



Set de instrumente pedagogice

Sugestii educative

Cum se asigură beneficiile pedagogice ale temelor gamificate?

Obiective:

Pentru ca temele gamificate să aibă un caracter pedagogic/educativ, profesorii trebuie să țină cont de câteva aspecte:

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

Diferite beneficii pedagogice:

Raportul cu **obiectivele de învățare** este considerat crucial pentru a consolida cunoștințele elevilor pe măsură ce aceștia revizuiesc conținutul lecției. Scopul profesorului este de a utiliza contextul poveștii pentru a evidenția cunoștințele și competențele necesare pentru atingerea obiectivelor pedagogice. Este important ca profesorii să se concentreze pe planul de lecții sau pe curriculum și să combine temele lingvistice cu domenii tematice, cum ar fi STEAM.

Prin parcurgerea aventurilor, elevii vor exersa **elemente noi de vocabular, gramatică și sintaxă**. Scopul profesorului este de a explora, prin poveștile

acestora, modul în care unele competențe lingvistice pot fi îmbunătățite.

După camera de evadare, profesorii pot testa **competențele transversale** ale elevilor, care implică însușiri personale, trăsături de caracter și gestionare a timpului, necesare pentru a rezolva aventura.

Competențele transversale ce pot fi testate, sunt: comunicare, gândire creativă, gestionarea timpului, motivație și rezolvarea problemelor.

Subiectul abordat în aventura temei de casă le permite profesorilor să precizeze cunoștințele pe care se preconizează că elevii le vor dobândi la sfârșitul experienței.

Cum să desfășurați un test pedagogic pentru aventura temelor de casă?

- Este tema narațiunii destul de clară?
- Este tema narațiunii suficient de motivantă pentru elevi?
- Vocabularul și terminologia sunt legate de tema care trebuie folosită?
- Povestea în ansamblu include un scop clar, care să încurajeze gândirea critică? De exemplu: Este evident ceea ce doriți ca elevii să exploreze/înțeleagă sau să învețe?
- Include tema gamificată utilizarea competențelor de gândire critică, reziliență și creativă și/sau a cunoștințelor și abilităților remarcabile pentru domeniul de studiu?

Feedback-ul este oferit în legătură cu obiectivele de învățare și reprezintă cea mai importantă parte a testului pedagogic.

În continuare:

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

Doyle, A. (2020). What are Soft Skills? Definition and Examples of Soft Skills, [Online]. Disponibil pe: <https://www.thebalancecareers.com/what-are-soft-skills-2060852>.