

Gamifikacija za učenje o ciljih trajnostnega razvoja (SDG)

1. Uvod

Izobraževanje prihodnjih generacij o ciljih trajnostnega razvoja (*Sustainable Development Goals* – SDG) je bistveno za ustvarjanje pravičnejšega, bolj zelenega in vključujočega sveta. Vendar pa pri seznanjanju učencev z zapletenimi globalnimi problemi, kot so podnebne spremembe, revščina ali odgovorna potrošnja, in še posebej pri spodbujanju njihovega aktivnega vključevanja v ta področja lahko naletimo na izzive, predvsem kadar tradicionalne metode ne uspejo vzpostaviti povezave z njihovimi interesi in realnostjo.

Tukaj nam lahko pomaga gamifikacija (ali igrifikacija). Z uporabo elementov iz iger, kot so misije, točke, nagrade ali spremljanje napredka, gamifikacija v učnem procesu spremeni pasivne lekcije v interaktivne, motivirajoče izkušnje. Gamifikacija ni le zabava, ampak je postala dragocena pedagoška strategija, s pomočjo katere je lahko izobraževanje o trajnostnosti bolj smiselno, participativno in transformativno.

2. Razumevanje gamifikacije v izobraževanju

Gamifikacija v izobraževanju temelji na osnovnem konceptu in uporablja funkcije, kot so sistemi točkovanja, izzivi, nagrade in povratne informacije v realnem času, da aktivno vključi učence v učenje. Ti elementi spodbujajo učence, da si zastavijo cilje, sodelujejo s sovrstniki in spremljajo svoj napredek, kar so ključni elementi pri obravnavanju kompleksnih in multidisciplinarnih tem, kot so cilji trajnostnega razvoja.

Učinkovite zasnove gamifikacije vključujejo osebne cilje, timsko delo in reflektivno mišljenje, s čimer se učenje spremeni v dinamičen proces, ki povezuje znanje z dejanji.

3. Resnični primeri: Kaj pravijo študije o gamifikaciji in ciljih trajnostnega razvoja

Raziskovalna perspektiva

Študija iz leta 2024, objavljena v reviji *Computers in Human Behavior*, je pregledala več kot 300 primerov gamifikacije, uporabljene v izobraževanju o trajnostnem razvoju.

Ugotovljeno je bilo, da gamificirane dejavnosti pomagajo študentom pri:

- razumevanju kompleksnih tem, kot na primer podnebne spremembe in trajnostnost,
- ohranjanju motivacije, kar je rezultat nagrajevanja pri izzivih,
- vzpostavitvi trajnostnega ravnanja, in sicer s pomočjo vključevanja okolju prijaznih aktivnosti v igro.

Študija prav tako kaže, da so najučinkovitejše igre tiste, ki so neposredno povezane s cilji trajnostnega razvoja, ponujajo izbiro učencem in spodbujajo sodelovanje. Navsezadnje gamifikacija ni samo zabava, ampak pomaga učencem, da znanje uporabijo za svoj vpliv v realnem svetu.

Izobraževalna izkušnja Isla Tierra

Na šoli Santa María del Pilar v Zaragozi v Španiji je potekala gamifikacijska pobuda z imenom »Isla Tierra«, kjer so učence 5. razreda vključili v izobraževanje o ciljih trajnostnega razvoja prek zelo zanimive izkušnje. Učenci so prevzeli vlogo »agentov«, odgovornih za zaščito izmišljenega otoka, hkrati pa so se spopadali z resničnimi problemi, kot so podnebne spremembe, lakota in izguba biotske raznovrstnosti. Projekt je združil igralne mehanizme, kot so misije, avatarji in igranje vlog, s predmetno vsebino iz matematike, jezika in angleščine. Rezultat tega je bil opazen porast motivacije učencev, sodelovanja in razumevanja izzivov trajnosti.

Zgodnje učenje: temelji trajnostnosti

Izobraževalna izkušnja, ki jo je dokumentirala Univerza v Salamanci, je uporabila strategije gamifikacije v vrtcu. S pomočjo pripovedovanja zgodb, skupinskih iger in misij so otroci na igriv in dostopen način raziskovali teme, povezane s cilji trajnostnega razvoja.

Rezultati so med drugim bili naslednji:

- večje zanimanje za teme, povezane s trajnostnostjo,
- boljše razumevanje abstraktnih pojmov, kot sta pravičnost in skrb za okolje,
- razvoj empatije in timskega dela.

Že v zgodnjem otroštvu gamifikacija lahko pomaga otrokom razumeti globalne izzive.

4. Uporaba gamifikacije v poklicnem izobraževanju in usposabljanju (PIU)

V poklicnem izobraževanju in usposabljanju (PIU ali ang. VET) gamifikacija pomeni dober način za povezovanje tehničnega učenja z globalnimi trajnostnimi cilji. Teoretično vsebino pretvarja v praktično in na izzivih temelječe učenje, ki študentom pomaga razumeti, kako lahko njihovi prihodnji poklici prispevajo k oblikovanju boljšega sveta.

Z uporabo gamificiranih pristopov v poklicnem izobraževanju in usposabljanju lahko:

- Simuliramo scenarije iz resničnega sveta, kot so upravljanje trajnostne dobavne verige ali vodenje okolju prijaznega turističnega podjetja. Te simulacije omogočajo udeležencem, da eksperimentirajo z odločanjem v realističnih poklicnih kontekstih.
- Razvijamo ključne kompetence mladih, kot so timsko delo, reševanje problemov, digitalna pismenost in etično razmišljanje, ki so vse bistvene in v skladu z vrednotami SDG.
- Prilagodimo učne poti, tako da lahko učenci izbirajo vloge, specializacije ali naloge na podlagi svojih poklicnih interesov (npr. gradbeništvo, zdravstvo, gostinstvo, logistika). To poveča motivacijo in relevantnost.
- Spodbujamo odgovornost, tako da učencem pokažemo, da lahko njihove poklicne odločitve in vedenje na delovnem mestu vplivajo na družbo in okolje.

Na primer, igralni modul v programu poklicnega izobraževanja in usposabljanja na področju obnovljivih virov energije lahko študente izzove, da upravljajo z energetskega omrežjem ter vzpostavijo ravnotežje med stroški, vplivom na okolje in potrebami skupnosti. Z »igranjem« s posledicami učenci pridobijo globlje razumevanje kompromisov trajnosti in se počutijo bolj pripravljeni na sprejemanje odločitev v resničnem življenju.

Z vključevanjem gamifikacije v učni načrt poklicnega izobraževanja in usposabljanja lahko izobraževalci spodbujajo ne le tehnično odličnost, ampak tudi globalno državljanstvo, s čimer zagotovijo, da so učenci ob koncu šolanja pripravljeni tako na trg dela kot na splošne izzive 21. stoletja.

5. Reference

Cebrián Cifuentes, S., et al. (2023). Educación para la sostenibilidad: los ODS a través de la gamificación en educación infantil. *Revista Aula*, 29(2). Universidad de Salamanca.

<https://revistas.usal.es/tres/index.php/0214-3402/article/view/32024/29814>

Educación 3.0 – Isla Tierra (2022). La aventura de los ODS llega al aula mediante una gamificación. *Educación 3.0*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-ods-aula/>

Weng, S. S., Das, S., Sharma, G. D., & Kumar, V. (2024).

Gamification for sustainable consumption: A state-of-the-art overview and future agenda.

Computers in Human Behavior, 181, 113163. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.113163>