

### **4.3 Developing Transversal Skills through Gamification and Blended Learning**

Εκτός από τη διδασκαλία του περιεχομένου, είναι σημαντικό η παιχνιδοποιημένη μαθησιακή εμπειρία να σχεδιάζεται επίσης ως μια ευκαιρία για τους μαθητές να έχουν χώρο να εξερευνήσουν, να είναι περίεργοι, να αποτύχουν και να προσπαθήσουν ξανά και έτσι να μάθουν ανθεκτικότητα και αυτοσυγκέντρωση και ουσιαστικά να αναλάβουν την ευθύνη της εκπαιδευτικής τους διαδρομής και με αυτόν τον τρόπο να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, αναπτύσσοντας παράλληλα πολύτιμες δεξιότητες ζωής. Ίσως ένα από τα σημαντικότερα σύνολα δεξιοτήτων ζωής που μπορεί να προσφέρει μια παιχνιδοποιημένη μαθησιακή εμπειρία είναι η ικανότητα να γίνει κανείς ένα αξιόπιστο μέλος της ομάδας που μέσω της ενσυναίσθησης και του σεβασμού προς τους άλλους επικοινωνεί και συνεργάζεται αποτελεσματικά με άλλους για χάρη ενός κοινού στόχου.

Κάτι που είναι σημαντικό να προσέχουμε είναι αν εξοπλίζουμε ή όχι τους μαθητές μας για το τι πρόκειται να αντιμετωπίσουν μόλις φύγουν από το μαθησιακό μας περιβάλλον, και όχι μόνο αυτό, αλλά και αν δημιουργούμε πολίτες που θα είναι πολύτιμα και παραγωγικά μέλη της κοινωνίας που όχι μόνο θα επιβιώσουν αλλά και θα ευδοκιμήσουν σε έναν κόσμο που αλλάζει συνεχώς και αποτελεί πρόκληση. Ακόμη και πριν από την έναρξη της πανδημίας οι κοινωνίες μας μεταβάλλονται με ταχείς ρυθμούς, καθιστώντας απαραίτητο για τους πολίτες να αναπτύξουν ικανότητες που θα τους επιτρέψουν να διαχειριστούν με επιτυχία τις προκλήσεις που θέτουν οι πολλές μεταβάσεις που λαμβάνουν χώρα στην εργασία τους, στον προσωπικό τους χώρο και στην κοινωνία γενικότερα.

Όταν αναφερόμαστε στις ραγδαίες αλλαγές που υφίστανται οι κοινωνίες μας πρέπει επίσης να αναγνωρίσουμε ότι οι αλλαγές αυτές σχετίζονται επίσης με τις τεχνολογικές εξελίξεις που λαμβάνουν χώρα με πολύ γρήγορους ρυθμούς. Η αυτοματοποίηση μεταμορφώνει ήδη την αγορά εργασίας, με τις εργασίες ρουτίνας και τις εργασίες χαμηλής ειδίκευσης να εκτελούνται όλο και περισσότερο από μηχανές. Οι τεχνολογίες διαδραματίζουν επομένως ολοένα και πιο σημαντικό ρόλο σε διάφορους τομείς της ζωής, οδηγώντας σε δεξιότητες που γρήγορα παρωθούνται, παράγοντας νέα μοντέλα εργασίας και τονίζοντας την ανάγκη των ανθρώπων να επικαιροποιούν τις προσωπικές τους δεξιότητες καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους, γι' αυτό και υπάρχει αυξανόμενη ανάγκη για μη γνωστικές ικανότητες, τις κοινωνικές δεξιότητες, οι οποίες είναι εκείνες οι χαρακτηριστικές ανθρώπινες δεξιότητες που δεν μπορούν εύκολα να αμφισβητηθούν από την Τεχνητή Νοημοσύνη.

Ι Στον οικονομικό τομέα, παρατηρούμε ραγδαίες αλλαγές στις μορφές απασχόλησης, όπου οι προσωρινές θέσεις εργασίας είναι πιο συνηθισμένες- όχι μόνο αυτό, αλλά οι εργοδότες αναζητούν επίσης όλο και περισσότερο εργαζόμενους με ικανότητες όπως η ευελιξία και η διάθεση για συνεχή μάθηση. Για να ανταπεξέλθουν στις πολύπλοκες καταστάσεις της ζωής τους, οι πολίτες πρέπει να αναπτύξουν συνεχώς ικανότητες που θα τους επιτρέπουν να διαχειρίζονται με επιτυχία τις προκλήσεις που θέτουν οι πολλές μεταβάσεις που λαμβάνουν χώρα στην εργασία τους, στον προσωπικό τους χώρο και στην κοινωνία. Τα άτομα πρέπει να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα, να καλλιεργούν την ανθεκτικότητά τους, να αναπτύσσονται σε προσωπικό επίπεδο, να οικοδομούν επιτυχημένες διαπροσωπικές σχέσεις και να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι πολύ σημαντικό να μετατοπίσουμε την εστίασή μας από τη διδασκαλία μόνο του περιεχομένου στη διδασκαλία του περιεχομένου αλλά και δεξιοτήτων και νοοτροπιών, όπως αυτές που παρουσιάζονται από τις εγκάρσιες δεξιότητες της UNESCO.



Η παιχνιδοποίηση στα σχολεία μπορεί να βοηθήσει στην προετοιμασία της επόμενης γενιάς για την ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων, νοοτροπιών, αξιών και γνώσεων που είναι απαραίτητες για την αντιμετώπιση παγκόσμιων προκλήσεων και στόχων όπως αυτοί που παρουσιάζονται από τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ ή τους ΣΒΑ. Αυτοί είναι: Καμία φτώχεια, μηδενική πείνα, καλή υγεία και ευημερία, ποιοτική εκπαίδευση, ισότητα των φύλων, καθαρό νερό και αποχέτευση, προσιτή και καθαρή ενέργεια, αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη, βιομηχανία, καινοτομία και υποδομές, μείωση των ανισοτήτων, δράση για το κλίμα, ζωή κάτω από το νερό, ζωή στη γη, ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί και εταιρικές σχέσεις για τους στόχους.

Εργαλεία παιχνιδοποίησης, όπως αυτό που παρουσιάστηκε στο τμήμα 3.9, και συγκεκριμένα η χειροτεχνία της τάξης μπορούν να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά, καθώς εστιάζουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής και παράλληλα στην οικοδόμηση κοινοτικών αξιών.

