Gamification

- Prijava ali Registracija za objavo komentarjev

Vrsta metode

Metode poučevanja in učenja

Vrsta metod poučevanja in učenja

Osredotočena na študente

Kratek povzetek

Igrifikacija, v izobraževanju pomeni uporabo igranih elementov pri pouku.

Opis

Od staršev, včasih tudi učiteljev, slišimo, da v šoli ni prostora za igro, da se vrtci igrajo, šolarji učijo, da je šola resna. Sam izraz 'gamifikacija' je sorazmerno nov, tako kot je igrifikacija kot učna metoda relativno nova v šolah.

V izobraževanju pomeni igrifikacija vnašanje igralnega elementa v pouk, na primer z uporabo kviza za oceno uspešnosti učencev namesto časa za vprašanja. Cilj je vključiti in motivirati učence, ne s posebno igro, temveč z uporabo igrivih elementov.

Dobro izbrani igrivi elementi spodbujajo čustvena vlakna, povečujejo zmogljivost, krepijo notranjo motivacijo in razvijajo ustvarjalnost. Ljudje se instinktivno radi igrajo zaradi užitka do novosti, raziskovanja neznanih območij, zahtevnih in razburljivih dogodivščin.

Pri ponovnem premisleku o družbeni vključenosti internetne generacije je ključnega pomena, da se zavedamo, da so mehanizmi notranje motivacije, za katere je igrifikacija še posebej primerna za aktiviranje, veliko bolj učinkoviti in dolgotrajni od zunanje motivacije. Hkrati pa je uporaba igrifikacije omogočena tudi s širokim naborom digitalnih orodij, ki so prosto dostopna na internetu, ki jih učitelji zlahka vključijo v pouk.

Izzivi in pasti metode ter načini, kako se z njimi spopasti

Najpomembnejša je učiteljeva pedagoška zavest: jasno je treba razumeti mesto in vlogo igre pri učenju. Učenci se ne smejo igrati samo zaradi igre in se ne smejo izogibati delu, ki vodi do globljega znanja (npr. ponavljanje, vadba).

Uporaba digitalnih iger v učne namene zahteva vsaj vmesno raven digitalne pismenosti tako učiteljev kot študentov. Glede na to, da se poleg učenja ocenjevanje izvaja tudi z digitalnimi orodji, igrifikacija med drugimi zelo pomembnimi kompetencami razvija tudi digitalne veščine.

Praktični nasveti za uporabo

Kako načrtovati igrifikacijo? Struktura tradicionalne lekcije naj bo interaktivna, z vložki, pravili in rezultati, virtualnimi nagradami, individualnimi ali skupinskimi materiali. Preprost primer: študente prosimo, da opravijo tradicionalni test, vendar ga prejmejo po e-pošti ali aplikaciji. Lahko dosežejo točke ali prejmejo potrdilo, ki označuje njihov napredek in uspešnost v določenem delu.

Drug način igeriranja je iskanje QR kod. QR kode so lahko skrite v učilnici ali šoli, da jih učenci najdejo. Kode vsebujejo informacije in navodila, kje najti naslednjo kodo. Učenci morajo rešiti nalogo, odgovoriti na vprašanje ali se odločiti, ali so informacije, ki so jih prejeli, resnične ali napačne. Tisti, ki najdejo kode in tako rešijo probleme, prejmejo točke, diplomo ali drugo vrsto nagrade.

Flash vprašanja: skozi celoten učni proces lahko učenci odgovarjajo na hitra vprašanja. Tisti, ki odgovorijo pravilno, prejmejo točke ali košček uganke. Na koncu semestra se točke ali uganka lahko pretvorijo v oceno.

Igrifikacija, ki ne vzame časa tradicionalnega pouka, ima lahko veliko večje pedagoške koristi. V primeru individualnih ali skupinskih študentskih projektov je na voljo široka paleta strateških iger za razvoj širšega znanja in kompetenc za predmeti.

Prednosti metode

Pedagoške prednosti igrifikacije:

- Napake niso kaznovane, za razliko od večine šolskih metod, pozitivne povratne informacije pa so temeljni element igre.
- Igre ustvarjajo navidezno resničnost, ki učencem omogoča lažje pridobivanje izkušenj v nasprotju s sterilnim šolskim okoljem.

- V igrah ni izpitnega pritiska, ki bi zmanjšal uspešnost študentov.

Potrebujem višjo raven aktivnosti in interakcije tako študentov kot učiteljev:
- razvijati neodvisnost
- pomaga pri postavljanju kratkoročnih in dolgoročnih ciljev
- zagotovite takojšnjo povratno informacijo
- delujejo kot protistrup proti dolgčasu
- zagotavljajo užitek, saj vam omogočajo, da poskusite večkrat
- se informacije učinkoviteje hranijo

Ključno gonilo igrifikacije je zmožnost nagrajevanja za opravljanje določenih nalog, ki so lahko v različnih oblikah. Točkovni sistem se lahko uporablja za osredotočanje na napredovanje in zbiranje ali kopičenje. Tradicionalno ocenjevanje na podlagi ocen izračuna povprečja (nabranih dosežkov v letu), medtem ko ocenjevanje na podlagi točk omogoča učencem, da izkusijo in vizualizirajo občutek rasti in napredka. V takem okolju učenec nižje ocene ne bo razmišljal kot neuspeh, ampak kot korak bližje naslednji stopnji.