LESBRIEF DIGI-DOENER!

Escaperoom DIY



WEETJE:
De eerste escape-room was grappig genoeg gebaseerd op een computergame. In het spel Crimson Room moest de speler uit een afgesloten ruimte komen door gebruik te maken van de voorwerpen die in de ruimte aanwezig waren.

⚖ ETHISCHE VRAAG

Veel activiteiten die je in je vrije tijd doet, kun je tegenwoordig ook digitaal doen. Maar wordt het leven daar leuker of fijner van? Wat is het nut van die digitalisering? En kunnen we nog zonder?

OPDRACHT 1

Luister naar de uitleg van je leerkracht en vul dan de tabel in.

VOORDELEN	NADELEN

OPDRACHT 2

Veel activiteiten die je in je vrije tijd doet, kun je tegenwoordig ook digitaal doen. Probeer eens een activiteit te bedenken die (nog) niet vervangen kan worden door een digitale variant en net zo leuk is.

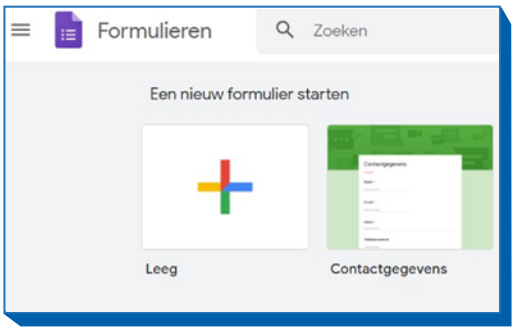
Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

OPDRACHT 3

Maak nu je eigen digitale escaperoom.
Luister naar je leerkracht en gebruik het stappenplan.

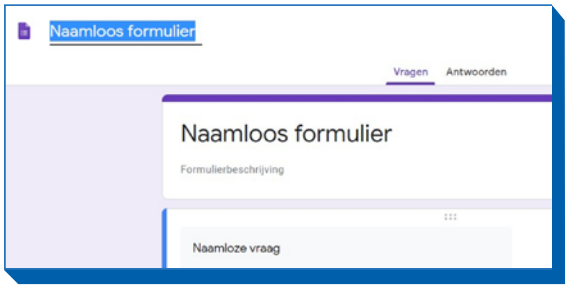
Stap 1

- Ga naar Google Formulieren
- Maak een nieuw formulier aan



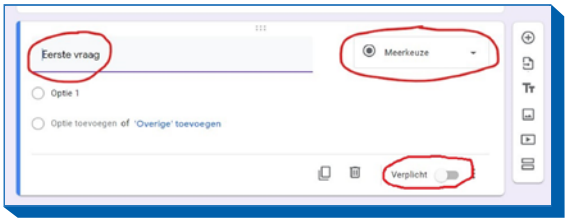
Stap 2

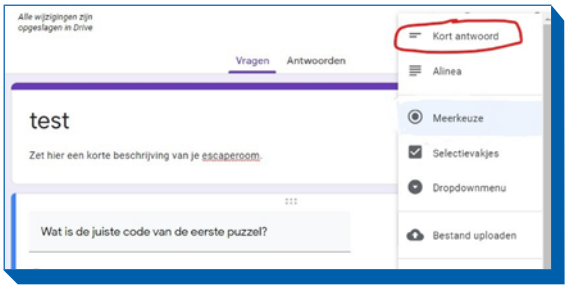
- Verander de naam van het formulier.
- Zet eventueel een korte beschrijving onder de formuliernaam.



Stap 3

- Schrijf je eerste vraag op.
- Kies bij de vraagsoorten voor **Kort** antwoord.
- Zet bij alle vragen het schuifje bij Verplicht aan!

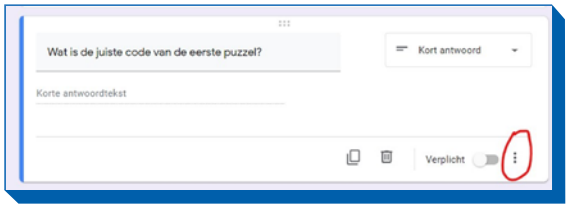


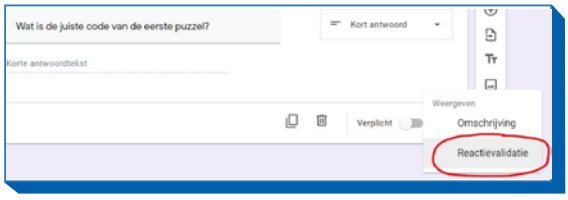


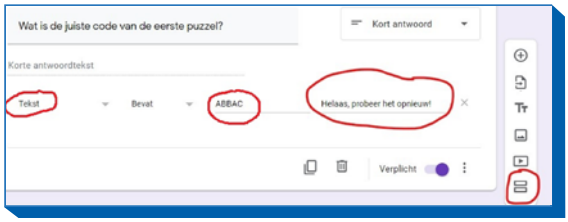
Stap 4

Zorg ervoor dat het juiste antwoord goed gerekend wordt. Dat doe je op de volgende manier:

- Klik op de drie stippen rechtsonder
- Vink het woord **Reactievalidatie** aan
- Kies voor getal of tekst: geef het juiste antwoord
- Schrijf op wat je wil laten zien als het verkeerde antwoord is ingevoerd
- Klik dan op de twee balkjes rechtsonder en maak een nieuwe sectie aan voor de volgende opdracht.





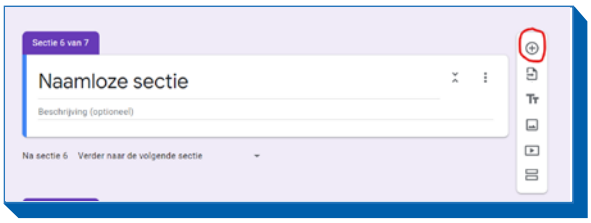


Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

Stap 5

In de nieuwe sectie kan je nu weer een volgende opdracht zetten.

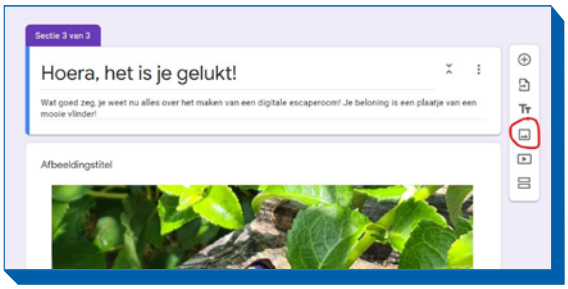
- Klik daarvoor op het plusje
- Daarna herhaal je stap 3 en 4
- Dit kan je natuurlijk net zo vaak doen als je wilt
- Zet elke nieuwe opdracht steeds in een nieuwe sectie.



Stap 6

Heb je de laatste opdracht erin staan en wil je de digitale escaperoom afsluiten?
Dat doe je zo:

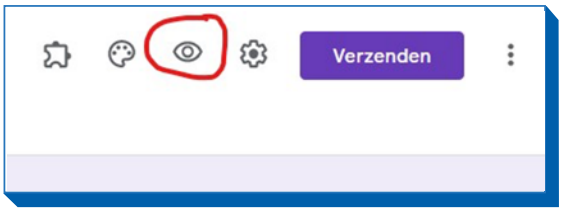
- Maak een nieuwe sectie aan
- Klik op het icoontje van een plaatje
- Voeg een afbeelding toe.



Stap 7

De escaperoom is nu klaar.

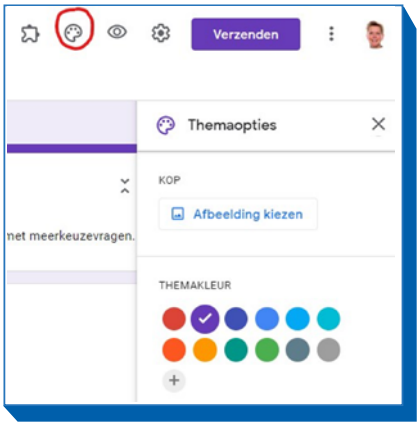
- Je kan hem even testen door rechtsboven op het oogje te klikken
- Je krijgt hem dan te zien zoals een speler hem te zien krijgt
- Doorloop je escaperoom en haal eventuele fouten eruit.



Stap 8

Je kan ook het uiterlijk van je escaperoom nog veranderen.

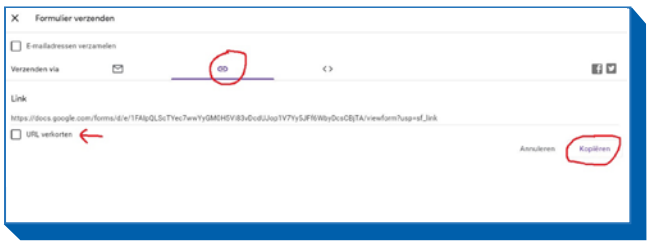
- Dat doe je door op het schildersicoontje te klikken en een kleur of een thema te kiezen.
- Ook kun je nog een start afbeelding toevoegen.



Stap 9

Ben je helemaal tevreden? Dan wil je de escaperoom natuurlijk delen met je vrienden.

- Klik hiervoor rechtsboven op de knop **Verzenden**
- Je kan dan kiezen voor de optie om iemand uit te nodigen door het mailadres van die persoon in te typen
- Je kan ook een link maken en die versturen
- De link kun je nog verkorten, dat ziet er wat rustiger uit en hij is dan ook makkelijker over te schrijven.



WEETJE:
Het maken van een enquête is een vak! Je moet niet alleen de juiste vragen stellen, je moet er ook voor zorgen dat er genoeg mensen jouw enquête invullen. In een klas van 30 leerlingen moeten er minimaal 28 kinderen de enquête invullen voor een betrouwbaar resultaat! Bij een groep van 100 zouden dat er 80 moeten zijn.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.