

4.3 Razvijanje transversalnih spretnosti s pomočjo igrifikacije in kombiniranega učenja

Poleg poučevanja vsebin je pomembno, da je igrificirana učna izkušnja zasnovana tudi kot priložnost za učence, da imajo prostor za raziskovanje, radovednost, neuspehe in ponovne poskuse ter se tako naučijo odpornosti in osredotočenosti ter v bistvu prevzamejo odgovornost za svojo izobraževalno pot in s tem pridobijo samozavest, hkrati pa razvijajo dragocene življenjske veščine. Morda je ena od najpomembnejših življenjskih spretnosti, ki jih lahko ponudi igrificirana učna izkušnja, sposobnost postati zanesljiv član ekipe, ki z empatijo in spoštovanjem drugih učinkovito komunicira in sodeluje z drugimi za doseg skupnega cilja.

Pomembno je, da smo pozorni na to, ali učence pripravljamo na to, s čimer se bodo soočili, ko bodo zapustili naše učno okolje, in ne le to, tudi na to, ali ustvarjamo državljane, ki bodo dragoceni in produktivni člani družbe, ki bodo ne le preživel, ampak tudi uspeli v nenehno spreminjajočem se in zahtevnem svetu. Že pred začetkom pandemije so se naše družbe hitro spreminjale, zato morajo državljani razviti sposobnosti, ki jim omogočajo uspešno obvladovanje izzivov, ki jih prinašajo številne spremembe na delovnem mestu, v zasebnem življenju in v družbi na splošno.

Ko omenjamo hitre spremembe, ki jih doživljajo naše družbe, moramo priznati, da so te spremembe povezane tudi s tehnološkim razvojem, ki poteka zelo hitro. Avtomatizacija že spreminja trg dela, saj rutinska in nizkokvalificirana opravila vse pogostejše opravljajo stroji. Tehnologije zato igrajo vse pomembnejšo vlogo na več področjih življenja, zaradi česar znanja in spretnosti hitro zastarevajo, nastajajo novi modeli dela, poudarjena pa je tudi potreba po tem, da ljudje vse življenje posodablja svoja osebna znanja in spretnosti, zato se povečuje potreba po nekognitivnih kompetencah, mehkih veščinah, ki so tiste značilne človeške veščine, ki jih umetna inteligenca ne more enostavno izpodbijati.

Na gospodarskem področju smo priča hitrim spremembam v oblikah zaposlovanja, pri čemer so pogostejša delovna mesta za določen čas; ne le to, delodajalci vse bolj iščejo tudi delavce s sposobnostmi, kot sta prilagodljivost in nagnjenost k nenehnemu učenju. Za obvladovanje zapletenih življenjskih situacij morajo državljani nenehno razvijati kompetence, ki jim omogočajo uspešno obvladovanje izzivov, ki jih prinašajo številni prehodi na delovnem mestu, v osebni sferi in v družbi. Posamezniki se morajo spopadati z negotovostjo, negovati svojo odpornost, se razvijati na osebni ravni, graditi uspešne medosebne odnose in se učiti, kako se učiti.

Zato je zelo pomembno, da se ne osredotočamo le na poučevanje vsebin, temveč tudi na veščine in miselnost, kot jih predstavljajo Unescove transversalne veščine.

Gamifikacija v šolah lahko pomaga pripraviti naslednjo generacijo na razvoj potrebnih spretnosti, miselnosti, vrednot in znanja, potrebnih za sprejemanje globalnih izzivov in ciljev, kot jih predstavljajo cilji trajnostnega razvoja ZN ali SDG. Ti cilji so: Brez revščine, brez lakote, dobro zdravje in dobro počutje, kakovostno izobraževanje, enakost spolov, čista voda in sanitarije, dostopna in čista energija, dostojno delo in gospodarska rast, industrija, inovacije in infrastruktura, zmanjšanje neenakosti, podnebni ukrepi, življenje pod vodo, življenje na kopnem, mir, pravičnost ter močne institucije in partnerstva za uresničevanje ciljev.

Orodja za igrifikacijo, kot je predstavljeno v segmentu 3.9, natančneje classcraft, so lahko še posebej učinkovita, saj se osredotočajo na razvoj življenjskih spretnosti, hkrati pa gradijo tudi vrednote skupnosti.

