

# Test pédagogique

Pour que l'ER soit de nature pédagogique/éducative, les éducateurs doivent tenir compte de plusieurs éléments :

1. Quels sont les cibles et les objectifs d'apprentissage prévus pour l'acquisition de compétences non techniques ?
2. Dans quelles circonstances le processus d'apprentissage se déroulera-t-il ?

La relation avec les objectifs d'apprentissage est considérée comme cruciale pour consolider les connaissances des apprenants lorsqu'ils se rappellent et élaborent le contenu du cours. L'objectif de l'enseignant est d'utiliser le cadre de l'ER pour mettre en évidence les connaissances et compétences nécessaires à la réalisation des objectifs pédagogiques ou pour présenter aux étudiants de nouveaux sujets/thèmes.

Il est important que les enseignants se concentrent sur leur plan de cours ou leur programme et qu'ils combinent les sujets linguistiques avec le domaine thématique. De cette manière, le patrimoine culturel peut être intégré au plan de cours.

Grâce au jeu d'escape room, les élèves pratiquent également le vocabulaire et la grammaire, en utilisant de nouveaux mots à l'oral et à l'écrit. En s'engageant dans des activités d'écriture et d'expression orale, ils améliorent ces compétences. L'objectif de l'enseignant est d'explorer, dans l'escape room, comment certaines compétences linguistiques peuvent être développées. Après le jeu d'escape room, les enseignants peuvent tester les compétences générales des élèves, qui peuvent inclure les attributs personnels, les traits de personnalité et les capacités de communication nécessaires pour accomplir les tâches. Les compétences générales qui peuvent être testées sont : la communication, la pensée créative, le travail en équipe, la gestion du temps, la motivation et la résolution de problèmes. Le thème que les enseignants choisissent d'aborder dans leur escape room les aidera à préciser les connaissances qu'ils attendent de leurs élèves à la fin de l'expérience.



# Test pédagogique

## Comment réaliser un test pédagogique/Eléments d'un test pédagogique pour votre ER ?

- Le thème de votre ER est-il clair ?
- Le thème de votre ER est-il motivant pour les élèves ?
- Le vocabulaire et la terminologie sont-ils liés au thème qui doit être utilisé ?
- L'Escape Room dans son ensemble comprend-elle un objectif clair, qui favorise la pensée critique ? Par exemple : Ce que vous voulez que les élèves explorent/comprennent ou apprennent est clair ?
- L'Escape Room inclut-elle l'utilisation de compétences de pensée critique, résiliente et créative et/ou de connaissances et de compétences proéminentes pour le domaine concerné ?
- L'Escape Room offre-t-elle des opportunités de développer des compétences sociales ainsi que des compétences de collaboration et de communication ?

Le feedback est donné en fonction des objectifs d'apprentissage et constitue la partie la plus importante du test pédagogique.

### Référence:

- School break: Designing educational escape rooms [Online]. Available at: [http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB\\_Handbook\\_2\\_desining\\_eERs.pdf](http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desining_eERs.pdf) (Last accessed: 25 February, 2021)
- Doyle, A. (2020). *What are Soft Skills? Definition and Examples of Soft Skills*, [Online]. Available at: <https://www.thebalancecareers.com/what-are-soft-skills-2060852> (Last accessed: 25 February, 2021)
- Demir, E. K. (2021). *The Role of Social Capital for Teacher Professional Learning and Student Achievement: A Systematic Literature Review*, [Online]. Available at:



# Test pédagogique

<https://www.sciencedirect.com/journal/educational-research-review> (Last accessed: 25 February, 2021)

