

FALLSTUDIER OCH BÄSTA PRAXIS I ITALIEN

Erasmus+ KA2-projektet: "REACT - Skapande av en samarbetsmiljö i e-klassrum"

Intellektuellt resultat 2 "Skapande av en uppsättning innovativa aktiviteter, verktyg och pedagogiska samarbetsmetoder som är anpassade till en kursplan för ett virtuellt klassrum".

Erasmus+-projektet
KA2 - Samarbete för innovation och utbyte av god praxis
Projektnummer: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the "reacteclasslearning" project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

Gamification @Voghera Fallstudie nr 1

INLEDNING

Distansundervisning blir alltmer giltig och erkänd på samma sätt som mer klassisk didaktik. Den enda didaktik som kan användas i nödsituationer är förmodligen den digitala didaktiken, som är möjlig tack vare plattformar som kopplar samman de två viktigaste aktörerna i en skola: läraren och eleverna. Med hjälp av dessa plattformar, som erbjuder insikter, resurser och möjligheter, kan en frontalundervisning ibland uppgraderas till en högre nivå. Vi föreslår ett fall av införande av spelmekanismer i e-lärande, en mekanism som integreras perfekt med den nya normalitetens exempel och som berikar onlineutbildning med interaktivitet och engagemang, i ett landskap där virtuella klassrum har fått mer och mer utrymme, även i blandad form.

ÖVERSIKT

"GiocaLatino" (lek med latin) är ett projekt som under flera år har varit en del av utbildningsutbudet vid Liceo Galilei i Voghera, främst riktat till gymnasieelever som ett orienteringsverktyg, men i vissa fall även som en kompensations- och stödstrategi för att hjälpa elever i första och andra klass att återhämta sig.

Idén uppstod genom en jämförelse med olika områden, t.ex. företagsutbildning, gruppverksamhet inom den ideella sektorn och föreningar inom den ideella och tredje sektorn. Denna blandning har gjort lärare som är purister av etablerade metoder och etablerade metoder, tyvärr ofta envist frontala.

Det pedagoger bör sträva efter är att en disciplin och dess rikedom i både logisk struktur och känslomässig karaktär accepteras redan före inläringen.

På spelplanen, där segern ges till dem som känner till reglerna, tillämpar dem strategiskt och motiveras av att reglerna uppfattas som en strategi och av att utmaningen uppfattas som en utmaning, är det där logik och känslor möts.

Sedan ett par år tillbaka har latinläroböcker inkluderat verbala spel, korsord, serier och en mer engagerande grafisk apparat än standardgrammatik.

Man måste ta hänsyn till att våra elever numera är allt mindre förtjusta i serier och pussel, som var vanliga tidsfördriv för tidigare generationer.

Lärarna bör därför närma sig begreppet lekfull tävling och utnyttja spel som har något gemensamt med logiken i appar, plattformar, RPG:er och andra lösningar som är typiska för produktion av videospel.

APPROACH

Federica Scarrione, som undervisar i italienska och latin vid Liceo G. Galilei, har inkluderat "gamification" i institutionens standardiserade kursplaner online. Gamification, även känd som Gameful Design, är användningen av videospelskomponenter och speldesignmetoder i andra miljöer än spel, t.ex. i utbildningsmiljöer och institutionella miljöer (Deterding & Dixon, 2011).

Spelifiering/spelsbaserat lärande: Om vi tänker efter är spelifiering redan en del av utbildningen. Här är några exempel: Den elev som slutför aktiviteten på rätt sätt får ett bra betyg i klassen. Han får ett dåligt om han begår ett antal fel. För att "vinna" tävlingen delar klassen ibland upp sig i lag för att utföra forskning eller göra något annat. Det finns en "nivå" och en övergång till en annan "nivå" i slutet av varje läsår. liksom ett videospel.

Spelifiering ger faktiskt ett större engagemang från användarna och i denna situation en starkare långsiktig motivation samt en ökning av inläring och prestationer. Professor Scarrione återinförde spelets tävlingsaspekt i det virtuella klassrummet genom att använda plattformar som Socrative, Quizlet, Questbase och Kahoot, där eleverna kan utmana varandra. Tentor och frågesporter börjar också bli spelifierade, med frågesporter som erbjuds för att ge eleverna en måttstock på deras beredskap eller förståelse av ett ämne.

Kahoot är ett kostnadsfritt verktyg för samarbetsinriktad inläring som gör det möjligt för lärare att skapa unika frågesporter. På så sätt kan eleverna ha roligt samtidigt som de lär sig i det "virtuella" klassrummet. Frågesporterna kan också delas på de stora sociala nätverken (Facebook, Twitter, Pinterest, Google+ och så vidare).

Spelifiering inom e-lärande är en process där spelregler tillämpas för att uppnå faktiska mål. Syftet med spelifiering inom e-lärande är att stimulera eleverna att besöka webbplatsen för plattformen för e-lärande oftare och slutligen slutföra kursen.

Syftet med spelifiering är att fånga elevernas uppmärksamhet, öka deras entusiasm när det gäller att klara av utbildningsutmaningar och hjälpa dem att förstå hur de ska tillämpa den nyvunna informationen i praktiken.

Det ökar också djupet i studiet av frågorna. Gamification gör det möjligt att gradvis fördjupa sig i frågan utan att användaren tappar intresset.

Det verkar logiskt att ett företags ansträngningar för att skapa innehåll i form av ett spel syftar till att öka engagemanget. Men vilka funktioner måste spelet ha för att fungera?

Var trevlig.

Huvudtanken bakom spelifiering i e-lärande är att deltagarna ska ha roligt medan de löser spelfrågor och samlar kunskap i ett specifikt spel. Det visar sig att spelandet uppfyller ett av människans mest grundläggande medfödda psykologiska behov: förtroende för den egna kunskapen och expertisen.

Att vara motiverande.

Spelifiering på nätet väcker elevernas intresse för att följa och jämföra sina inlärningsframsteg. Därför är det viktigt att inte bara utforma spelet, utan också att tänka på dess motivationsstruktur. Alla åtgärder som utförs under spelet måste föra användaren vidare till nästa nivå, så att han eller hon kan se sin status och sina prestationer. Återkoppling är viktigt i det här fallet eftersom det hjälper spelaren att förstå hur han eller hon kan öka den totala framgången.

Att lära sig av misstag.

Gamification gör det möjligt att utveckla effektiva metoder för att "stigmatisera" misstag och minska prestationsstress. Det gör det istället möjligt att ta itu med dessa begränsningar. Eftersom misslyckanden inom gamification inte har några större konsekvenser bör de dessutom alla förmedlas på ett lättsamt sätt. Det är trots allt ett spel! En av de mest uppenbara metoderna för att förbättra inlärningsuppehållet är att lära sig av misstag.

RESULTAT

Elevernas kunskaper testas genom speldynamik, vilket inkluderar lagtävlingar, poäng och bättre resultat för dem som studerar mer noggrant och exakt och uppmärksammar identifikations- och/eller översättningsstrategier. I verkligheten skiljer undervisningen ut en viss kunskapsmassa som man ska koncentrera sig på, men spelifieringen ger den möjlighet att att förbättra en rad andra mycket viktiga förmågor, t.ex. klassificering, utarbetande av lösningar, flerspråkighet, interpersonella och sociala färdigheter, inläring och många andra.

SLUTSATSER

Dessa exempel visar hur spelifiering/spelsbaserat lärande och e-lärande kan användas för att förbättra onlineutbildning genom att öka interaktion och engagemang, men också genom att öka effektiviteten och främja memoriseringen av nytt innehåll.