

Excerpt from source: SOFT SKILLS ASSESSMENT TOOL FEASIBILITY STUDY

There is much evidence that soft skills can be actively developed, but the most effective teaching solutions are those that give learners the opportunity to practice (Martinovic et al., 2014). Passive learning experiences (such as traditional e-learning solutions) rarely provide genuine opportunities to practice skills such as communication, teamwork, or critical thinking in the same way that active learning experiences such as serious games can practice (Martinovic et al., 2014). Answering multiple choice questions or watching videos about how to work effectively in a team (forms of passive learning) are less effective for teaching soft skills than an engaging game where one is forced to make decisions with a team that could lead to rewards. Games enable an active learning approach that encourages group communication, critical thinking, debate, and decision making practice (Martinovic et al., 2014).

Translation : by LMG (tptservices.ca)

La force de l’évidence nous montre que les compétences non techniques ou générales peuvent se faire développer activement, mais la plupart des solutions efficaces d’enseignement sont celles qui donnent aux apprenants l’occasion de pratiquer (Martinovic et collab., 2014). Les expériences passives d’apprentissage (comme les solutions traditionnelles d’apprentissage en ligne) fournissent rarement de véritables possibilités de pratiquer des compétences comme : la communication, le travail d’équipe ou la pensée critique de la même façon que les expériences d’apprentissage actif comme les jeux sérieux peuvent faire pratiquer (Martinovic et collab., 2014). Répondre à des questions à choix multiples ou bien visionner des vidéos qui montrent comment travailler de façon efficace en équipe (des formes d’apprentissage passif) sont moins efficaces dans l’enseignement des compétences non techniques ou générales qu’un jeu engageant où une personne est forcée à prendre des décisions avec une équipe, lesquelles pourraient mener vers des récompenses. Les jeux facilitent une approche d’apprentissage actif qui encourage la communication de groupe, la pensée critique, les débats et la pratique de prises de décisions (Martinovic et collab., 2014).