

4.1 Οι ομοιότητες μεταξύ Gamification και Blended Learning

Η υψηλής ποιότητας μικτή μάθηση και η παιχνιδοποίηση μοιράζονται ομοιότητες στην προσέγγιση, τη λογική και τη φιλοσοφία τους. Ακολουθούν μερικές από τις πιο σημαντικές:

- Και οι δύο επιδιώκουν να είναι μαθητοκεντρικές / μαθητοκεντρικές
- Και οι δύο εκτιμούν τη συμμετοχή και τη δέσμευση των μαθητών
- Και οι δύο αναγνωρίζουν την ύπαρξη διαφορετικών επιπέδων κυριαρχίας μεταξύ των μαθητών μας και την ανάγκη για αποτελεσματική διαφοροποίηση

Και τέλος, αλλά όχι λιγότερο σημαντικό

- Έχουν επίγνωση των μεθοδολογικών συστατικών, στοιχείων και εργαλείων τους και επικεντρώνονται στην αξιοποίησή τους στρατηγικά και σκόπιμα για να βοηθήσουν στα τρία προαναφερθέντα σημεία.

Ας μιλήσουμε για αυτό το τελευταίο σημείο λίγο περισσότερο.

Για πολλούς, η μικτή μάθηση είναι ο συνδυασμός της δια ζώσης και της διαδικτυακής μάθησης. Οπότε προκύπτει ότι, τουλάχιστον σε πρακτικό επίπεδο, τα συστατικά, τα στοιχεία και τα εργαλεία που συναντώνται σε αυτή τη μέθοδο, σχετίζονται με αυτά που απαιτούνται για τη δημιουργία ενός διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης. Επομένως, είναι περιττό να αναφερθεί ότι η ενσωμάτωση της τεχνολογίας είναι απαραίτητη τουλάχιστον σε κάποιο βαθμό. Για την παιχνιδοποίηση, τα συστατικά, τα στοιχεία και τα εργαλεία βρίσκονται στα στοιχεία, τους μηχανισμούς και την αισθητική των παιχνιδιών, όπως αυτά που αναφέραμε προηγουμένως.

Τόσο με το Blended όσο και με την παιχνιδοποίηση, ωστόσο, Αν επικεντρωθούμε υπερβολικά σε κάθε ένα από τα μεθοδολογικά συστατικά, στοιχεία και εργαλεία τους ως αυτόνομες οντότητες, κινδυνεύουμε να χάσουμε από τα μάτια μας τη συνολική εικόνα. Η ευρύτερη εικόνα είναι απλώς η σπουδαία διδασκαλία. Η σπουδαία διδασκαλία πραγματοποιείται όταν αξιοποιούμε και μεγιστοποιούμε σκόπιμα όλα όσα έχουμε στη διάθεσή μας προκειμένου να αυξήσουμε την ποιότητα της μαθησιακής εμπειρίας που προσφέρουμε στους μαθητές μας. Ως εκ τούτου, τόσο η υψηλής ποιότητας μικτή μάθηση όσο και η παιχνιδοποίηση στοχεύουν στο να είναι σκόπιμη και στρατηγική όταν κάνουμε την επιλογή να ενσωματώσουμε διαφορετικά εργαλεία και στοιχεία προκειμένου να δημιουργήσουμε ένα εκπαιδευτικό συνονθύλευμα που μπορεί να αξιοποιήσει στο έπακρο τον διδακτικό μας χρόνο και έτσι να αυξήσει την ποιότητα της μαθησιακής εμπειρίας για τους μαθητές μας.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η εκ πρώτης όψεως υιοθέτηση των βασικών ορισμών της μικτής μάθησης και της παιχνιδοποίησης μπορεί να είναι προβληματική. Το πρόβλημα με την αποδοχή των βασικών ορισμών ως το παν και το τέλος είναι ότι το να πηγαίνουμε με την περιγραφή που προσφέρουν ως βάση για έναν πλήρη και ολοκληρωμένο μεθοδολογικό ορισμό είναι ότι μπορεί να είναι παραπλανητικό για τους νεοεισερχόμενους και τους ανθρώπους που χρησιμοποιούν αυτές τις μεθόδους αλλά δεν έχουν το χρόνο να ερευνήσουν διεξοδικά την πολυπλοκότητά τους.

Στην περίπτωση της Μικτής Μάθησης Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, για πολλούς η Μικτή Μάθηση είναι ο συνδυασμός της δια ζώσης και της διαδικτυακής μάθησης (η οποία απαιτεί σε ένα βαθμό την ενσωμάτωση της τεχνολογίας). Αυτός ο ορισμός μπορεί να δώσει υπερβολική έμφαση είτε στο διαδικτυακό μαθησιακό περιβάλλον είτε στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας. Ωστόσο, όταν αφιερώσετε χρόνο για να αναλύσετε και να κατανοήσετε σε βάθος τη Μικτή Μάθηση, θα δείτε ότι στην καρδιά της είναι απίστευτα μαθητοκεντρική. Δεν έχει να κάνει τόσο με τα εργαλεία που χρησιμοποιεί αυτή η μέθοδος όσο με τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό που εστιάζει στον τρόπο χρήσης των εργαλείων προκειμένου να επιτρέψει την επαναχρησιμοποίηση του χρόνου. Η μικτή μέθοδος δεν έχει να κάνει με τα εργαλεία της. Έχει να κάνει με την παροχή ποιοτικού χρόνου στους εκπαιδευόμενους με εσάς, τον εκπαιδευτή/εκπαιδευτή, τους συνομηλίκους τους, τον εαυτό τους και τον κόσμο γύρω τους.

Έτσι, αντί ο εκπαιδευτικός να χρησιμοποιεί το διδακτικό του χρόνο για να διδάξει μόνο με μία τεχνική διδασκαλίας/εκπαίδευσης, όπως η διάλεξη/παρουσίαση σε ολόκληρη την τάξη ταυτόχρονα, η οποία μπορεί να οδηγήσει στο να φτάσει μόνο στη μέση και έτσι να μην καλύψει τις υπόλοιπες ανάγκες των μαθητών, η Μικτή Μάθηση σας επιτρέπει να εισάγετε και να συνδυάζετε διαφορετικές τεχνικές, ώστε να μπορείτε να χωρίσετε την τάξη σας σε μικρότερες ομάδες, όπου η μία ομάδα μπορεί να κάνει μια πρακτική δραστηριότητα, μια άλλη μπορεί να έχει χρόνο μαζί σας για να μιλήσετε για συγκεκριμένα προβλήματα που μοιράζονται όλοι και η άλλη μπορεί να παρακολουθεί τη διάλεξη ή την παρουσίαση σε απευθείας σύνδεση μέσω ενός LMS.

Έτσι, και πάλι, ενώ πρακτικά συνδυάζει τη δια ζώσης και τη διαδικτυακή μάθηση καθώς και την τεχνολογία, η μικτή μάθηση είναι πολύ περισσότερα. Πρόκειται για ένα απίστευτα ευέλικτο, σύνθετο και στρατηγικό εργαλείο που ενώ ναι μεν έχει ένα ισχυρό και απαραίτητο στοιχείο διαδικτυακής μάθησης που ενσωματώνει την τεχνολογία, η εστίαση δεν είναι στο διαδικτυακό στοιχείο ή στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας, τουλάχιστον όχι ως αυτόνομα στοιχεία όπως αναφέραμε προηγουμένως. Ο εκπαιδευτικός του στόχος είναι περισσότερο η αξιοποίηση των μεθοδολογικών του στοιχείων σκόπιμα για την αναδιάρθρωση του μαθησιακού περιβάλλοντος ώστε να επιτρέπει την επαναχρησιμοποίηση του ποιοτικού χρόνου και έτσι να αυξάνει την αποτελεσματική συμμετοχή και εμπλοκή. Κατά τον ίδιο τρόπο, η παιχνιδοποίηση δεν αφορά την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού. Πρόκειται για την αξιοποίησή τους και την ενσωμάτωσή τους για έναν ανώτερο εκπαιδευτικό σκοπό. Ο ανώτερος εκπαιδευτικός σκοπός της παιχνιδοποίησης είναι η εμπλοκή των μαθητών.

Έτσι, αν πάρετε τον επαναχρησιμοποιούμενο ποιοτικό χρόνο που μπορεί να φέρει η Μικτή Μάθηση στην τάξη, ο οποίος ήδη από μόνος του βοηθάει πολύ στη συμμετοχή και τη δέσμευση των μαθητών, και στη συνέχεια φέρετε και την Παιχνιδοποίηση, η οποία είναι η απόλυτη προσέγγιση δέσμευσης, τότε αυτό που θα δείτε είναι ότι όταν συνδυάζονται, ο ένας συμπληρώνει τον άλλο και όταν συγχρονίζονται, μπορούν να αναλάβουν και να αντιμετωπίσουν οποιουδήποτε αγώνες και περιορισμούς στην τάξη πολύ πιο αποτελεσματικά και με επιτυχία. Ουσιαστικά Μαζί μπορούν να δημιουργήσουν το απόλυτο εκπαιδευτικό mash-up.

Μιλώντας για εκπαιδευτικά mashups νωρίτερα στο προηγούμενο μέρος αυτής της ενότητας αναφερθήκαμε στο Gamification ως ένα από αυτά, όταν παρουσιάσαμε το απόσπασμα του Michael Matera ως τη δεύτερη προσθήκη του Ορισμού μας. Ας ρίξουμε μια ματιά σε αυτό για άλλη μια φορά.

"Η επιτυχία έρχεται όταν είμαστε προσηλωμένοι στους τρόπους με τους οποίους χρησιμοποιούμε την παιχνιδοποίηση σε συνδυασμό με τα πρότυπα του προγράμματος σπουδών. Αυτό που ουσιαστικά

κάνουμε είναι ένα εκπαιδευτικό συνονθύλευμα μάθησης βασισμένης σε παιχνίδια, καθώς και άλλων δοκιμασμένων και αληθινών μεθόδων. Πλέοντας προς τα εμπρός, να θυμάστε ότι χρησιμοποιούμε την παιχνιδοποίηση για να βελτιώσουμε αυτό που ήδη κάνουμε".

Ας ρίξουμε τώρα μια ματιά στον ορισμό της μικτής μάθησης σύμφωνα με την καθηγήτρια Diana Laurillard από το UCL Institute of Education.

"Η μικτή μάθηση, μπορούμε να πούμε, είναι ένα μείγμα παραδοσιακών και ψηφιακών τεχνολογιών που συνδυάζονται με τρόπο που βοηθά τους μαθητές να μάθουν πιο παραγωγικά. Χρησιμοποιούν καλύτερα το χρόνο τους, επιτυγχάνουν περισσότερα. Μπορεί να πάρει πολλές μορφές..."

- PROFESSOR DIANA LAURILLARD UCL INSTITUTE OF EDUCATION

Σε αυτόν τον ορισμό θα ήθελα να επισημάνω ορισμένα μέρη, είναι ένα μείγμα που όταν αναμειγνύεται βοηθά τους μαθητές να μάθουν πιο παραγωγικά. Μπορεί να πάρει πολλές μορφές.

Μπορείτε να δείτε τις ομοιότητες στη νοοτροπία; Ο ορισμός της μεικτής μάθησης θα μπορούσε με μερικές βελτιώσεις να είναι μια άλλη προσθήκη στον ορισμό της παιχνιδοποίησης. Δηλαδή:

Η παιχνιδοποίηση μπορούμε να πούμε ότι είναι ένας συνδυασμός δοκιμασμένων και αληθινών παραδοσιακών και ψηφιακών τεχνολογιών που συνδυάζονται με στοιχεία παιχνιδιού με τρόπο που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να μάθουν πιο παραγωγικά. Χρησιμοποιούν καλύτερα το χρόνο τους, επιτυγχάνουν περισσότερα και είναι πιο αφοσιωμένοι. Μπορεί να πάρει πολλές μορφές".

Προχωρήστε και συμπεριλάβετε αυτό ως το τρίτο πρόσθετο Gamification Definition Add on:

"Η παιχνιδοποίηση μπορούμε να πούμε ότι είναι ένας συνδυασμός δοκιμασμένων και αληθινών παραδοσιακών και ψηφιακών τεχνολογιών που συνδυάζονται με στοιχεία παιχνιδιού με τρόπο που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να μάθουν πιο παραγωγικά. Χρησιμοποιούν καλύτερα το χρόνο τους, επιτυγχάνουν περισσότερα και είναι πιο αφοσιωμένοι. Μπορεί να πάρει πολλές μορφές".

Βλέπετε, λοιπόν, ότι τόσο η Μικτή Μάθηση όσο και η Παιχνιδοποίηση είναι ένα μείγμα/μασάζ δοκιμασμένων μεθόδων, είτε παραδοσιακών είτε ψηφιακών, που ενσωματώνουν και αξιοποιούν τα μεθοδολογικά συστατικά, στοιχεία και εργαλεία τους, προκειμένου να προσφέρουμε στους μαθητές μας ό,τι καλύτερο μπορούμε. Μαζί, όταν αναμειγνύονται, αναμειγνύονται ή πολτοποιούνται, η παιχνιδοποίηση και η μικτή μάθηση μπορούν να προσφέρουν το απόλυτο εκπαιδευτικό mash-up.

Όμως είναι σημαντικό να υπενθυμίσουμε στον εαυτό μας γιατί θέλαμε να ενσωματώσουμε εξ αρχής την Παιχνιδοποίηση και τη Μικτή Μάθηση στην παροχή του περιεχομένου μας. Οι μέθοδοι παράδοσης και το περιεχόμενό μας πρέπει να συνδέονται. Για το Blended Αυτό που κάνουν οι εκπαιδευόμενοι σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον, για παράδειγμα, πρέπει να ενημερώνει για το τι γίνεται στην τάξη. Το ίδιο πρέπει να ισχύει και για την παιχνιδοποίηση, αυτό που κάνουν οι μαθητές στο παιχνιδοποιημένο περιβάλλον πρέπει να ενημερώνει για το τι γίνεται στην τάξη. Οι δραστηριότητες που γίνονται και στα δύο περιβάλλοντα (διαδικτυακό και παιχνιδοποιημένο) πρέπει να συνδέονται αναπόσπαστα με ακαδημαϊκές δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρωθούν στην τάξη ή στο σπίτι.

Καθώς κλείνουμε αυτό το βίντεο, αν υπάρχει ένα πράγμα που θα ήθελα να πάρετε από αυτό είναι το εξής. Να είστε προσηλωμένοι σε ό,τι κάνετε στο μαθησιακό περιβάλλον. Αν πρόκειται να εφαρμόσετε

τη Μικτή Μάθηση ή την Παιχνιδοποίηση ή και τα δύο στις τάξεις σας, κάντε το σκόπιμα, καθώς μόνο έτσι μπορείτε να αποκομίσετε τα μεθοδολογικά οφέλη τους.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained here.