Analiza s sklepi in odgovori na raziskovalna vprašanja

V svojo raziskavo sem vključila 6 ljudi iz moje okolice, od tega so bili trije starši in trije učenci. Na podlagi ciljev, ki sem jih preverjala sem sestavila devet vprašanj esejskega tipa. Iz njih sem lahko napisala razne ugotovitve in zaključke. Intervjuje sem kolikor je bilo le mogoče izvajala ustno, vendar je eden rešen pisno, saj se nikakor nisva mogla uskladiti da bi se dobila.

S prvim vprašanjem, ki se glasi: **Kaj si predstavljaš pod besedno zvezo ''učenje z igrami''?** sem preverjala, ali ljudje iz moje okolice to besedno zvezo poznajo in so s tem načinom dela seznanjeni. Rezultati so bili izjemno pozitivni, saj so čisto vsi udeleženci učenje z igrami pravilno obrazložili, in sicer, da je to osvajanje novih znanj in veščin med igranjem, skozi igro spoznavanje novih znanj ter posledično lažje razumevanje, kar je nasprotje od sedenja za knjigo, branje in večkratno ponavljanje istih zadev ustno. Ta cilj lahko zaključim s tem, da ljudje iz moje okolice poznajo in so seznanjeni z učenjem skozi igro, drugače pa lahko trdim za vprašanje **Kaj si predstavljaš pod pojmom gamifikacija?,** kjer se jim je pri odgovarjanju zatikalo in so z mojo pomočjo prišli do odgovorov kot so; to je učenje s pomočjo računalniških iger, učenje preko računalnika in telefona, nihče pa ni omenil, da je gamifikacija način učenja, kjer se uvaja le tehnike računalniških iger v pouk. Iz teh odgovorov sklepam, da ljudje za ta pojem niso velikokrat slišali in so šele z mojim vodenjem znali obrazložiti pojem, pa še to ne v vsej meri.

Drugo vprašanje: **Ali ste to kdaj prakticirali v šoli? Opiši kakšno izkušnjo (kakšno igro ste se šli, kaj ste se z njo naučili, pri katerem predmetu, kakšna so bila pravila igre…)**, pa me je rahlo presenetilo, saj sem pričakovala da bodo znali podrobno razložiti kakšno igro, ki se jim je vtisnila v spomin, vendar so imeli vsi (tudi učenci) težave. Našteli so igre predvsem pri športni vzgoji, le en starš se je spomnil igre pri pouku slovenščine in le en učenec igre pri pouku biologije in kemije. Starši so se z izjemo enega, ki se je spomnil igre pri književnosti, kjer so uprizorili del igre, ki so jo prebirali, spominjali predvsem športnih iger pri telovadbi, kjer so se naučili motoričnih spretnosti, kaj je tekmovanje, zmagati in sprejeti poraz. Navedeno je bilo tudi igranje izven pouka v obliki raznih ročnih spretnosti, omenjeni pa so bili tudi kvizi pri pouku.

Iz tega sklepam, da z igrami nimajo veliko izkušenj, saj bi drugače imeli manj težav. Zastavila sem še vprašanje, da želim slišati **kakšen primer gamifikacije pri pouku, na podlagi lastne izkušnje,** saj je nihče ni omenil in naletela še na večje težave pri odgovorih. Starši so mi pojasnili, da v njihovih letih tehnologije še ni bilo, zato sem jih z podvprašanji vodila do odgovorov, kjer so priznali, da so v šoli uporabljali tehnike kot so točkovanje za različne pravilne odgovore pa tudi nagrajevanje, kar uvršamo pod gamifikacijo. Pri **vprašanju če poznajo kakšen primer gamifikacije, ki se danes uporablja v šoli katero obiskujejo njihovi otroci** (vprašanje le za starše), pa mi niso znali odgovoriti, kar pomeni da o metodah otrokovih učiteljev niso najbolje seznanjeni. Pri otrocih pa sem na srečo slišala veliko več. Prav tako kot pri starših kakšen učitelj uporablja gamifikacijo v razredu na način točkovanja opravljanja obveznosti, eden izmed učiteljev pa otroke nagrajuje z bonboni in krajšanjem učne ure. Med poukom bolj redko uporabljajo digitalne igre, če pa že so to po večini razni kvizi, kjer učenci preko telefonov tekmujejo med seboj. Eden izmed učencev je omenil tudi igro pri geografiji, kjer so imeli narisan zemljevid Evrope in so ga morali z računalniško miško izpolniti in sicer povleči so morali na svoje mesto vse države in njihova glavna mesta.

S tem vprašanjem, pa sem iskala tudi različne konkretne primere iger pri pouku. Eden izmed učencev je kot primer naštel vislice, s katerimi so se naučili pomembne pojme (fotosinteza) in pa, da so pri biologiji pogosto reševali križanke, katere gesla so bila biološke narave, včasih so te dejavnosti opravljene preko računalnika včasih pa na tablo ali v zvezek.

V naslednji nalogi so intervjuvani **našteli nekaj prednosti in nekaj slabosti gamifikacije, ki so po njihovem mnenju najbolj pomembne.** Njihove prednosti in slabosti se niso prav nič razlikovale od naštetih v teoretičnih izhodiščih in so rezultati raziskav. Kot primer navedem nekaj prednosti; učenci se ne dolgočasijo, če so igre zanimive radi sodelujejo, če se jih motivira lahko igre tudi sami pripravijo, učenci, ki se težje učijo, so lahko v igrah enakovredni ali še boljši. In še slabosti; hitro se iger naveličaš, zapravljanje dragocenega časa pouka, nekatere igre so brezvezne, učiteljica ima dodatno delo – več priprave, poraženci težko prenesejo poraz, težje je otroke nadzorovati in jih disciplinirati, nekateri otroci se težje vključijo v igro, otroci so že tako dovolj za računalniki in telefoni, sevanje, slabo za zdravje. Iz tega vprašanja sem spoznala, da so po večini veliko lažje in hitreje našteli prednosti kot slabosti. Cilj, ki sem ga s tem vprašanjem preverila je bil spoznati različne prednosti in slabosti učenja z igrami pri ljudeh iz moje okolice, ki pa sem jih lahko primerjala z naštetimi zgoraj (teoretična izhodišča), ki so rezultat različnih raziskav. Rahlo sem se torej dotaknila tudi vprašanja, ki ga nisem uvrstila med cilje, kjer sem primerjala kaj pravijo avtorji v teoretičnih izhodiščih in kaj ljudje iz moje okolice, kjer nisem opazila nobenih razlik, temveč so se vsi našteti odgovori ujemali.

**Kakšno je vaše mnenje do gamifikacije? Ali menite, da je ta način učenja primeren v šolah ali ne in zakaj?** Vsi intervjuvani, z izjemo enega učenca in starša menijo, da je učenje z igro primerna metoda dela v osnovnih šolah in so do nje pozitivno naravnani. S tem vprašanjem sem preverila to, da mnenje ni odvisno od starosti, oziroma od tega ali sem govorila z učencem ali staršem. Verjetno bi bilo za ta odgovor bolje intervjuvati še več oseb, za boljši rezultat. Ta odgovor je odvisen od vsakega posameznika, predvsem na podlagi lastnih izkušenj in osebnosti, saj smo si ljudje različni, zato torej tudi ločnice med mnenji avtorjev, katere vire sem uporabila in ostalih ljudi ne moremo potegniti. Zaradi različnih rezultatov raziskav tudi strokovnjaki v svojih mnenjih niso enotni, kot si tudi nismo ostali, ki tega področja poklicno ne raziskujemo. Povsem razumljivo je, da ljudje (kot recimo intevjuviran učenec), ki nimajo veselja do iger, druženja, so sramežljivi, ne marajo tekmovati itd. do takega dela ne bodo imeli pozitivnega odnosa in bi raje posegli po učenju za knjigo, kjer niso potrebne nobene interakcije z drugimi osebami in so manj izpostavljeni. Tudi take ljudi je potrebno razumeti in se jim do določene mere prilagoditi. Iz tega lahko zaključim, da je ta način učenja primeren v šoli, vendar je vse odvisno kakšne učence imamo pred seboj, kakšno aktivnost jim ponudimo, kako se pripravimo in kako jo izpeljemo. Rezultati bodo lahko vedno različni, vendar to ne pomeni, da lahko obupamo in vsaj nekaterim učencem omogočamo lažje razumevanje učne snovi.

**Ali menite, da se ta način dela pogosto uporablja v šolah? Ali bi se moral uporabljati več/manj, zakaj?** Ponovno so bili vsi odgovori, z izjemo enega učenca in starša (isti osebi kot pri prejšnjem vprašanju), soglasni. Strinjajo se, da je učenja z igrami v osnovnih šolah premalo, saj zahteva več vloženega dela za učitelja in zato le poredkoma uporablja. Vsi si želijo pogostejše uporabe zaradi prednosti, ki jih to lahko prinese. Učenec, katerega mnenje je drugačno pa pravi, da so mu po navadi take igre odveč in jih bolj z muko opravlja. Tako delo se mu ne zdi primerno pri osnovnošolcih, ki se počutijo pre-odrasle za tako delo in jim je vsaka dodatna dejavnost, aktivnost pri pouku odveč, zato gamifikacije ne bi vključil v pouk v večji meri. Starš, ki je temu nasprotoval pa je mnenja, da moramo otroke usmerjati čimbolj stran od tehnologije kot je le mogoče, saj s tem postajajo otroci nesocialni, nesamostojni odvisniki. Poleg tega trdi da je otroke potrebno usmerjati v naravo, ne pa ga še spodbujati da počne nezdrave, škodljive (sevanje) stvari, ki jih je že izven pouka preveč. Ugotovila sem, da imajo mnogokateri le malo izkušenj z igrami pri pouku in se zato res uporablja redko. To ali bi se morala uporaba povečati pa ponovno temelji na mnenju vsakega posameznika posebej.

Naslednje vprašanje se glasi: **kaj misliš, da bi bilo potrebno narediti, da bi dala gamifikacija najboljše rezultate in bi se učenci skozi igro največ naučili?** Dva izmed odgovorov staršev sta zelo zanimiva, saj bi učenje z igrami vključila v učni načrt, učbenike, delovne zvezke, kar bi bila zagotovo dobra rešitev, poleg tega pa predlagata tudi pripravo dobrih pripomočkov in navodil za učitelje. Tudi ostali predlagajo dobro pripravo, poleg tega pa še organiziranost, disciplino, animiranost celotnega razreda in primernost starosti in težavnosti otrok. Iz tega lahko vidimo, da je več dejavnikov, ki vplivajo na uspešnost, primernost in rezultat te metode dela, pa najbrž tudi drugih.

Predzadnje vprašanje: **kakšen mora biti učitelj, kakšne morajo biti njegove kompetence (lastnosti, vrednote), da bi bila gamifikacija v njegovem razredu najbolj uspešna?** Odgovori so si bili precej enotni in se ujemajo s tem kakšen mora biti na splošno dober učitelj. Učenec je napisal, da so pomembne vrline komunikativnost, sposobnost predstavljanja težke snovi na preprost način, ne sme biti hitre jeze, mogoče malo humorja. Pomembno pa je, da učitelj ne dela razlik med učenci. Nekateri so poudarili tudi to da se mora sproti odločati glede na situacijo v razredu, kako motivirati učence, da čim bolj napredujejo in uživajo pri pouku ter da zna dobro presojati situacijo kdaj je primerno uporabiti kakšno metodo in kdaj ne. Poudarjajo tudi to, da mora učitelj postaviti jasna pravila preden se igro začne igrati, še posebno časovni okvir, sproti pa mora tudi spremljati dogajanje. Do sedaj smo spoznali da lahko učitelj in učenci vplivajo na uspešnost učenja z igrami, vsak igra pomembno vlogo pri doseganju ciljev. Zato lahko različne raziskave dajejo različne rezultate, saj obstaja mnogo dejavnikov, ki vplivajo na potek in uspešnost metode.

Z zadnjim vprašanjem nisem preverjala nobenega cilja temveč sem ga postavila iz lastnih razlogov, da bi dobila čim več **idej za poučno igro, aktivnost pri predmetu kemije ali biologije, ki bi učence veliko naučila in bi jo lahko kot učiteljica uporabila.** Dobila sem odlične predloge, ki mi bodo v prihodnosti lahko prišli prav:

Splošne igre, aktivnosti in predlogi:

* Lov na lisice je lahko oblikovan v naravi, učiteljica pripravi navodila, da mora vsak učenec prinesti določne rastline, (ali dele rastlin). Kasneje lahko v razredu te rastline pregledajo, razrežejo, opišejo, naredijo herbarij...
* Obisk izdelave apnence ali kope, pred obiskom v šoli pregledajo vse kemijske reakcije, ki pri določenem procesu nastajajo, nato pa si jih učenci ogledajo še v naravi ( priporočen večkratni ogled postopka, ker proces traja več dni, da učenci razumejo postopke, reakcije od začetka do konca).
* Pri biologiji bi lahko organizirali pohode v naravo, kjer bi spoznavali razne rastlinske in živalske vrste. Tu bi morale biti skupine malo manjše, da bi bil efekt večji.
* Seciranje živali in drugih materialov pri biologiji…

Digitalne igre:

* Igra spomin na računalniku z različnimi živalmi, rožami – vsakič ko nekdo najde par se lahko kaj o tej roži pove. Ali pa je na en kvadratek narisana žival, na drugem pa napisano ime. Otroci iščejo pare in se poleg učijo.
* Igra Pandemic – ko se razlaga, kako se širi pandemija/epidemija/virusi.
* Pri kemiji bi lahko bila kakšna zanimiva videoigra z raznimi zanimivimi poskusi, reakcijami.
* Pri pouku bi lahko organizirali razne kvize, kjer bi učenci tekmovali med seboj.