

Fițuici pentru
profesorii care vor
elevi implicați la ore

Psiholog Bojin Emese Roberta

Cursurile online sunt
ca ședințele de
spiritism: Mihai, ești
aici? Mihai, răspunde
dacă ești aici cu noi!



Hello!

Cum stai cu moralul și cu entuziasmul după o perioadă atât de lungă de predare online?

Vreau să îți dau câteva ponturi utile care te vor ajuta să te pregătești în mod eficient pentru revenirea la școală în semestrul II. Citește mai departe!

TEHNOLOGIA FĂRĂ PEDAGOGIE RĂMÂNE UN SIMPLU ECHIPAMENT...



Deși prin utilizarea tehnologiei în procesul de predare-învățare un profesor are la dispoziție posibilități nelimitate de a folosi platforme și instrumente, mulți dintre profesorii din întreaga lume se confruntă în perioada cursurilor online cu absenteism, abandon, lipsă de interes și implicare din partea elevilor. De ce?

Este de înțeles – lipsește suspansul, competiția și spiritul de echipă în tot acest proces de învățare.

CUM PUTEM REVITALIZA EDUCAȚIA (ONLINE SAU NU)

Folosind avantajele tehnologiei în acest proces putem aduce mai multă energie, dinamism și provocare, astfel încât elevii să devină mai implicați și mai "prezenți" în actul de învățare.

Cum facem acest lucru?

Introducând elemente inspirate din jocurile pe calculator chiar în actul de predare, dinamica lecțiilor se schimbă radical. Însă nu este vorba de jocurile educative bune cunoscute ci de organizarea lecțiilor sub formă de joc, cu nivele, puncte bonus, "vieți" etc.



Care sunt beneficiile pentru educație?

- Procesul de învățare devine plăcut și haios
- Elevii devin prezenți și implicați pe toată durata procesului prin primirea provocărilor spontane, zilnice, săptămânale sau semestriale
- Dezvoltă spiritul de cooperare și lucru în echipă – prin provocările primite, sau pur și simplu prin natura elementelor de joc, elevii îi implică și pe ceilalți colegi
- Crește nivelul de energie în clasă – elementele de joc dinamizează atmosfera și nivelul de energie al elevilor
- Motivație – elementele de joc stimulează competiția între echipe care îi face pe elevi să devină implicați în totalitate în proces.
- Feedback imediat și monitorizarea progresului – prin elementele de joc, elevii primesc feedback imediat (prin bare de progres, puncte bonus) pentru a-și urmări cu ușurință progresul.

Cum introducem elemente de joc în predare?

1. ÎNREGISTRARE și ACCESIBILITATE:

- prin natura lor, jocurile folosesc elemente de "primire la bord" pentru a-i familiariza pe jucători cu mecanismul jocului și obiectivele sale. În predare, această trăsătură poate fi concretizată printr-un "instructaj" pe care toți elevii îl parcurg. Acest aspect sprijină elevii să micșoreze gradul de incertitudine despre cum să îndeplinească cerințele pentru a finaliza cursul cu succes. Elevilor li se explică de la început tot sistemul de predare, cum își creează statusul, cum pot progresa, cum acumulează puncte/insigne pentru a trece la următoarele nivele, cum pot accesa provocările și cum vor acumula punctajul pentru a finaliza cursul.

2. STATUS VIZIBIL – într-un context al educației, această trăsătură le permite elevilor să proiecteze o imagine a lor, pe care să o asocieze cu rezultatele școlare – pe care să o împărtășească cu ceilalți colegi.

continuare

3. STARE DE „FLOW” SAU PREZENȚĂ ȘI IMPLICARE:

- elementele de joc aduc elevii într-o stare profundă de trăire și angajare cu toate simțurile în activitatea din clasă, o stare în care pot fi focusați în întregime pe conținuturile orei. Pentru ca elevii să atingă acea stare, e nevoie de trei condiții pe care jocurile online le îndeplinesc și pe care și noi ca profesori trebuie să le creăm în clasă:
 - (1) un obiectiv clar pe care elevii îl cunosc dinainte și pe care să își dorească să îl atingă
 - (2) Feedback imediat și clar asupra performanțelor atinse (bara de progres aferentă statusului fiecărui elev)
 - (3) Un echilibru între provocarea primită și nivelul abilităților actuale ale elevilor.

4. DINAMIZAREA COMPETIȚIEI

- includerea unui "cantonament" stimulează elevii să învețe și să aplice ceea ce au învățat. Fiecare își dorește să își vadă numele pe clasament.

5. MONITORIZAREA PROGRESULUI PRIN ATINGEREA DE OBIECTIVE

- La început, elevii sunt încurajați să își seteze un obiectiv săptămânal de studiu, apoi primesc provocări și remindere care să îi țină conectați la intenția pentru care parcurg materia cursului respectiv pentru a finaliza cursul cu succes. Bara de progres și recompensele sunt stimuli motivatori puternici.

Și încă...

6. RECOMPENSEAZĂ ELEVII PERMANENT CU SEMNE DISTINCTIVE (de exemplu insigne la un număr de puncta acumulate)

Această idee funcționează de minune pentru elevi. Trebuie doar să gândești și să pui la punct un sistem de recompense imediate care utilizează sisteme de punctare și semne distinctive pentru a monitoriza progresul și a încuraja perseverența, adăugând valoare semnelor distinctive prin puncte bonus și nivele de abilități. Toate aceste recompense trebuie să fie cumva vizibile în dreptul statusului fiecărui elev la bara de progres, pentru ca ei să își poată monitoriza progresul personal în permanență.

Și gata.

7. ELEMENTE DE JOC ÎN NOTARE:

Putem folosi cu succes elemente din jocurile online în evaluare prin implementarea unui sistem XP - "puncte de experiență" în locul notelor. Notele finale ale elevilor sunt determinate de cantitatea de puncte pe care le-au acumulat pe parcursul semestrului. Fiecare lecție și fiecare test aduce recompense și astfel nu devin descurajatoare.

Cele trei caracteristici care fac atractivă predarea în sistem de joc:

1) Libertatea de a greși – elementele de joc permit efectuarea greșelilor cu consecințe limitate

2) Libertatea de a experimenta – elementele de joc permit participanților să exploreze materia prin provocări care le aduc puncte bonus și astfel, să facă din a descoperi noi informații o misiune voluntară

3) Libertatea în efort – elementele de joc le permit participanților să migreze între perioade de participare ca spectatori și activitate intensă care aduce recompense imediate, vizibile – care îi stimulează să fie coparticipanți la progresul lor real.

Material realizat de psiholog Bojin Emese Roberta,
inspirat din următoarele surse:

*Joseline (2011) An Inspirational Teacher's Story
of Making Learning Fun, disponibil online la*

1. <https://www.gamification.co/2011/09/16/an-inspirational-teachers-story-of-making-learning-fun/>
2. <https://targeton.ro/blog/cum-poti-folosi-avantajele-gamification-in-educatie/?fbclid=IwAR3WiIN4dQtKZejPobapEbe7TWHjIMVvwDQvTNmx6wN2LJ-TKGLi5jbAhYw>