



CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS  
CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS



# EDUESC@PEROOM



HANDLEIDING VOOR  
LEERONDERSTEUNERS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# INHOUD VAN HANDLEIDING

## 1. INTRODUCTIE

## 2. ONTWIKKELING VAN DE EDUCATIEVE METHODE: DE EDUESC@PEROOM

- 2.1. Project Looking at Learning
- 2.2. Doel & doelstellingen Eduesc@peroom
- 2.3 Ontwikkeling van de Eduesc@peroom
- 2.4 Documentatie van de resultaten

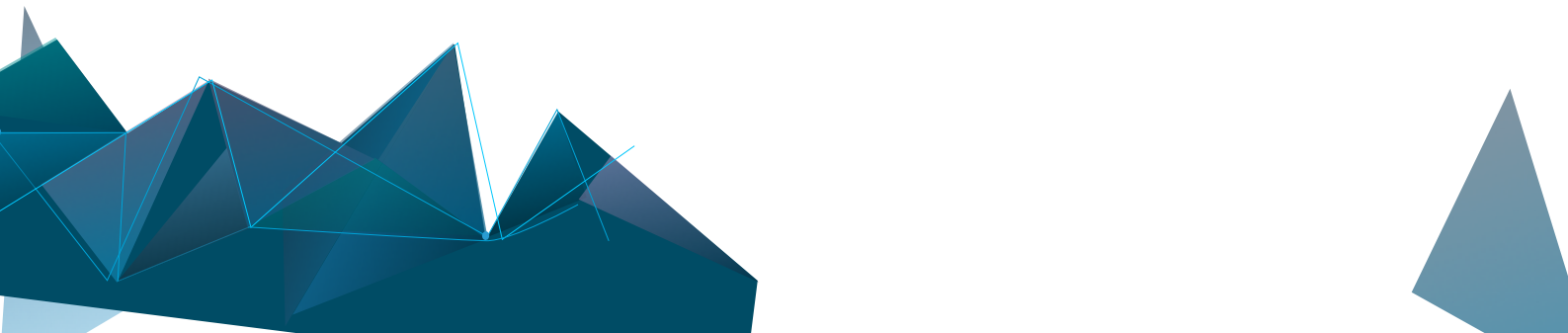
## 3. CONCEPT VAN DE EDUESC@PEROOM

- 3.1. De Eduesc@peroom als een creatieve leeromgeving
- 3.2 Het educatieve element van de Eduesc@peroom
- 3.3 Geschikte werkvelden voor Eduesc@perooms
- 3.4 Benodigde middelen voor Eduesc@perooms

## 4. EDUESC@PEROOM -EDUCATIEVE ELEMENTEN

- 4.1 Educatieve benadering
- 4.2 De intentie om een leeromgeving te creëren
- 4.3 De onderwijzer/jongerenwerker als ondersteuner van leren
- 4.4 Methodologie voor ontwikkeling
- 4.5 Reflectie op het leren
- 4.6 Tijdsconcept van de Eduesc@peroom

## 5. CONCLUSIES



# 1. INTRODUCTIE

Dit document is ontwikkeld binnen het strategisch partnerschap project genaamd Looking at learning, [L@L], dat is gefinancierd door het National Agentschap van het Erasmus+ Jeugd programma in Letland. Dit document geeft een overzicht hoe dit intellectuele product van dit project, de educatieve methode Eduesc@peroom, is ontwikkeld met het oog op innovatie binnen de verschillende educatieve werkvelden. Dit document is ontwikkeld in combinatie met een handleiding (document over het stap-voor-stap bouwen van educatieve escape rooms) en een toolkit (die voorbeelden bevat van uitgevoerde educatieve escape rooms).

Wij wensen onze lezers inspiratie toe met dit document om hun eigen educatieve escape rooms te ontwikkelen binnen hun leeromgevingen.



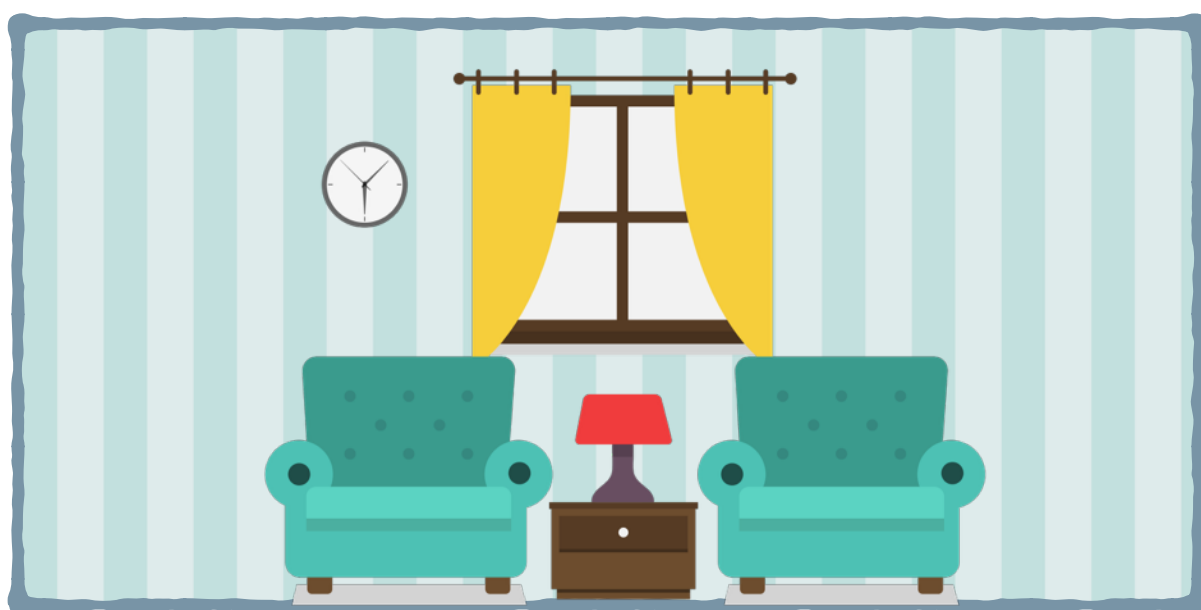
## 2. ONTWIKKELING VAN DE EDUCATIEVE TOOL: DE EDUESC@PEROOM

De escape room is een avontuurlijke en spannende omgeving waar een groep mensen samen een taak moet volbrengen met als doel uit de escape room te ontsnappen. Kan dit spelconcept gebruikt worden voor educatieve doeleinden?

In het L@L-project is besloten deze vraag te onderzoeken en een innovatieve en educatieve tool te ontwikkelen, op basis van het bestaande concept van escape rooms.

## 2.1 L@L-Project: Looking at learning:

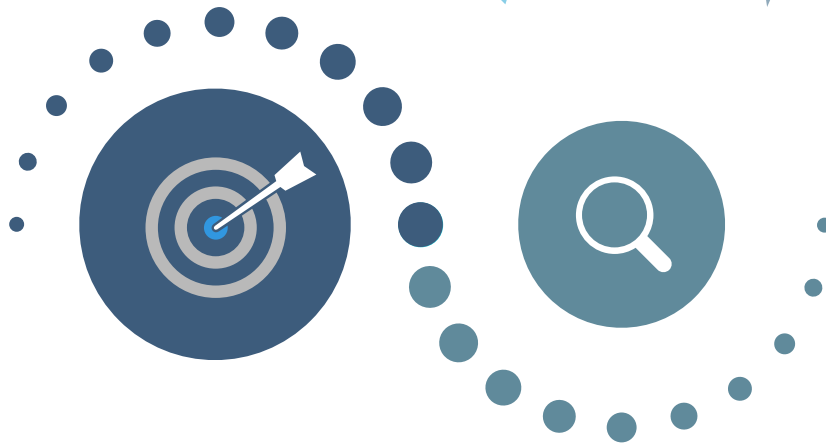
De educatieve tool is ontwikkeld in het kader van een KA2 Strategisch Partnerschap Project binnen het Erasmus+ Jeugd programma: Looking at Learning [L@L]. Dit Strategisch Partnerschap is samengesteld uit verschillende partners uit de formele en niet-formele educatie uit Letland, Nederland en Spanje. Focus hierbij is het project creatieve leeromgevingen. Het project onderzoekt de leerbehoeften van lerenden en leerondersteuners\*, de voorwaarden voor en uitkomsten van creatieve leeromgevingen



Het project onderscheidt zich vooral van andere aan leren-gerelateerde projecten, doordat het zich tevens richt op factoren die het leren ondersteunen en niet alleen op de speler binnen het leerproces.

Doel van het project was om een innovatie educatieve tool te ontwikkelen op basis van de voorwaarden die nodig zijn voor een creatieve leeromgeving. De Eduesc@peroom is één van de drie intellectuele uitkomsten, samen met een onderzoek naar de huidige stand van zaken en een lange-termijn onderzoek naar creatieve leeromgevingen. Informatie over het project en de intellectuele uitkomsten vindt u op onze website:

[www.lookingatlearning.eu](http://www.lookingatlearning.eu)



## 2.2 Doel en doelstellingen:

Het doel van het project is het ontwikkelen van een innovatieve educatieve tool voor het formele in non-formele onderwijs, gebaseerd op het concept van escape rooms. De specifieke doelstellingen van de educatieve tool zijn:

- @ *Inzicht verkrijgen in de leerbehoeften van kinderen en jongeren en begrijpen hoe educatieve escape rooms 'natuurlijk en zelf-gestuurd leren' aanmoedigen.*
- @ *Het stimuleren van samenwerking tussen het formeel en non-formeel onderwijs op het gebied van leren en leeromgevingen.*
- @ *Het opzetten van een transnationale trainingscursus om de concepten van 'gamification' en onconventionele leeromgevingen te verkennen en nieuwe visies op (zelf-gestuurd) leren aan te moedigen.*
- @ *Het verkennen van een nieuwe educatieve methodologie en het creëren van een innovatieve educatieve methode voor een breed bereik aan jongeren, waaronder jongeren met minder kansen.*
- @ *Het ondersteunen van deelnemers bij het identificeren van hun eigen natuurlijke manier van leren en verkennen op welke wijze creatieve leeromgevingen veranderingen kan aanmoedigen in de efficiëntie van ons leren.*

## 2.3 Ontwikkeling van de Eduesc@peroom:

Het concept van de Edusc@peroom is ontstaan voordat het L@L-project startte. Het kernteam bij de ontwikkeling van deze tool zijn: projectmanager en landcoördinator Gabi Steinprinz (Youth Exchange Service – NL) en landcoördinatoren Ruta Kronberga (Humana People – LV) en Ignacio Salgado (Promesas – ES).

Het kernteam heeft besloten de mogelijkheden van deze tool te verkennen. Om meer expertise in het project te betrekken, zijn er experts op het gebied van educatieve tools, gamification and sociale kunst aan het team toegevoegd:

@ **ES: Javi Quilez** - *onderwijzer, trainer niet-formeel leren, expert in gamification*

@ **LV: Andris Çeksters** - *adviseur innovatie in het onderwijs*

@ **NL: Giacomo Cardoni** - *kunstenaar, kunsttherapeut, vrijwillig jongerenwerker*

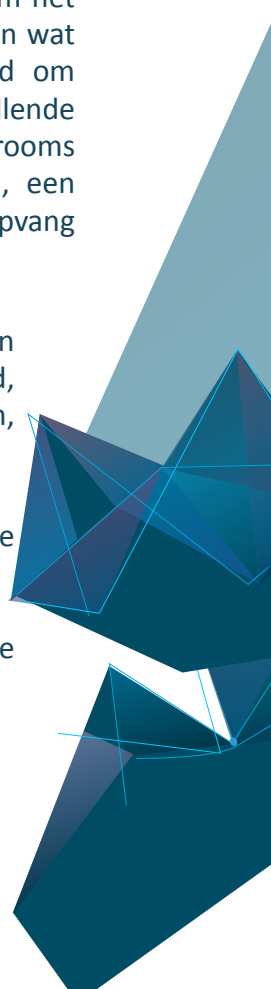
Na een brainstorm over mogelijke ideeën om een innovatieve educatieve tool te ontwikkelen in het verlengde van de voorwaarden die het project heeft gedefinieerd voor Creatieve Leeromgevingen en een 4-daagse voorbereidingsbezoek, kreeg de Eduesc@peroom meer en meer vorm. De hoofdvraag gedurende het gehele proces was: Wat maakt de Eduesc@peroom educatief?

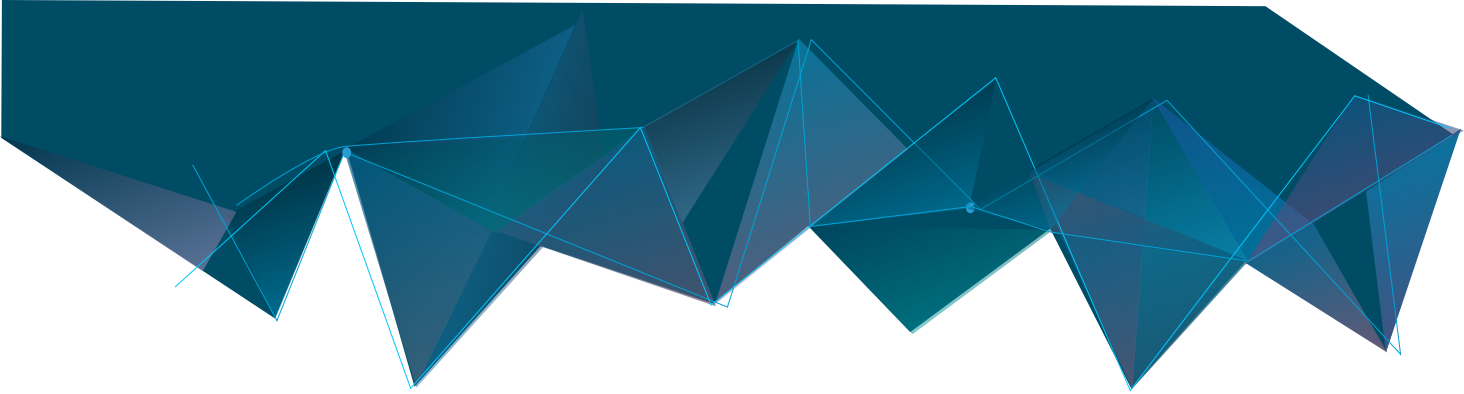
Het team, waaronder de experts, hebben verschillende uitdagende escape rooms bezocht en gediscussieerd over zowel de ruimte zelf, als het potentieel aan educatieve elementen. Leerkrachten, jongerenwerkers en andere pedagogen van alle deelnemende organisaties en de trainingscursus binnen dit project hebben ook escape rooms bezocht om vertrouwd te raken met het concept van escape rooms en de potentie voor het educatieve veld. In totaal zijn er ongeveer 20 verschillende reguliere escape rooms bezocht en geanalyseerd.

De ontwikkeling van de methode was een zeer creatief proces, wat nodig was om het innovatief te maken. Het team heeft geprobeerd om zo creatief en open mogelijk te zijn wat betreft de grote potentie van deze methode. Het team heeft richtlijnen opgesteld om Eduesc@perooms te ontwikkelen. Tijdens een trainingscursus met opvoeders uit verschillende educatieve werkvelden, werd het concept verder uitgewerkt en zijn er 4 Eduesc@perooms gebouwd in Stede Broec, Nederland in vier verschillende settings: een basisschool, een middelbare school voor jongeren die moeilijk leren, een jongerencentrum en een dagopvang voor jongeren met een beperking.

Na de trainingscursus hebben de onderwijzers de opgedane kennis en ervaring in hun eigen lokale situaties geïmplementeerd. Daarnaast zijn er elf Eduesc@perooms gebouwd, wederom in een breed scala aan educatieve velden, zoals scholen, kinderdagverblijven, culturele en jongerencentra, etc.

De resultaten voor de leerondersteuners en lerenden zijn zeer positief. De educatieve professionals zijn het concept van implementatie van Eduesc@perooms verder aan het ontwikkelen binnen hun eigen onderwijsveld, waarbij ze hun collega's en andere onderwijzers betrekken. De onderzoeken binnen dit project benadrukken de positieve resultaten van Eduesc@perooms die in het project zijn geïmplementeerd.





## 2.4 Documentatie van de resultaten:

Het doel van de ontwikkeling van deze educatieve tool is het creëren van documentatie voor onderwijzers vinnen verschillende educatieve velden, zodat ze de tool begrijpen en geïnspireerd worden om deze te implementeren in hun eigen educatieve setting. Om dit doel te bereiken heeft het project drie documenten over Eduesc@perooms opgesteld:

- @ **RAPPORT:** *beschrijving van de ontwikkeling van de educatieve tool Eduesc@peroom*
- @ **TUTORIAL:** *Stap-voor-stap handleiding voor onderwijzers hoe je een Eduesc@peroom maakt.*
- @ **TOOLKIT:** *Verzameling aan goede praktijkvoorbeelden van lokale Eduesc@perooms die zijn gemaakt tijdens het project in alle drie deelnemende landen in verschillende leervelden.*

Al deze documenten worden gepresenteerd op de Multiplierbijeenkomsten van het L@L-project en zijn verspreid binnen de netwerken van de betrokken organisaties binnen dit project. Daarnaast zijn alle documenten beschikbaar om te downloaden van onze website:

[www.lookingatlearning.eu](http://www.lookingatlearning.eu)



### 3. CONCEPT VAN DE EDUESC@PEROOM

Het idee voor een educatieve escape room is tijdens de ontwikkeling van het L@L-project, nadat teamleden hebben deelgenomen aan een reguliere escape room, dat als spelactiviteit in de vrije tijd over de hele wereld wordt gedaan en zeer populair is onder jongeren. Het idee van een escape room is om binnen een bepaalde tijdslimiet (meestal 1 uur) uit de escape room te ontsnappen, door het uitvoeren van taken en het ontdekken van verbanden, het vinden van voorwerpen, hints, codes, etc. Opdrachten, puzzels en raadsels en het vinden van verbanden zijn aan elkaar verbonden, soms parallel en soms lineair, waarbij een hint kan leiden naar de volgende opdracht.

De reguliere escape room heeft meestal een relaas: een verhaal waarbij de groep een probleem moet oplossen en de wereld moet redden van iets slechts. De onderwerpen komen vaak uit avontuurspellen; moorden, spionnen, vermiste personen, geheime informatie, bommen, biologische wapens, uitvindingen etc. Al deze onderwerpen zijn spannend en aantrekkelijk voor jongeren.

De escape room is vrijwel altijd een samenwerkingsactiviteit, die zich richt op de diversiteit van de groep en waarbij gebruik gemaakt wordt van het potentieel van alle groepsleden. Communicatie, leiderschap en samenwerking zijn natuurlijke leer-elementen van escape rooms.

Kijkend naar het reguliere concept van escape rooms, ontstonden de volgende vragen:

- @ **Kunnen we dit spelconcept inzetten voor educatieve doeleinden? Kan een escape room een creatieve leeromgeving zijn?**
- @ **Wat maakt een escape room educatief en voor welke educatieve doeleinden is het bruikbaar? Wat zijn de leeruitkomsten? Liggen deze in lijn met de missie en visie van de onderwijsinstelling of organisatie; voldoet het aan de voorwaarden voor leren?**
- @ **Zijn escape rooms in een educatieve setting realistisch, kijkend naar financiën, mankracht en tijdsinvestering, etc.?**

Het L@L-project heeft besloten deze vragen te onderzoeken en deze innovatieve educatieve methode te ontwikkelen binnen een breed scala aan educatieve omgevingen. Van basisonderwijs en middelbaar onderwijs tot jongerencentra, kinderopvang en de opvang van jongeren met een beperking.

### 3.1 Eduesc@peroom als een creatieve leeromgeving:

Het L@L-project heeft als doel om het onderwijs te innoveren door de ontwikkeling van nieuwe creatieve leeromgevingen, zowel binnen het formeel als non-formeel onderwijs. Het project stelt het ontwerpen en ontwikkeling van creatieve leeromgevingen (zowel fysieke ruimtes als de voorwaarden) volgens de behoeften van individuele lerenden, studenten of deelnemers en in lijn met de behoeften van de leerondersteuners (jongerenwerkers, onderwijzers, etc.) als belangrijkste bron van innovatie.

Als onderdeel van het project, hebben deelnemers aan de trainingscursus over Creatieve Leeromgevingen de voorwaarden voor creatieve leeromgevingen gedefinieerd. Tijdens het ontwikkelen van de educatieve tool hebben we deze voorwaarden in overweging genomen:

- @ Binnen Eduesca@perooms staat de lerende centraal – het is gebaseerd op de behoeften van de lerende en geeft de lerende de verantwoordelijkheid over het leerproces.
- @ Eduesca@perooms moedigen de lerenden aan om te onderzoeken, uit te proberen en te mogen falen, waarbij ze gebruik maken van hun nieuwsgierigheid en creativiteit.
- @ Eduesca@perooms moedigen de lerenden aan om actief te participeren en te zoeken naar eigen antwoorden, volgens hun eigen competenties en leerstijlen.
- @ Eduesca@perooms zijn omgevingen waarin de onderwijzer een begeleider is in het leerproces, door monitoring en interactie, maar alleen als de lerende daar om vraagt.
- @ Eduesca@perooms gebruiken diverse (creatieve) materialen en ondersteunen creativiteit.
- @ Eduesca@perooms bieden ruimte voor verschillende leerstijlen.

### 3.2 Het educatieve element van de Eduesc@peroom:

De volgende vragen stonden centraal tijdens de ontwikkeling van deze tool: Wat maakt een escape room educatief? Wat is het verschil met reguliere escape rooms?

Binnen niet-formele educatie is 'gamification' een bekend concept. Het is een nieuwe manier om leren speelser te maken en het meer te verbinden met de denkwijze van jongeren, door dat te gebruiken waar ze van nature in geïnteresseerd zijn. De educatieve escape room gebruikt het kernconcept van reguliere escape rooms, maar voegt een educatief element toe en verbindt deze met de interesses van jongeren. Mensen zijn van nature nieuwsgierig en de educatieve escape room is een de perfecte setting om met deze nieuwsgierigheid te werken en deze in te zetten in het leerproces.

### 3.3 Geschikte onderwijsvelden voor Eduesc@peroom:

Gedurende het proces zijn onderwijzers uit verschillende educatievelden betrokken bij het verkennen van de mogelijkheden om Eduesc@perooms te bouwen. Focuspunt was het analyseren hoe de Eduesc@peroom kan dienen als educatieve methode en of de mogelijke leeruitkomsten in lijn liggen met de missie en visie van de onderwijsinstellingen en organisaties.

Tijdens de ontwikkeling van de tool stonden alle betrokken leerondersteuners uit zowel het formeel als niet-formele educatie open voor het idee om de mogelijkheden van escape rooms binnen de eigen educatieve omgeving te verkennen.

Tijdens lokale activiteiten zijn verschillende Eduesc@perooms gebouwd in onder meer:

- @ Jongerencentra
- @ Basisscholen
- @ Middelbare scholen, zowel binnen regulier als speciaal onderwijs.
- @ Dagopvang van jongeren met een beperking
- @ Circusschool
- @ Universiteiten
- @ Culturele centra
- @ Kinderdagverblijven

Het is alle leerondersteuners gelukt het concept van de Eduesc@peroom aan te passen naar hun eigen context en hun eigen leerlingen. Een belangrijke conclusie van de ontwikkeling van deze educatieve tool is dat Eduesc@perooms geschikt zijn voor alle leeromgevingen en geschikt zijn voor een grote diversiteit aan lerenden, ongeacht leeftijd, intellectuele vaardigheden, land of achtergrond.

De belangrijkste voorwaarde om de Eduesc@perooms geschikt te maken was om de aanpak en de bouw ervan aan te passen aan de behoeftes en capaciteiten van de lerenden en de educatieve setting.

### 3.4 Benodigde middelen voor Eduesc@perooms

Een van de hoofdzorgen was of binnen de verschillende educatieve werkvelden voldoende middelen beschikbaar zijn voor het bouwen van escape rooms. Hebben scholen, stichtingen, culturele centra en buurthuizen genoeg financiële middelen en mankracht hebben om Eduesc@perooms te creëren?

Het deelnemen aan reguliere escape rooms is in het algemeen vrij duur. Deze escape rooms zijn vaak gebouwd met een grote verscheidenheid aan materialen, specifieke of wetenschappelijke materialen; magneten, sloten, elektronische apparaten, lasers en blacklights etc. Vaak wordt er gebruik gemaakt van complexe monitoring en communicatiesystemen.



Voor de ontwikkeling van de tool was het essentieel om de mogelijkheden van goedkope escape rooms te verkennen. Verassend genoeg is het de betrokken leerondersteuners gelukt om met weinig kosten Eduesc@perooms te bouwen, waarbij gemiddeld 20,- tot 50,- euro is uitgegeven. Leerondersteuners hebben hun creativiteit gebruikt bij het vinden van bruikbare materialen, het gebruiken van tweedehands materialen of door materialen te lenen. Ze hebben bijvoorbeeld gebruik gemaakt van goedkope fietsslots. Het monitoren van de deelnemers bleek vrij gemakkelijk op te zetten, door het opzetten van een skype-verbinding tussen de persoon die monitort en de escape room. Het blijkt dat basismaterialen goedkoop te verkrijgen zijn, dat het mogelijk is om met weinig kosten escape rooms te bouwen en dat het voor alle werkvelden te bekostigen is om escape rooms te bouwen.

Wat betreft mankracht is de uitdaging groter. Het vraagt een aanzienlijke hoeveelheid tijd en energie om een escape room te ontwerpen en ontwikkelen. Veel leerondersteuners hebben na de bouw van hun escape rooms aangegeven dat het de moeite waard was, met name omdat de leeruitkomsten zeer indrukwekkend waren. Om de waarde uit een escape room te halen, is het belangrijk dat de leerondersteuners het belang ervan begrijpen door naar de leeruitkomsten te kijken.

Dat kan alleen maar gedaan worden door het eerst als proef op te zetten en uit te proberen. Sommige leerondersteuners hebben meer dan één escape room ontwikkeld, waarbij ze aangaven dat het veel tijd kostte om de eerste te ontwikkelen, maar dat het de daaropvolgende keren significant minder tijd kostte.



## 4. EDUESC@PEROOM – EDUCATIEVE ELEMENTEN

Tijdens het ontwikkelen van de Eduesc@peroom lag de focus met name op het educatieve element van deze tool. Zowel het concept dat door het projectteam is gecreëerd, als de verschillende uitwerkingen die de verschillende onderwijzers hebben toegepast hebben bijgedragen aan het identificeren van de educatieve elementen van de Eduesc@peroom.

### 4.1 Educatieve aanpak:

De focus voor de leerondersteuners ligt in de toegevoegde educatieve waarde van alle taken. Het 'ontsnappen' uit de escape room is voor de leerondersteuner een bijkomende doel. Wanneer de ontwerper van de escape room nadenkt over taken en puzzels moet hij/zij bedenken hoe die taken en puzzels leiden tot leerdoelen en niet alleen leiden tot het 'ontsnappen' uit de escape room/ De Eduesc@peroom is een tool die leerondersteuners kunnen gebruiken in hun werk om:

- @ **alternatieve en uitdagende manieren te bieden voor het opdoen van nieuwe kennis, vaardigheden of houdingen**
- @ **bestaande kennis / vaardigheden / begrip / en vooruitgang te toetsen**
- @ **kennis te verbinden aan een effectieve, actieve of praktische herinnering**

### 4.2 De intentie om een leeromgeving te creëren

De Eduesc@peroom wordt gebouwd om te leren, met verschillende maar specifieke leerdoelen:

- @ **Om iets concreets te leren (onderwerpen, vak, empathie, sociale vaardigheden, kennis).**
- @ **Om het zelfvertrouwen, bewustzijn en sociale interactie te verhogen.**
- @ **Om te begrijpen welke teamrollen het beste in een team passen.**
- @ **Om het denken en het kijken vanuit verschillende perspectieven te stimuleren.**
- @ **Om opgedane kennis op nieuwe en creatieve manieren en voor nieuwe doelen te gebruiken.**

### 4.3 De nieuwe rol van de leerondersteuner

- @ **De rol van de leerkracht, jongerenwerker, sociaal-pedagogen etc. is ondersteunend en coachend, maar niet leidend in of het direct oplossen van moeilijke situaties.**
- @ **Fouten zijn een onderdeel van het proces en essentieel, dus teams moeten niet onderbroken worden wanneer ze fouten maken of de verkeerde kant op gaan, behalve wanneer ze specifiek vragen om assistentie.**

## 4.4 Methodologie voor ontwikkeling::

De Eduesc@peroom richt zich op het benutten van het potentieel van de lerenden, door verschillende vaardigheden en competenties aan te spreken. De geboden taken moeten verschillende leerstijlen, kwaliteiten en persoonlijkheden aanspreken. Elementen die bijdragen aan het leren, begrijpen, onthouden, creëren van bewustzijn en persoonlijke groei zijn:

- @ Multi-sensorische leertaken (voelen, aanraken, horen, proeven, etc.).
- @ Het gebruik van visuele ondersteuning en beeldmateriaal.
- @ Het gebruik van stukjes tekst en informatie, om het geheel te begrijpen en de oplossingen te bedenken.
- @ Het gebruik van quotes en feiten en de behoefte om deze te structureren en in volgorde te plaatsen.
- @ Scheikundige, natuurkundige of op biologie gerichte taken.
- @ Taken waarbij logisch nadenken nodig is.
- @ Taken waarbij creatief nadenken nodig is.
- @ De escape room gebruiken buiten het tijds kader: leerondersteuners kunnen vragen om iets te lezen of iets te begrijpen voordat de escape room gebruikt wordt. Daarnaast zouden deelnemers 'pauze kunnen nemen' en de escape room op een ander moment kunnen afmaken, waarbij ze bijvoorbeeld oplossingen of informatie kunnen opzoeken voor taken of puzzels waar ze mee bezig waren in de escape room en de activiteit later afronden met deze oplossingen of informatie.
- @ Mogelijke taken die niet verplicht zijn voor het 'ontsnappen' uit de escape room, maar die wel uitdagend zijn en bijdragen aan de leerdoelen
- @ Verscheidenheid aan taken:
  - @ Taken die zich richten op het gebruik van individuele talenten van teamleden.
  - @ Taken die alleen op te lossen zijn als het team samenwerkt.
  - @ Taken die gebruikt worden voor verkenning, in plaats van het oplossen van een specifiek probleem (niet direct gelinkt aan het 'ontsnappen' uit de escape room).
  - @ Taken die een volgende taak creëren wanneer ze uitgevoerd zijn.
  - @ Taken die de ruimte aanpassen wanneer ze uitgevoerd zijn. De ruimte verandert dan constant na elk team en de eindoplossing verandert dan ook steeds een beetje voor elk team.
  - @ Taken die zich voortzetten buiten de Eduesc@peroom
  - @ Mogelijkheden van gevorderde taken: leerondersteuners creëren in eerste instantie een Eduesc@peroom en laten de deelnemers deze ervaren. Vervolgens gebruiken deelnemers hun ervaringen om een nieuwe Eduesc@peroom te creëren met zinvolle leerervaringen voor de nieuwe deelnemers. Door een Eduesc@peroom te creëren leren deelnemers nog veel meer dan wanneer ze alleen maar aan een escape room deelnemen.



## 4.5 Reflectie op het leren:

Eén van de conclusie over wat de Eduesc@peroom een educatief waardevol maakt, is dat er ruimte moet zijn voor reflectie op de ervaring, aangezien dit enorm bijdraagt aan het leren. In reguliere escape rooms is er geen ruimte voor reflectie. In de ontwikkeling van de Eduesc@peroom is het element van reflectie meegenomen. De mogelijkheid voor deelnemers om te reflecteren op de ervaring, zich kunnen af vragen wat er allemaal gebeurde, het geven of krijgen van feedback en de bewustwording van wat ze geleerd hebben is een erg belangrijk educatief element van de Eduesc@peroom, in de vorm van een debriefing ruimte.

Deze debriefing ruimte geeft mogelijkheden om:

- @ **Deelnemers de ervaring te laten delen met elkaar**
- @ **Het evalueren van individuele resultaten en toegepaste oplossingen voor afzonderlijke taken, om zo een gedeeld begrip te vormen van het gehele proces.**
- @ **Het evalueren van deelnemers om vast te stellen of ze leerdoelen, waar mogelijk, hebben bereikt.**
- @ **Verschillende oplossingen voor afzonderlijke taken met elkaar te delen.**
- @ **Het afsluiten van het verhaal van de escape room en zo betekenis te geven aan het gehele leerproces.**

## 4.6 Tijdsconcept van de Eduesc@peroom:

- @ Een tijdslimiet is niet verplicht; het hangt af van de leerdoelen en kan aangepast worden aan de taken, leerbehoeften, concentratieniveau van de deelnemers.
- @ De tijdslimiet kan verlengd worden tot meerdere sessies of dagen om zo te voorkomen dat een negatieve ervaring ontstaat van tijdsdruk binnen het leerproces.

## 5. CONCLUSIES

Uit ervaringen van de onderwijzers die betrokken waren het L@L-project komt naar voren dat de Eduesc@peroom een indrukwekkend potentieel heeft om te gebruiken in educatieve omgevingen voor leerdoeleinden. Het onderzoek onder de deelnemers toont een hoog percentage aan positieve indicatoren (gemiddeld voelde meer dan 80% van de deelnemers zich positief, verantwoordelijk, geïnspireerd en geïnteresseerd gedurende de leerervaring in Eduesc@perooms).

Het bouwen van educatieve escape rooms vereist een investering aan tijd en mankracht, maar het brengt de onderwijzers en lerenden hele waardevolle leeruitkomsten. Onderwijzers vertelden; “Het is zeer interessant en opwindend om te gebruiken, het is een nieuwe benadering van mijn werk als onderwijzer; ik vergeet bijna hoeveel tijd ik geïnvesteerd heb, ik merk alleen maar de opwindende”. Het bouwen van Eduesc@perooms geeft het werk van leerondersteuners en hun educatieve aanpak een nieuwe dimensie.

Leerondersteuners die werken met kinderen en jongeren met een beperking vonden nieuwe leer-potenties bij hun cliënten. Door een Eduesc@peroom te maken over boerderijdieren, werden ze verrast door hoe goed de jongeren de verschillende elementen van de Eduesc@peroom aan elkaar konden verbinden en kwamen ze erachter dat de deelnemers over veel meer kennis en vaardigheid beschikten dan ze gedacht hadden. Ook leerkrachten werden door de Eduesc@perooms geconfronteerd met het feit dat de leerlingen veel meer nieuwe kennis en vaardigheden bezaten dan de onderwijzers verwacht hadden. Dit kan de relatie tussen de leerondersteuners en de lerenden versterken en meer zelfvertrouwen creëren bij de lerenden.

Het voor de eerste keer bouwen van een Eduesc@peroom is niet gemakkelijk; het kost tijd en de leeruitkomsten zijn nog onzeker. Maar bij alle Eduesc@perooms die gedurende dit project gebouwd zijn, waren de leerondersteuners positief over de Eduesc@perooms die ze gebouwd hebben en over de leerresultaten voor zowel de leerondersteuners als de lerenden. Bij het project betrokken leerondersteuners adviseren collega's om de Eduesc@perooms uit te proberen en het potentieel van de educatieve methode te verkennen.

Om leerondersteuners te motiveren heeft het kernteam van deze educatieve methode dit rapport geschreven en daarnaast een stap-voor-stap tutorial en een toolkit (die goede praktijkvoorbeelden bevat van Eduesc@perooms in een breed scala aan educatieve omgevingen, zowel binnen het formele als niet-formele educatieveld). Al deze documenten en het onderzoeksrapport zijn gratis te downloaden via:

[www.lookingatlearning.eu](http://www.lookingatlearning.eu)

We willen de lezers van dit document graag bedanken en alle leerondersteuners veel succes en plezier toewensen in het verkennen van de Eduesc@peroom!

**Gabi Steinprinz** – manager van de tool, landcoördinator Nederland

**Rūta Kronberga** – landcoördinator Letland

**Ignacio Salgado** - landcoördinator Spanje

This publication reflects the view only of the authors and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.