolju raven obvladovanja vsebine med učenci razlikuje. Predlog, kako uporabiti ravni v igrifikaciji, je, da bi ponovno imeli tri glavne, ki bodo izobraževalcu olajšale ocenjevanje učencev in mu omogočile, da ponudi specifične povratne informacije glede na relativne potrebe. Te tri glavne ravni so lahko začetna, srednja in napredna. Raven Začetnik predstavi didaktično temo, je lažja in hitreje dodeljuje točke, da bi učenca pritegnila in motivirala, da bi se želel naučiti več. Vmesna raven se začne poglobljati v didaktično vsebino in raziskuje podrobnosti ter ni prelahka, vendar tudi ne pretežka, da bi učenci lahko sodelovali. Zagotoviti mora trdne temelje, ki jih učenec vsaj teoretično in konceptualno razume, preden lahko preide na naslednjo raven. Napredna raven raziskuje zapletenost in kompleksnost didaktičnih vsebin. Od učenca zahteva, da uporabi svoje kritično mišljenje, reševanje problemov in ustvarjalnost za obdelavo in namensko uporabo predhodno pridobljenega teoretičnega znanja v kombinaciji s pridobljenimi spretnostmi. Napredna raven je najzahtevnejša raven in čeprav je verjetno, da jo bo le določen odstotek učencev lahko samostojno prešel, je treba vse učence spodbujati in jim nuditi podporo, ki jo potrebujejo, da pridejo do nje in uspejo. Znotraj teh treh glavnih ravni lahko imate podravni, da didaktično vsebino predstavite v manjših osredotočenih delih, kar olajša obvladovanje. Te podravni je

treba predstaviti v logični povezanosti in napredovanju, tako da se pri zadnjem izzivu na ravni vsi ti deli učenja lahko združijo, da učenec jasno vidi povezavo in logično napredovanje znanja. Morda boste želeli razmisliti o tem, da bi kot predpogoj za vstop v začetno stopnjo ponudili učno stopnjo. To je lahko v obliki videoposnetka v obrnjeni učilnici, ki si ga morajo ogledati pred vstopom v igro. Ko vstopijo v igro ali jo začnejo igrati, jim boste morda želeli dati tudi omejen čas za prosto igranje, da se seznani s pravili in mehaniko igre, tako da se bodo lahko bolje osredotočili na razumevanje vsebine in pridobivanje veščin, ko bodo uradno vstopili v igro.

Vir: Google Tech Talk I Sebastian Deterding, 2011

