Escaperoom DIY

In deze les gaan de kinderen ervaren dat een escaperoom zowel fysiek als digitaal beleefd kan worden. Ze gaan zelf aan de slag met het maken van een digitale escaperoom door gebruik te maken van de online tool Google formulieren. Door deze opdracht leren ze deze tool beter kennen en gebruiken. Deze tool kan later worden ingezet bij bijvoorbeeld het maken van een enquête of een quiz.
De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.
Totale duur: 1 uur.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Zo zetten statistici en communicatiedeskundigen de skills uit deze les ook in om enquêtes te maken voor organisaties of bedrijven. Een bekende opiniepeiler in Nederland is Maurice de Hond. Hij doet onderzoek naar allerlei zaken die leven bij Nederlanders; van politieke voorkeuren tot steun voor maatregelen die genomen worden door de overheid.

LESOPBOUW

- Introductie: Kennismaken aan de hand van een digitale escaperoom, klassikaal (5 min)
- Verdieping: Wat is een escaperoom, de geschiedenis van de escaperoom en het ontstaan van de digitale variant. Bespreken van het ethische vraagstuk (10 min)
- Doen: Aan de hand van stappenplan zelf een digitale escaperoom maken met minimaal 3 stappen. (35 min)
- Afronding: Bespreken van de geleerde doelen in deze les. (10 min)
- Eventueel het spelen van elkaars escaperoom, maar hier is meer tijd voor nodig.

ETHIEK EN TECHNOLOGIE

In deze les staat het volgende ethische vraagstuk centraal:
Wat voegt het digitale aspect toe aan het beleven van een escaperoom?
Dit vraagstuk wordt besproken aan de hand van een opdracht:
Welke vrijetijdsbesteding is onmogelijk uit te voeren in digitale vorm?

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord
- Doorloop zelf een keer het stappenplan voor het maken van een digitale escaperoom zodat je het tijdens de les voor kan doen op het bord. Of kan helpen bij het zelfstandig werken van de leerlingen

Voor deze les is een Google-account nodig. Als de kinderen niet beschikken over een schoolaccount dan zou je kunnen overwegen om als leerkracht een (gratis) klassenaccount aan te maken. Via dit klassenaccount kunnen de kinderen vervolgens de escaperoom maken. Informatie over het maken van een google-account vind je hier: https://support.google.com/accounts/answer/27441?hl=nl
Het aanmaken van het account kan hier: https://accounts.google.com/signup/
Na afloop van elke activiteit kun je overwegen het wachtwoord van het account te wijzigen zodat er geen misbruik van kan worden gemaakt.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoel vak	21st century skills
1 De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met behulp van digitale technologie.	**1 ICT-basisvaardigheden** De leerling kiest bewust het meest geschikte presentatiemedium om content (online) te publiceren aan medeleerlingen en een gekozen doelgroep.	**1 Nederlands** De leerling leert informatie te achterhalen in informatieve en instructieve teksten, waaronder schema's, tabellen en digitale bronnen.	**1 Creatief denken**
2 Digitale communicatie en samenwerking DG4.3 Digitale samenwerking	**2 Informatievaardigheden** De leerling herkent onjuistheden in de informatie in een presentatie en kan deze (beschaafd) benoemen.	**2 Nederlands** De leerling leert het belang van het stellen van de juiste vragen op de juiste manier.	**2 Probleem oplossen**

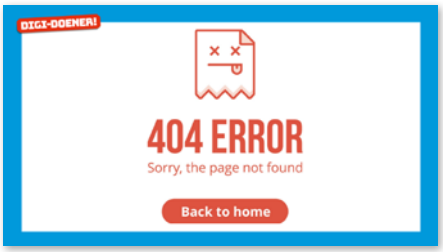
Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

INTRODUCTIE

Openingsslide

Slide 1, Doen

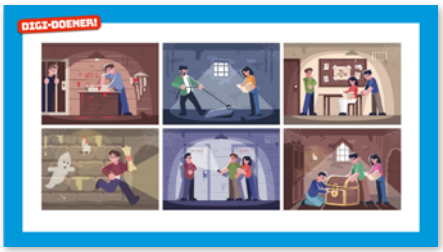
Vertel: Oeps, er lijkt iets niet goed te gaan. Ik zal eens proberen om op deze link te klikken, kijken wat er dan gebeurt...
Uitleg: Als je op de link klikt word je doorgestuurd naar een korte digitale escaperoom. Als deze is doorlopen kun je door naar de volgende pagina.



VERDIEPING

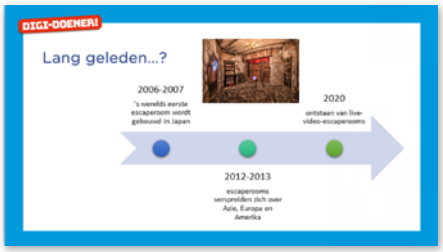
Slide 2, Praten met de klas

Vertel: Wat we zojuist samen hebben gedaan is een digitale escaperoom. Maar wat is nu eigenlijk een escaperoom? Wie heeft er weleens een gedaan en kan daar wat meer over vertellen? (Laat een aantal kinderen vertellen over hun ervaringen, laat ook aan bod komen wat er leuk aan is, bv. samen iets doen, puzzels oplossen, gezellig, spannend).



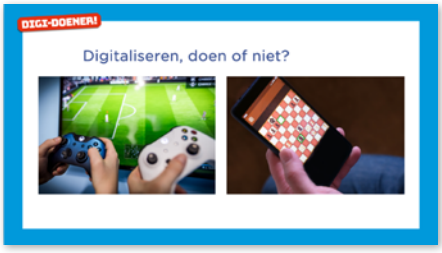
Slide 3, Luisteren

Extra informatie bij de tijdlijn:
2006-2007: Waarschijnlijk werd 's werelds eerste escaperoom door een bedrijf in Japan gebouwd. Deze was geïnspireerd op het computerspelletje Crimson Room. Bij dit computerspel moet de speler proberen om uit een gesloten ruimte te komen, gebruik makend van verschillende voorwerpen in deze ruimte.
2011-2013: Het fenomeen escaperooms verspreidt zich razendsnel. Eerst in andere landen van Azië (China, Singapore), daarna ook in Europa (Hongarije) en Amerika.
2020: In het jaar dat corona uitbrak ontstonden de live-video-escaperooms. Zonder dat je zelf aanwezig bent in een bestaande escaperoom kun je door gebruik van video toch de puzzels in de escaperoom oplossen. Ook maakten eigenaren van 18 escaperooms samen een online spel gebaseerd op de 18 bestaande escaperooms. Het spel De Verloren Herinnering is gratis op het internet te spelen!



Slide 4, Praten en denken

⚖️ Vertel: Steeds vaker zien we dat vrijetijdsactiviteiten ook digitaal gedaan worden. Denk maar eens aan de voetbalgames, schaken of digitale escaperooms. Maar we kunnen ons natuurlijk afvragen of dat een positieve ontwikkeling is. Laten we eens de voor- en nadelen van deze ontwikkeling opschrijven. Denk eerst zelf na, wat zijn de voordelen van het digitaliseren van vrijetijdsactiviteiten en wat zijn daar de nadelen van?
Uitleg: Kinderen kunnen hun antwoorden in de lesbrief opschrijven bij opdracht 1 en 2.

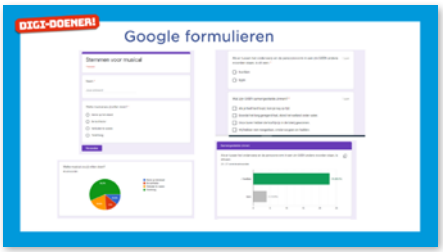


Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

Laat een aantal kinderen benoemen wat de voor- en nadelen zijn van deze ontwikkelingen.
Vraag: Bedenk nu een vrijetijdsactiviteit die echt onmogelijk digitaal gedaan kan worden en leg uit waarom. (Voorbeeld: uit eten gaan)

Slide 5, Luisteren

Vertel: In je lesbrief staat een stappenplan waarmee je zelf een digitale escaperoom gaat bouwen. We gaan dat doen in Google Formulieren. Met die tool kun je nog veel meer handige dingen doen.
Je kan er bijvoorbeeld een quiz mee maken over een onderwerp waar je op school een toets over krijgt. Het handige van de tool is dat er direct kan worden nagekeken zodat je weet of jouw antwoorden goed zijn.
Er een enquêteformulier mee maken is ook mogelijk, en als iedereen die heeft ingevuld krijg je een mooi overzicht van de antwoorden.



BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT

Slide 6, Handig om te leren om...

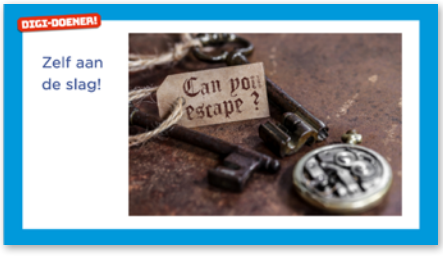
Het maken van een enquête is trouwens echt een beroep. Je moet er namelijk goed over nadenken wat je met een enquête wil bereiken en welke vragen je daarvoor moet stellen. Als je net de verkeerde vragen stelt, kan het zo zijn dat je helemaal niks aan de uitkomsten van een enquête hebt. Om dat goed te leren moet je meer weten over communicatie en statistiek. Dat laatste gaat over de het verzamelen, bewerken, uitleggen en presenteren van gegevens.
Vraag: Wie kan er een voorbeeld geven van enquêtes die we veel tegenkomen?
Mogelijk antwoord: Enquêtes die gehouden worden als er bijna verkiezingen zijn. Mediabedrijven zoals de NOS of RTL laten dan enquêtes uitvoeren door marktonderzoekbureaus om erachter te komen welke partij op dat moment het meest populair is.

DOEN

Slide 7, Doen

Vertel: Jullie gaan nu zelf aan de slag. In je lesbrief staat het stappenplan dat je kan gebruiken bij het maken van de digitale escaperoom. Volg de stappen in eerste instantie nauwkeurig, later kun je hem helemaal aanpassen naar jullie wensen.

Maak minimaal 3 vragen in de escaperoom, als je genoeg tijd hebt kun je er natuurlijk nog meer aan toevoegen. Het maken van goede puzzelvragen is trouwens nog niet zo gemakkelijk. Je moet ervoor zorgen dat de vraag zo duidelijk is dat er geen meerdere antwoorden mogelijk 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.

Het is dus belangrijk dat je, als je vragen op het internet zoekt, je bij verschillende bronnen moet controleren of het antwoord overal hetzelfde is!

Om te kunnen werken met Google formulieren moet je wel een Google-account hebben.
NB: Afhankelijk van de mogelijkheden op school kan de leerkracht eventueel een klassenaccount aanmaken zodat de leerlingen van dit account gebruik kunnen maken. Zie daarvoor de uitleg bij de **voorbereiding en benodigdheden.**
Laat de leerlingen in tweetallen werken, ze kunnen elkaar dan helpen als ze ergens tegenaan lopen.

Uitleg: Je kan, terwijl je het stappenplan erbij houdt, op het bord laten zien wat ze moeten doen. Je kan er ook voor kiezen dit door de kinderen zelf te laten uitvogelen.

AFRONDING

Slide 8, Luisteren

Vraag aan de leerlingen: Wat heb je deze les geleerd ?
In deze les heb je geleerd hoe je zelf een digitale escaperoom kan maken, daarvoor heb je gebruik gemaakt van de tool Google formulieren. Je hebt geleerd dat je deze tool ook kan gebruiken voor het maken van een quiz of voor een enquête. Daarnaast hebben jullie nagedacht over het nut en de noodzaak van het digitaliseren van vrijetijdsactiviteiten.

NB: Probeer nog tijd te maken voor het spelen van elkaars escaperoom. Geef de leerlingen ook de mogelijkheid om feedback te geven op elkaars escaperoom. Let daarbij op de manier waarop die feedback gegeven wordt (tips en tops).

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.