

4.1 Podobieństwa między gamifikacją a mieszanym uczeniem

Mieszane nauczanie wysokiej jakości i grywalizacja mają podobieństwa w swoim podejściu, logice i filozofii. Oto niektóre z najważniejszych:

- Oboje starają się być skoncentrowani na uczniu / uczniu
- Oboje cenią udział i zaangażowanie uczniów
- Oboje uznają istnienie różnych poziomów mistrzostwa wśród naszych uczniów i potrzebę skutecznego zróżnicowania

Ostatni ale nie mniej ważny

- Są świadomi swoich komponentów metodologicznych, elementów i narzędzi i koncentrują się na ich strategicznym i celowym wykorzystaniu, aby pomóc w trzech wyżej wymienionych punktach.

Porozmawiajmy nieco więcej o tym ostatnim punkcie.

Dla wielu Blended Learning to połączenie uczenia się twarzą w twarz z nauką online. Wynika z tego, że przynajmniej na poziomie praktycznym komponenty, elementy i narzędzia znalezione w tej metodzie są powiązane z tymi niezbędnymi do stworzenia środowiska uczenia się online. Dlatego zbędne jest, aby integracja technologii była konieczna przynajmniej w pewnym stopniu. W przypadku grywalizacji komponenty, elementy i narzędzia znajdują się w elementach opartych na grze, mechanice i estetyce, jak te, o których wspomnieliśmy wcześniej.

Jednak zarówno w przypadku Blended, jak i gamifikacji, jeśli zbyt skupimy się na każdym z ich elementów metodologicznych, elementach i narzędziach jako samodzielnych jednostkach, ryzykujemy utratę z pola widzenia szerszego obrazu. Szerszy obraz to po prostu świetne nauczanie. Świetne nauczanie ma miejsce, gdy celowo wykorzystujemy i maksymalizujemy wszystko, co mamy do dyspozycji, aby podnieść jakość doświadczenia edukacyjnego, które oferujemy naszym uczniom. Dlatego zarówno wysokiej jakości blended learning, jak i gamifikacja mają na celu być celowe i strategiczne przy podejmowaniu decyzji o integracji różnych narzędzi i elementów w celu stworzenia mash-upu edukacyjnego, który może jak najlepiej wykorzystać nasz czas instruktorski, a tym samym podnieść jakość doświadczenia edukacyjnego dla naszych uczniów.

Dlatego przyjmowanie podstawowych definicji Blended Learning i Gamifikacji w wartości nominalnej może być problematyczne. Problem z zaakceptowaniem podstawowych definicji jako „wszystko i koniec wszystkiego” polega na tym, że opis, który oferują jako podstawę pełnej i wyczerpującej definicji metodologicznej, jest taki, że może to wprowadzać w błąd nowicjuszy i osoby, które stosują te metody, ale nie mają odpowiedniej wiedzy. czas na dokładne zbadanie ich złożoności.

W przypadku Blended Learning Jak wspomniano wcześniej, dla wielu Blended Learning jest połączeniem uczenia się twarzą w twarz i online (co wymaga do pewnego stopnia integracji technologii). Definicja ta może zbyt koncentrować się na środowisku uczenia się online lub na integracji technologii. Jednakże, gdy poświęcisz czas, aby naprawdę przeanalizować i dogłębnie zrozumieć Blended Learning, zobaczysz, że w swoim sercu jest ono niesamowicie skoncentrowane na uczniu. Nie chodzi tyle o narzędzia, których używa ta metoda, ile o projekt instruktorski, który

koncentruje się na tym, jak korzystać z narzędzi, aby umożliwić zmianę przeznaczenia czasu. W Blended nie chodzi o narzędzia. Chodzi o danie uczniom czasu z tobą, edukatorem/trenerem, ich rówieśnikami, sobą i otaczającym ich światem.

Więc zamiast edukatora wykorzystywać swój czas instruktorski do nauczania tylko jedną techniką nauczania/szkolenia, taką jak wykładanie/prezentowanie całej klasie w tym samym czasie, co może prowadzić tylko do dotarcia do środka, a tym samym nie zaspokojenia pozostałych potrzeb uczniów, Blended Learning pozwala na wprowadzenie i łączenie różnych technik, dzięki czemu można podzielić klasę na mniejsze grupy, w których jedna grupa może wykonywać ćwiczenia praktyczne, a inna może mieć z tobą czas, aby porozmawiać o konkretnych problemach, którymi wszyscy się dzielą i druga może oglądać wykład lub prezentację online za pośrednictwem LMS.

Więc znowu, chociaż praktycznie łączy naukę twarzą w twarz i online, a także technologię, nauczanie mieszane to znacznie więcej. Jest to niezwykle wszechstronne, złożone i strategiczne narzędzie, które choć tak, ma silny i niezbędny element nauczania online, który integruje z nim technologię, nie koncentruje się na komponencie online lub integracji technologii, przynajmniej nie jako samodzielnych elementach, takich jak wspomnieliśmy wcześniej. Jego celem edukacyjnym jest bardziej celowe wykorzystanie jego elementów metodologicznych w celu restrukturyzacji środowiska uczenia się, aby umożliwić zmianę przeznaczenia czasu, a tym samym zwiększyć efektywne uczestnictwo i zaangażowanie. W ten sam sposób grywalizacja nie polega na integracji elementów gry. Chodzi o ich wykorzystanie i integrację w celu szkolnictwa wyższego.

Tak więc, jeśli poświęcisz czas, który Blended Learning może wnieść do klasy, co już samo w sobie bardzo pomaga w udziale i zaangażowaniu uczniów, a następnie wprowadzisz grywalizację, która jest ostatecznym podejściem angażującym, zobaczysz, że w połączeniu wzajemnie się uzupełniają, a po zsynchronizowaniu mogą skuteczniej i skuteczniej radzić sobie z trudnościami i ograniczeniami w klasie. Zasadniczo razem mogą stworzyć ostateczny mikś edukacyjny.

Mówiąc o mash-upach edukacyjnych wcześniej, w poprzedniej części tego modułu, wspomnieliśmy o Gamifikacji jako jednej, kiedy wprowadziliśmy cytata Michaela Matery jako nasz drugi dodatek do definicji. Przyjrzyjmy się temu jeszcze raz.

„Sukces pojawia się, gdy świadomie podchodzimy do sposobów, w jakie wykorzystujemy grywalizację w połączeniu ze standardami programu nauczania. To, co zasadniczo robimy, to edukacyjna mieszanka uczenia się opartego na grach oraz inne wypróbowane i prawdziwe metody. Płynąc naprzód, pamiętaj, że używamy grywalizacji, aby ulepszyć to, co już robimy”.

Przyjrzyjmy się teraz definicji Blended Learning według profesor Diany Laurillard z UCL Institute of Education.

„Możemy powiedzieć, że kształcenie mieszane to połączenie technologii tradycyjnych i cyfrowych, które są ze sobą połączone w sposób, który pomaga uczącym się w bardziej produktywniej nauce. Lepiej wykorzystują swój czas, osiągając więcej. Może przybierać różne formy...”

- PROFESOR DIANA LAURILLARD UCL INSTYTUT EDUKACJI



W tej definicji chciałbym podkreślić pewne części, jest to mieszanka, która w połączeniu pomaga uczniom uczyć się bardziej produktywnie. Może przybierać różne formy.

Czy widzisz podobieństwa w sposobie myślenia? Definicja Blended Learning może po kilku poprawkach stać się kolejną definicją grywalizacji. To znaczy:

Można powiedzieć, że grywalizacja jest mieszanką wypróbowanych i prawdziwych tradycyjnych i cyfrowych technologii, które są połączone z elementami gry w sposób, który pomaga uczącym się w bardziej produktywniej nauce. Lepiej wykorzystują swój czas, osiągają więcej, są bardziej zaangażowani. Może przybierać różne formy”.

Śmiało i uwzględnij to jako trzeci dodatek do definicji grywalizacji:

„Gamifikacja, którą możemy powiedzieć, to połączenie wypróbowanych i prawdziwych tradycyjnych i cyfrowych technologii, które są połączone z elementami gry w sposób, który pomaga uczącym się w bardziej produktywniej nauce. Lepiej wykorzystują swój czas, osiągają więcej, są bardziej zaangażowani. Może przybierać różne formy”.

Widać więc, że zarówno nauczanie mieszane, jak i grywalizacja są mieszanką wypróbowanych i prawdziwych metod, zarówno tradycyjnych, jak i cyfrowych, które zawierają i wykorzystują ich elementy metodologiczne, elementy i narzędzia, aby zaoferować naszym uczniom to, co najlepsze. Razem, gdy są mieszane, blended lub mashed up, grywalizacja i blended learning mogą zaoferować ostateczny edukacyjny mash-up.

Ale ważne jest, aby przypomnieć sobie, dlaczego w pierwszej kolejności chcieliśmy włączyć grywalizację i mieszanie do naszego dostarczania treści. Nasze metody dostawy i treści muszą być połączone. Dla Blended Na przykład to, co uczniowie robią w środowisku online, musi informować o tym, co jest robione w klasie. To samo powinno dotyczyć grywalizacji, to, co uczniowie robią w środowisku grywalizacji, musi informować o tym, co dzieje się w klasie. Ćwiczenia wykonywane w obu środowiskach (online i gamified) muszą być integralnie połączone z zajęciami akademickimi, które należy wykonać w klasie lub w domu.

Kiedy kończymy ten film, jeśli jest jedna rzecz, którą chciałbym, abyś z niego wyciągnął, to jest to. Bądź świadomy wszystkiego, co robisz w środowisku uczenia się. Jeśli zamierzasz wdrożyć mieszaną naukę lub grywalizację lub obie te metody w swoich klasach, zrób to celowo, ponieważ jest to jedyny sposób, w jaki możesz czerpać z ich metodologicznych korzyści.