

## Trascrizione. LEZIONE 4 “SOMIGLIANZE”

L'apprendimento blended con caratteristiche di alta qualità e la gamification condividono somiglianze nell'approccio, nella logica e nella filosofia. Ecco alcune delle più importanti:

- Entrambi si sforzano di essere centrati sullo studente / sul discente
- Entrambi apprezzano la partecipazione e l'impegno degli studenti
- Entrambi riconoscono l'esistenza di vari livelli di padronanza della materia tra gli studenti e la necessità di una differenziazione efficace
- Ultimo, ma non meno importante
- Sono consapevoli delle loro componenti, degli elementi e degli strumenti metodologici e si concentrano sul loro utilizzo strategico e intenzionale per assisterli con i tre punti sopra menzionati
- Parliamo un po' di più di quest'ultimo punto.

Per molti, il *Blended Learning* è la combinazione di apprendimento faccia a faccia e online. Ne consegue che, almeno a livello pratico, i componenti, gli elementi e gli strumenti presenti in questo metodo sono associati a quelli necessari per creare un ambiente di apprendimento online. Pertanto, è inutile dire come l'integrazione della tecnologia sia necessaria almeno in una certa misura. Per la gamification, i componenti, gli elementi e gli strumenti si trovano nelle caratteristiche, nella meccanica e nell'estetica del gioco, come quelli che abbiamo menzionato in precedenza.

Tuttavia, sia con il Blended che con la gamification, se ci concentriamo troppo su ciascuno dei loro componenti metodologici, caratteristiche e strumenti come entità autonome e non interdipendenti, corriamo il rischio di perdere di vista il quadro più ampio. Il quadro più ampio è semplicemente un grande insegnamento. Un grande insegnamento avviene quando siamo intenzionati a utilizzare e massimizzare tutto ciò che è a nostra disposizione per aumentare la qualità dell'esperienza di apprendimento che offriamo ai nostri studenti. Pertanto, sia l'apprendimento blended “di alta qualità” che la gamification, mirano ad essere intenzionali e strategici quando si effettua la scelta di integrare diversi strumenti ed elementi al fine di creare un mash up educativo che possa sfruttare al meglio il nostro tempo di insegnamento e, quindi, aumentare la qualità dell'esperienza di apprendimento per i nostri studenti.

Ecco perché prendere alla lettera le definizioni di base di Apprendimento Blended e Gamification può essere problematico. Il problema con l'accettazione delle definizioni *in toto* è che partire dall'assunto che le descrizioni che offrono siano la base per una definizione metodologica completa ed esauriente è che può essere fuorviante per i neofiti e le persone che usano questi metodi, ma non hanno il tempo per ricercare a fondo la loro complessità.

Nel caso dell'apprendimento misto, come accennato in precedenza, per molti è la combinazione di apprendimento faccia a faccia e online (che richiede in una certa misura l'integrazione della tecnologia). Tale definizione può porre l'accento eccessivamente sull'ambiente di apprendimento online o sull'integrazione della tecnologia. Tuttavia, quando ti prendi il tempo per analizzare davvero e comprendere in profondità l'apprendimento blended, vedrai che nel profondo è incredibilmente



centrato sullo studente. Non si tratta tanto degli strumenti utilizzati da questo metodo quanto della progettazione didattica che si concentra su come utilizzare gli strumenti per consentire le tempistiche predisposte. Il metodo Blended non riguarda i suoi strumenti. Si tratta di dare agli studenti del tempo di qualità con te, l'educatore/formatore, i loro coetanei, se stessi e il mondo che li circonda.

Quindi, invece dell'educatore che usa il proprio tempo didattico per insegnare solo con una tecnica di insegnamento/formazione come tenere lezioni/presentazioni all'intera classe nello stesso momento (il che può portare a raggiungerne solo la metà e quindi a non affrontare il resto dei bisogni degli studenti), Il Blended Learning ti consente di introdurre e combinare diverse tecniche in modo da poter suddividere la tua classe in gruppi più piccoli in cui un gruppo potrebbe svolgere un'attività pratica, un altro può avere del tempo con te per parlare di problemi specifici che condividono tutti e l'altro può guardare la conferenza o la presentazione online tramite un LMS.

Quindi ancora una volta, mentre in pratica, questo modello, combina l'apprendimento faccia a faccia e online oltre che la tecnologia, l'apprendimento blended è molto di più. È uno strumento incredibilmente versatile, complesso e strategico che, sebbene abbia una componente di elemento di apprendimento online molto forte e necessaria che integra la tecnologia, l'attenzione non si deve riporre sulla componente online o sull'integrazione della tecnologia, almeno non come elementi autonomi come abbiamo accennato prima. Il suo obiettivo educativo è più quello di sfruttare intenzionalmente le sue componenti metodologiche per ristrutturare l'ambiente di apprendimento per consentire un tempo di qualità e quindi aumentare la partecipazione e l'impegno effettivi. Allo stesso modo la gamification non riguarda l'integrazione di elementi di gioco. Si tratta di sfruttarli e integrarli per uno scopo educativo superiore. Il principale scopo educativo della gamification è il coinvolgimento dello studente.

Quindi, se prendi il tempo di qualità che il Blended Learning può portare in classe, che già di per sé aiuta molto con la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti, e poi lo combini con la Gamification che è un approccio coinvolgente per definizione, quello che vedrai è che una volta combinati, si completeranno a vicenda e, una volta sincronizzati, possono affrontare e superare qualsiasi difficoltà e limitazione in classe in modo molto più efficace e con successo. Essenzialmente insieme possono creare un mash up educativo straordinario.

Parlando di mash up educativi, all'inizio della parte precedente di questo modulo, abbiamo fatto riferimento a Gamification quando abbiamo introdotto la citazione di Michael Matera come la nostra seconda definizione aggiuntiva. Diamoci un'occhiata ancora una volta.

*“Il successo arriva quando abbiamo la volontà di utilizzare i metodi della gamification insieme agli standard del curriculum. Quello che stiamo essenzialmente facendo è un mashup educativo di apprendimento basato sul gioco, oltre ad altri metodi collaudati e veri. Andando avanti, ricorda che stiamo usando la gamification per migliorare ciò che già facciamo”*

Ora diamo un'occhiata alla definizione di Blended Learning secondo la professoressa Diana Laurillard dell'UCL Institute of Education.

*“Blended learning, we can say, is a mix of traditional and digital technologies that are blended together in a way that helps learners learn more productively. They use their time better, they achieve more. It can take many forms...”*



*“L'apprendimento misto, possiamo dire, è un mix di tecnologie tradizionali e digitali che si fondono insieme in un modo che aiuta gli studenti a imparare in modo più produttivo. Usando meglio il loro tempo, ottengono di più. Può assumere molte forme...”*

- PROFESSORESSA DIANA LAURILLARD - UCL INSTITUTE OF EDUCATION

In questa definizione vorrei evidenziare alcune parti. si tratta di un mix che, se miscelato, aiuta gli studenti ad apprendere in modo più produttivo. Può assumere molte forme.

Riesci a vedere le somiglianze nella mentalità? La definizione di Blended Learning potrebbe, con alcune modifiche, essere un'altra aggiunta alla definizione di gamification. Questo è:

*“Possiamo dire che la gamification è un mix di tecnologie tradizionali e digitali collaudate che si fondono con elementi di gioco in un modo che aiuta gli studenti a imparare in modo più produttivo. Usano meglio il loro tempo, ottengono di più, sono più coinvolti. Può assumere molte forme”.*

Vai avanti e includi questo come terzo componente aggiuntivo per la definizione di gamification:

*“Possiamo dire che la gamification è un mix di tecnologie tradizionali e digitali collaudate che si fondono con elementi di gioco in un modo che aiuta gli studenti a imparare in modo più produttivo. Usano meglio il loro tempo, ottengono di più, sono più coinvolti. Può assumere molte forme”.*

Quindi, vedi, sia il Blended Learning che la Gamification sono un mix/mash up di metodi collaudati e verificati, sia tradizionali che digitali, che incorporano e sfruttano i loro componenti, elementi e strumenti metodologici per offrire ai nostri studenti il meglio che possiamo. Insieme, quando mescolati, miscelati o compressi, possono offrire il massimo mix educativo.

Ma è importante ricordare a noi stessi il motivo per cui abbiamo voluto incorporare Gamification e Apprendimento Blended nella nostra fornitura di contenuti. I nostri metodi e contenuti da erogare devono essere collegati. Durante il Blended, per esempio, ciò che gli studenti stanno facendo nell'ambiente online, ad esempio, deve essere collegato a ciò che viene fatto in classe. Lo stesso dovrebbe valere per la gamification, ciò che gli studenti stanno facendo nell'ambiente gamificato deve essere collegato a ciò che viene fatto in classe. Le attività svolte in entrambi gli ambienti (online e gamified) deono essere integralmente connesse alle attività accademiche che devono essere completate in classe o a casa.

Mentre concludiamo questo video, se c'è una cosa che vorrei che portassi a casa, è questa. Sii intenzionale con tutto ciò che fai nell'ambiente di apprendimento. Se hai intenzione di implementare il Blended Learning o la Gamification o entrambi nelle tue classi, fallo con uno scopo poiché questo è l'unico modo per raccogliere i loro frutti metodologici.

