

Test pedagogic

Pentru ca ER-ul să aibă un caracter pedagogic/educativ, educatorii trebuie să țină cont de câteva aspecte:

1. Care sunt țințele și obiectivele de învățare preconizate pentru dobândirea de competențe transversale?
2. În ce circumstanțe va avea loc procesul de învățare?

Relația cu obiectivele de învățare este considerată crucială, pentru a consolida cunoștințele cursanților pe măsură ce aceștia își amintesc și elaborează conținutul cursului.

Scopul profesorului este de a utiliza cadrul ER pentru a evidenția cunoștințele și competențele necesare pentru atingerea obiectivelor pedagogice sau pentru a le prezenta studenților subiecte/teme noi.

Este important ca profesorii să se concentreze pe planul de lecții sau pe curriculum și să combine subiectele lingvistice cu aria tematică. În acest fel, Patrimoniul cultural poate fi încorporat în planul lecției.

Prin intermediul jocului de tip Escape Room, elevii exersează și vocabularul și gramatica, folosind cuvinte noi atât în formă vorbită, cât și scrisă. Fiind implicați în activități de scriere și vorbire, ei își îmbunătățesc aceste abilități. Scopul profesorului este de a explora, în cadrul jocului Escape Room, modul în care pot fi dezvoltate unele competențe lingvistice. După jocul de Escape Room, profesorii pot testa competențele transversale ale elevilor, care ar putea include atributele personale, trăsăturile de personalitate și abilitățile de comunicare necesare pentru îndeplinirea sarcinilor. Abilitățile transversale care pot fi testate sunt: comunicarea, gândirea creativă, munca în echipă, gestionarea timpului, motivația și rezolvarea problemelor. Subiectul pe care profesorii aleg să îl abordeze în camera de evadare îi va ajuta să precizeze cunoștințele pe care se așteaptă ca elevii să le dobândească la finalul experienței.



Test pedagogic

Cum se realizează un test pedagogic/Elemente ale unui test pedagogic pentru ER?

- Tema ER-ului este clară?
- Este tema ER motivantă pentru studenți?
- Este vocabularul și terminologia legate de tema care ar trebui să fie utilizată?
- Escape Room-ul în ansamblu include un scop clar, care să încurajeze gândirea critică?
De exemplu: Ceea ce doriți ca elevii să exploreze/înțeleagă sau să învețe este clar?
- Camera de evadare include utilizarea abilităților de gândire critică, rezilientă și creativă și/sau a cunoștințelor și abilităților proeminente pentru domeniul de studiu?
- Camera de evadare oferă oportunități de dezvoltare a abilităților sociale, precum și a abilităților de colaborare și comunicare?
- Feedback-ul este oferit în legătură cu obiectivele de învățare și reprezintă cea mai importantă parte a testului pedagogic.

Referință:

- School break: Designing educational escape rooms [Online]. Disponibilă la adresa: [în limba engleză]:
- http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf (Ultima accesare: 25 februarie, 2021)
- Doyle, A. (2020). What are Soft Skills? Definition and Examples of Soft Skills, [Online]. Disponibil la: <https://www.thebalancecareers.com/what-are-soft-skills-2060852> (Ultima accesare: 25 februarie, 2021)
- Demir, E. K. (2021). The Role of Social Capital for Teacher Professional Learning and Student Achievement: A Systematic Literature Review, [Online]. Disponibil la: <https://www.sciencedirect.com/journal/educational-research-review> (Ultima accesare: 25 februarie, 2021)

