

Pedagoški test

Da bi Eescape room igra bila pedagoško-edukativna po svojoj prirodi, predavači moraju uzeti u obzir nekoliko stvari:

1. Koji su planirani ciljevi učenja za sticanje mekih veština?
2. Pod kojim okolnostima će se odvijati proces učenja?

Odnos prema ciljevima učenja smatra se ključnim za učvršćivanje znanja učenika dok se prisećaju i razrađuju sadržaj kursa.

Cilj nastavnika je da iskoristi postavku ER kako bi se istakla neophodna znanja i veštine potrebne za postizanje pedagoških ciljeva ili kako bi se učenici upoznali sa novim temama/temama.

Važno je da se nastavnici fokusiraju na svoj plan časa ili nastavni plan i program i da kombinuju jezičke teme sa tematskim područjem. Na ovaj način se kulturno naslijeđe može uključiti u plan nastave.

Kroz igru Escape Room, učenici vežbaju i vokabular i gramatiku, koristeći nove riječi u govornom i pisanom obliku. Baveći se pisanim i govornim aktivnostima oni poboljšavaju te veštine. Cilj nastavnika je da u Escape Roomu istraži kako se neke jezičke veštine mogu razviti. Nakon igre Escape Room, nastavnici mogu testirati meke veštine učenika koje mogu uključivati lične attribute, crte ličnosti i komunikacijske sposobnosti potrebne za izvršavanje zadataka. Veštine koje se mogu testirati su: komunikacija, kreativno razmišljanje, timski rad, upravljanje vremenom, motivacija i rešavanje problema. Tema koju nastavnici odluče da obrađuju u svojoj Escape rom igri će im pomoći da preciziraju znanje koje očekuju da će njihovi učenici steći na kraju iskustva.

Kako sprovesti pedagoški test/Elementi pedagoškog testa za vašu igru?

- Da li je tema Vaše Escape room igre jasna?
- Da li je tema Vaše igre motivišuća za studente?
- Da li su vokabular i terminologija povezani sa temom koju treba koristiti?



Pedagoški test

- Da li Escape Room kao celina ima jasnu svrhu, koja podstiče kritičko mišljenje? Na primer: Ono što želite da učenici istraže/shvate ili nauče je jasno?
- Da li Escape Room uključuje korišćenje veština kritičkog, fleksibilnog i kreativnog razmišljanja i/ili znanja i veština istaknutih za predmetno polje?
- Da li Escape Room pruža mogućnosti za razvoj društvenih veština, kao i veština saradnje i komunikacije?

Povratna informacija se daje u odnosu na ciljeve učenja i ona je najvažniji deo pedagoškog testa.

referenca:

- Školski odmor: Dizajniranje obrazovnih Escape room igara [Online]. Dostupno na:
• http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf (Poslednji pristup: 25. februara 2021.)
- Doyle, A. (2020). *Šta su meke vještine? Definicija i primjeri mekih vještina*, [Online]. Dostupno na: <https://www.thebalancecareers.com/what-are-soft-skills-2060852> (Poslednji pristup: 25. februara 2021.)
- Demir, EK (2021). *Uloga društvenog kapitala u profesionalnom učenju nastavnika i učeničkim postignućima: Sistematski pregled literature*, [Online]. Dostupno na: <https://www.sciencedirect.com/journal/educational-research-review> (Poslednji pristup: 25. februara 2021.)

