

# Boîte à outils pédagogique

## Conseils pédagogiques

### Comment garantir des bénéfices pédagogiques grâce aux devoirs ludiques ?

#### Objectif :

Pour que les devoirs ludiques soient de nature pédagogique/éducative, les enseignants doivent tenir compte de plusieurs éléments :

1. Quels sont les objectifs d'apprentissage visés pour l'acquisition des compétences non techniques ?
2. Dans quelles circonstances le processus d'apprentissage se déroule-t-il ?

#### Divers avantages pédagogiques :

La relation avec les **objectifs d'apprentissage** est considérée comme cruciale pour consolider les connaissances des apprenants au fur et à mesure qu'ils révisent le contenu du cours. L'objectif de l'enseignant est d'utiliser le contexte de l'histoire pour mettre en évidence les connaissances et les compétences nécessaires pour atteindre les objectifs pédagogiques. Il est important que les enseignants se concentrent sur leur plan de cours ou leur programme et combinent les sujets linguistiques avec des domaines thématiques, tels que les matières STEAM.

En lisant les devoirs ludiques, les élèves s'exercent également en matière de **vocabulaire**, de **grammaire** et de **syntaxe**. L'objectif de l'enseignant est d'explorer, à travers la rédaction de leurs histoires, comment certaines compétences linguistiques peuvent être améliorées.

Après avoir réalisé l'escape room avec les élèves, les enseignants peuvent tester les compétences non techniques des élèves, notamment les qualités personnelles, les traits de personnalité et la gestion du temps nécessaires pour résoudre l'aventure.

Les **compétences non techniques qui peuvent être testées** sont :

la communication, la pensée créative, la gestion du temps, la motivation et la résolution de problèmes.

Le thème abordé dans le devoir aventure permet à l'enseignant de préciser quelles sont les connaissances que ses élèves doivent avoir acquises à la fin de l'expérience.

**Comment réaliser un test pédagogique pour votre "devoir aventure" ?**

- Le thème de votre histoire est-il clair ?
- Le thème de votre histoire est-il assez motivant pour les élèves ?
- La terminologie et le vocabulaire sont-ils en rapport avec le thème à utiliser ?
- L'histoire dans son ensemble comporte-t-elle un objectif clair qui favorise la pensée critique ? Par exemple, est-ce que ce que vous voulez que les élèves explorent/comprennent ou apprennent est clair ?
- Le devoir aventure inclut-il l'utilisation de compétences telles que la pensée critique, la résilience et la pensée créative et/ou de connaissances et de compétences importantes dans le domaine concerné ?

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

**Pour aller plus loin :**

Demir, E. K. (2021). The Role of Social Capital for Teacher Professional Learning and Student Achievement: A Systematic Literature Review, [Online]. Available at: <https://www.sciencedirect.com/journal/educational-research-review>.

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>.

