

Set de instrumente pedagogice

Sugestii educative

Organizarea unei ședințe de evaluare după o aventură cu teme de casă

Obiective:

În calitate de profesor, este extrem de benefică o evaluare cu elevii după aventura temelor de casă pentru a crea un feedback reciproc cu privire la ceea ce au realizat elevii. Scopul evaluării este de a clarifica conținutul lecției pentru elevi, de a implementa ceea ce a fost experimentat în tema gamificată la conținutul învățat la școală. De asemenea, vă permite să modificați aventura, dacă este nevoie.

Instrumente necesare pentru evaluare:

- O fișă de evaluare în care veți nota feedback-ul și comentariile.

Structura evaluării :

- **Creați un mediu sigur:** Elevii trebuie să aibă posibilitatea de a reflecta fără să se simtă judecați sau îngrijorați să vorbească despre dificultățile lor. Nu trebuie să fie perceput ca o competiție între elevi, iar profesorii trebuie să fie facilitatori care mai degrabă ajută procesul de evaluare decât să îl conducă.
- **Feedback:** Feedback-ul poate fi realizat în diferite etape: 1) O perioadă de "destindere" în care elevii reflectă asupra primelor lor reacții la aventura temei

pentru acasă; 2) Un moment de împărtășire a emoțiilor pe care le-au simțit în timpul aventurii și 3) O concluzie în care se pot gândi la următorul pas și la modul în care vor folosi aceste noi cunoștințe.

- **Sugestii de îmbunătățire:** Lăsați-i pe elevi să contribuie la îmbunătățirea unor elemente ale aventurii (enigme, părți ale poveștii etc.).
- **Organizați o autoevaluare:** Încurajați elevii să reflecteze asupra eforturilor lor de a căuta informațiile corecte în lecțiile anterioare, astfel încât să înțeleagă și să realizeze că au control asupra activității de învățare.
- **Organizați o evaluare în grup:** Formați perechi între elevii cu dificultăți și cei cu o mai bună înțelegere a subiectului, astfel ca ei să se poată ajuta reciproc pentru a-și da seama ce nu au înțeles sau cum să-și remedieze dificultățile.
- **Reutilizați elementele aventurii în lecțiile viitoare:** Oferă o mai bună finalitate temei pentru acasă și stimulează elevii la crearea conexiunilor.

Referințe:

Eng, D. (2020, March 26). *What is Games-Based Learning?*

<https://www.universityxp.com/blog/2020/3/26/what-is-games-based-learning>

Eng, D. (2022, February 1). *Debriefing in Games-Based Learning.*

<https://www.universityxp.com/blog/2022/2/1/debriefing-games-based-learning>