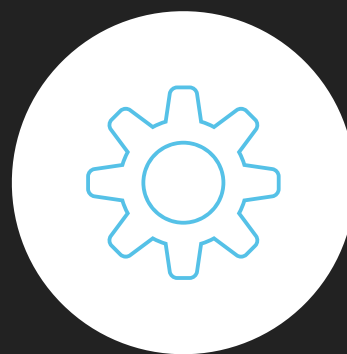




IDEE



ONDERZOEK



ONTWIKKELING



TEST



LEERMETHODE

EDUESC@PEROOM TUTORIAL

**ALLES WORDT
EENVOUDIGER
ALS JE WEET
WAAR JE MOET
BEGINNEN...**



INTRO: DE BEDOELING VAN DE EDUCATIEVE ESCAPE ROOM

EEN ESCAPE ROOM IS EEN RUIMTE WAAR GROEPEN TAAKGERICHT SAMENWERKEN OM ZO TE ONTSNAPPEN UIT DE ESCAPE ROOM. HET IS EEN POPULAIR SPEL DAT JE OVERAL OP DE WERELD KUNT SPELEN. HET ORIGINELE SPEL IS NIET OPGEZET MET EDUCATIEVE DOELEN, MAAR OM SAMENWERKING EN OPLOSSINGSGERICHT DENKEN TE ONTWIKKELEN.

THE EDUCATIEVE ESCAPE ROOM IS EEN CREATIVE LEEROMGEVING DIE JE KUNT BOUWEN IN EEN EDUCATIEVE OMGEVING; SCHOLEN, JONGERENCENTRA, NATUUR, JONGEREN ORGANISATIE, PEUTERSPEELZALEN. EIGENLIJK OVERAL WAAR JIJ JE KUNT VOORSTELLEN DAT MENSEN KUNNEN LEREN,



HET GAAT OVER HET CREËREN VAN RUIMTE VOOR NIEUWSGIERIGHEID

IN EEN
EDUESC@PEROOM
VINDEN DEELNEMERS
HUN EIGEN
ANTWOORDEN!



INTRO: DE BEDOELING VAN DE EDUCATIEVE ESCAPE ROOM

Mensen zijn van nature nieuwsgierig en de educatieve escape room is de perfecte setting om deze nieuwsgierigheid te gebruiken voor leren.

EDUESC@PEROOM...



- Is gericht op lerenden
- Motiveert deelnemers om te ontdekken
- Moedigt deelnemers aan om actief te zijn en hun eigen antwoorden te vinden.



In een educatieve escape room kunnen deelnemers hun eigen antwoorden vinden

ruimte voor ontdekking

ondersteunt creativiteit

- Het gebruikt alle zintuigen
- Geeft ruimte aan de verschillende leerstijlen



IS EEN OMGEVING WAAR DE PEDAGOOG/LEERKRACHT/JONGERENWERKER ETC. EEN ONDERSTEUNER IS VAN LEREN D.M.V. INTERACTIE EN MONITORING

1. DOELGROEP



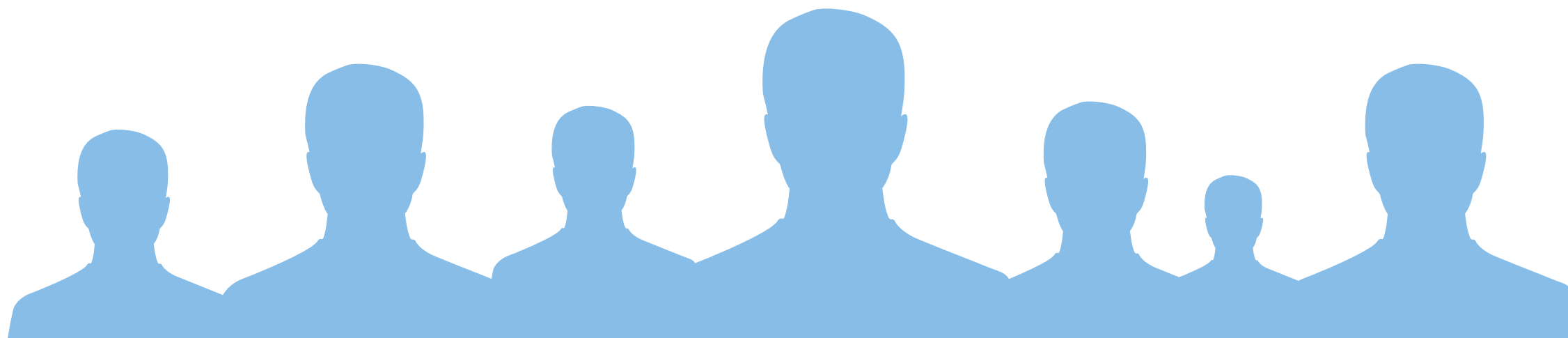
HOE GOED KENNEN ZIJ ELKAAR?
LEEFTIJD? ACHTERGROND?

HOEVEEL?
NIET TE WEINIG, NIET TE VEEL VOOR DE RUIMTE?

VOOR WIE IS JOUW ESCAPE ROOM?

HEBBEN ZE AL ERVARING IN ESCAPE ROOMS?

WIE ZIJN ZIJ?
WAT IS HUN (SPECIALE) BEHOEFTE?



2.A LEERDOELEN STELLEN

WAT WETEN ZE AL?

ZIJN ZE GEÏNTERESSEERD?

ZIJN ZE GEWEND OM SAMEN TE WERKEN?

PERSOONLIJKE GROEI?

HOE KUNNEN ZE ZICHZELF UITDAGEN?

WAT (DENK JIJ DAT) ZE NODIG HEBBEN

WAT WIL JIJ DAT ZE LEREN ONTDEKKEN?

WAT WIL JE DAT ZE LEREN BEGRIJPEN?

WAT WIL JIJ DAT ZE LEREN ERVAREN?

WAT WIL JIJ DAT ZE LEREN?

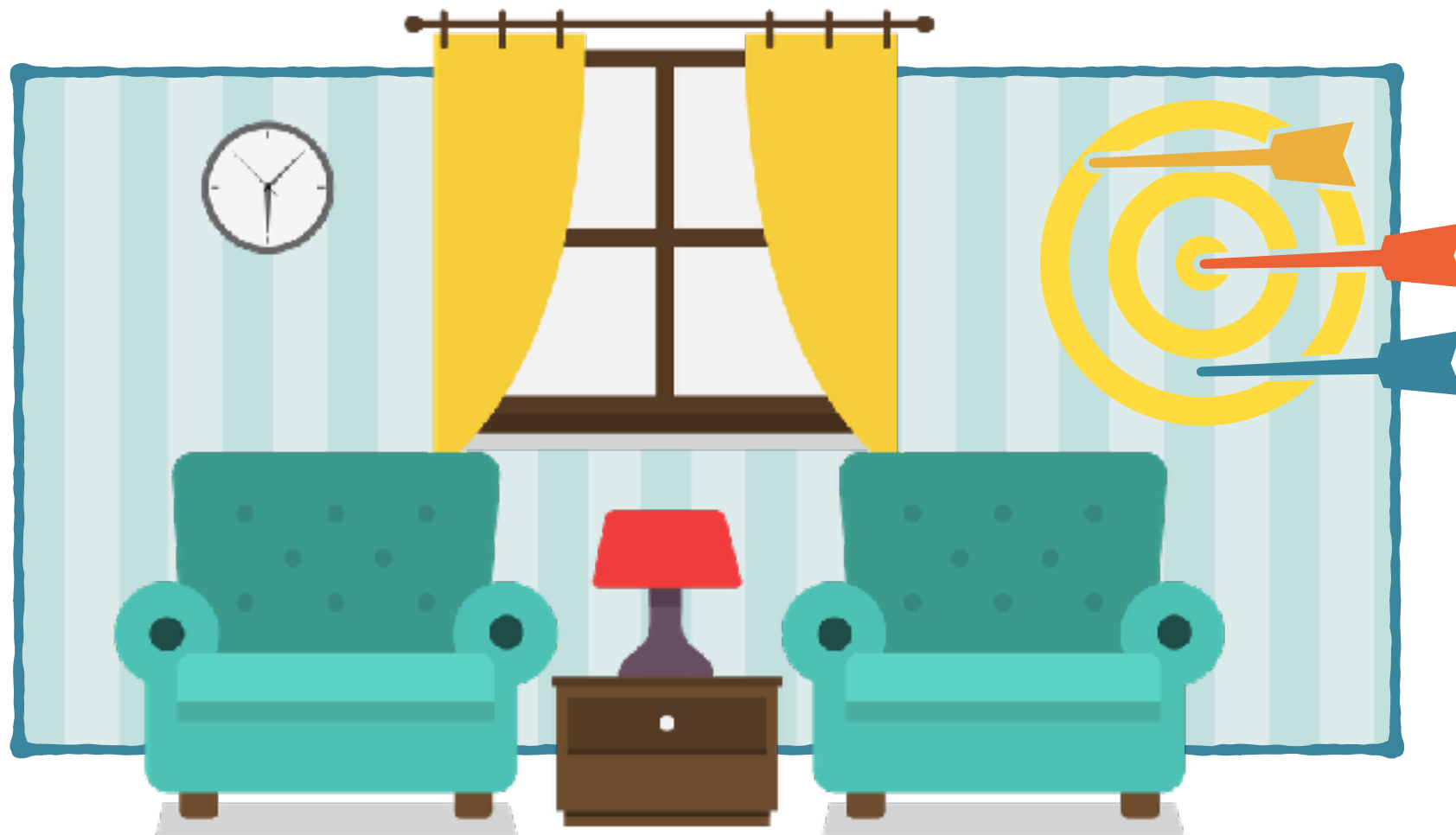
WAT KUNNEN ZE LEREN?



DOOR DEZE VRAGEN TE BEANTWOORDEN BEPAAL JE DE LEERDOELEN VAN DE
ESCAPE ROOM EN DE INTENTIE EN DE MISSIE VAN DE RUIMTE.

2.B LEERDOELEN STELLEN

WAT WILLEN ZIJ LEREN?



VERGEET NIET DAT DE ESCAPE ROOM EEN MANIER IS OM
EEN CREATIEVE LEEROMGEVING OP TE ZETTEN.

3. HET THEMA KIEZEN



HET IS ECHT BELANGRIJK OM EEN GOED VERHAAL TE HEBBEN OM EEN ONVERGETELIJKE ERVARING IN JOUW SPEL TE CREËREN.

HET MAAKT NIET UIT HOE GEWELDIG JOUW PUZZELS ZIJN, ALS JE VERHAAL DE SPELERS NIET MEENEEMT OF HET SPEL NIET MATCHT MET HET ONDERWERP., DAN WERKT HET NIET.

HET IS ESSENTIEEL OM HET THEMA TE MATCHEN MET DE HELE ERVARING!

HET THEMA BEPAALT DE MANIER WAAROP JE DE OMGEVING CREËERT. DE ESCAPE ROOM MOET DEELNEMERS MEENEMEN IN HET VERHAAL, ALSOF ZE IN EEN ANDERE WERKELIJKHEID ZIJN.

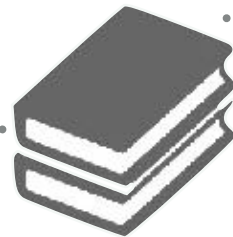
4.A CREËREN EN BOUWEN VAN HET VERHAAL



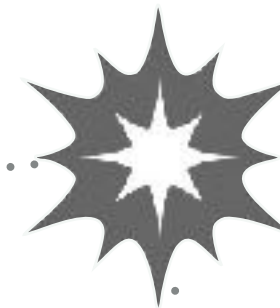
HET VERHAAL IS DE BASIS VOOR THE FLOW VAN HET SPEL, MAAR OOK DE STRUCTUUR WAAROP HET LEERPROCES IS GEBASEERD.



MET WELKE HOUDING WIL JE ZE DE RUIMTE LATEN ERVAREN?



VERWONDERING, PLEZIER, BEGRIP, ANGST, OPWINDING, etc.



DE PUZZELS, DE SPELEN, DE HOUDING, DE SFEER, DE GELUIDEN, DE MATERIALEN; HET ZIJN ALLEMAAL ELEMENTEN DIE DE DEELNEMERS KUNNEN 'VOEDEN' EN ONDERSTEUNEN IN HUN ONTDEKKING EN BETROKKENHEID.

4.B CREËREN EN BOUWEN VAN HET VERHAAL



WAT MOETEN
ZE DOEN?

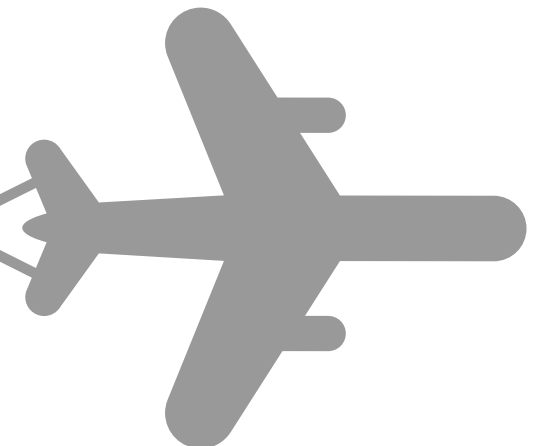


IETS OPLOSSEN,
IETS VINDEN,
ONTSNAPPEN OF NIET,
IEMAND HELPEN ETC.

WAT ZIJN DE ELEMENTEN DIE
SYMPHATIE EN MEDELEVEN
GEVEN AAN HET VERHAAL?

- DEZELFDE LEEFTIJD
- DEZELFDE PLAATS
- DEZELFDE SITUATIE
- HETZELFDE BELANG, etc.

HET VERHAAL MOET ALLE ELEMENTEN VAN DE RUIMTE AAN ELKAAR KOPPELEN,
HET MOET ZINVOL EN INSPIREREND ZIJN OM TOT HET EINDE DOOR TE GAAN



5. DE STRUCTUUR VAN DE (ESCAPE) ROOM

ELKE STAP VAN DE ESCAPE ROOM FLOW ZOU EEN EIGEN PLEK MOETEN HEBBEN IN HET VERHAAL EN ZINVOL ZIJN;

DE **ENTREE** IS DE RUIMTE OM HET SPEL TE INTRODUCEREN EN DE REGELS UIT TE LEGGEN

ENTREE
RUIMTE



GAME
RUIMTE



DE **GAME RUIMTE** IS DE RUIMTE OM TE SPELEN: HET KAN ZIJN:

- ▶ EEN COMBINATIE VAN FYSIEKE RUIMTES
- ▶ ÉÉN FYSIEKE RUIMTE MET MUREN EN DEUR(EN)
- ▶ EEN VIRTUELE RUIMTE MET TAKEN OP DE COMPUTER
- ▶ EEN KUNSTMATIG GECEËERDE RUIMTE MET LIJNEN BINNEN EEN (KLAS)LOKAAL

MONITORING
RUIMTE

DE **MONITORING RUIMTE** IS EEN RUIMTE OM TE VOLGEN HOE HET GAAT EN ONDERSTEUNING TE BIEDEN ALS DAT NODIG IS.

DE **DEBRIEFING RUIMTE** IS EEN RUIMTE OM TE BEGRIJPEN WAT ER GEBEURD IS EN DE LEERUITKOMSTEN TE VERZAMELEN.

DEBRIEFING
RUIMTE



5.A DE ENTREE: DE TOON ZETTEN

VAAK IS DIT DE RUIMTE WAAR DE BEGELEIDER VERBLIJFT GEDURENDE HET HELE SPEL (COMBINATIE MET MONITORING RUIMTE)



HOE CREËER JE DE JUISTE STEMMING VOOR HET SPEL?

ENTREE
RUIMTE



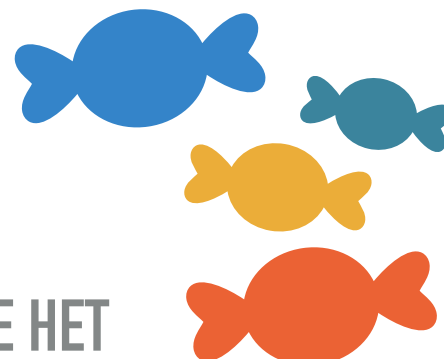
DE ENTREE RUIMTE IS EIGENLIJK EEN ALGEMENE WACHTRUIMTE MET ÉÉN BELANGRIJK VERSCHIL: DIT IS WAAR HET SPEL WORDT GEÏNTRODUCÉERD AAN DE DEELNEMERS. IN DEZE RUIMTE WORDEN OOK DE REGELS UITGELEGD.

WAT GA JE DOEN
IN DEZE RUIMTE?

DOE JE SPECIALE
KLEDING OF
KOSTUUMS AAN?

HOE VERTEL JE HET
VERHAAL?

WAT VERHOOGT DE
SPANNING?



Regels van de ruimte

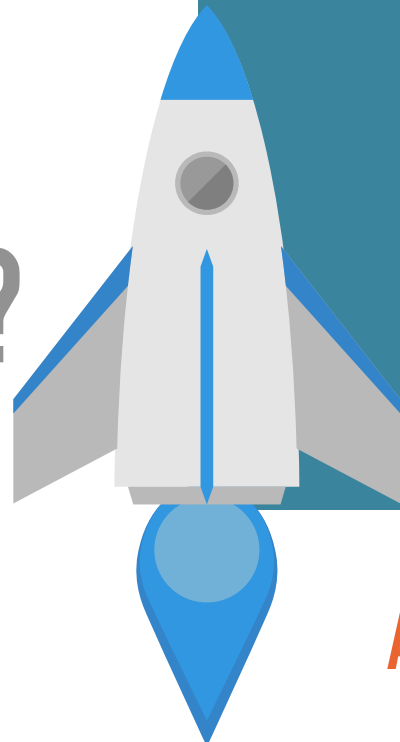
Als de ruimte...

WIE EN WAT ZAL DAAR ZIJN?

5.B DE GAME RUIMTE: DEELNEMERS UITDAGEN OM TE ONTSNAPPEN

DEZE RUIMTE IS HET CENTRALE PUNT VAN DE ERVARING, VOL MET PUZZELS EN TAKEN. DE DEELNEMERS ZIJN DE HOOFDROLSPELERS VAN HET VERHAAL. IN DEZE RUIMTE WORDEN SPELERS UITGEDAAGD OM EEN LEERAVONTUUR AAN TE GAAN.

HOE IS HET?
WAAR?



SOMS IS HET GEVOEL OM IN EEN RAKET TE ZITTEN
ALLEEN AL SPANNEND GENOEG VOOR DEELNEMERS :)

5.C DE MONITORING RUIMTE: KIJKEN EN COMMUNICEREN



HOE WIL JE HET SPEL MONITOREN?

CAMERA GEBRUIKEN?

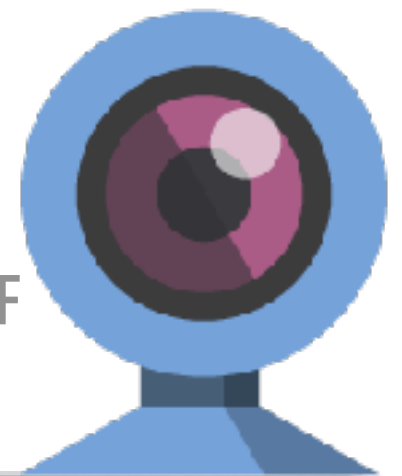
EEN RAAM? EEN LAPTOP?

AUDIO MONITORING?

HET PROCES VAN MONITORING VEREIST COMMUNICATIE MET DE MENSEN IN DE GAME RUIMTE.

WAT ZIJN DE COMMUNICATIEMIDDELEN DIE JE GEBRUIKT?
SKYPE? TELEFOON? WALKIE TALKIES? TABLET?

HET TIJDSPAD VAN DE PUZZELS KAN DOOR EEN ORGANISATOR WORDEN OPGENOMEN ZODAT DE GAME ONTWERPER KAN CHECKEN OF DE PUZZELS ZO UITDAGEND WAREN ALS BEDACHT.



SOFTWARE OM DE GAME TE
MONITOREN:

[HTTP://ESCAPEROOMMASTER.COM](http://escaperoommaster.com)

[HTTP://ESCAPEROOMBOSS.COM](http://escaperoomboss.com)



5.D DE DEBRIEFING RUIMTE: REFLECTEREN EN AFSLUITEN

WAAROP GA JE OP
REFLECTEREN?



IN DEZE RUIMTE WORDEN
DEELNEMERS BEGELEID
OM HUN LEERUITKOMSTEN
TE VERZAMELEN EN DE
IMPACT EN BETEKENIS
VAN ALLE ELEMENTEN VAN
DE GAME RUIMTE TE
BEGRIJPEN

DEBRIEFING:

- ▶ STOOM AFBLAZEN: STERKE EMOTIES KWIJTRAKEN
- ▶ OBJECTIEVE REFLECTIE: WAT IS ER GEBEURD?
- ▶ INTERPRETATIE: WAT DENK JE DAT ER IS GEBEURD?
- ▶ NIEUWE INZICHTEN: WAT NEEM IK MEE UIT DEZE ERVARING?
- ▶ VOLGENDE STAPPEN: EIGEN VERANDERINGEN MAKEN



LEERUITKOMSTEN VERZAMELEN:

- ▶ NIEUWE KENNIS?
- ▶ NIEUWE VAARDIGHEDEN
- ▶ NIEUWE HOUDING?
- ▶ NIEUWE MINDSET?

ÉÉN VAN DE GROTE VERSCHILLEN TUSSEN EEN REGULIERE ESCAPE
ROOM EN DE EDUCATIEVE ESCAPE ROOM IS OM DE ERVARING TE
BESCHOUWEN EN DAARMEE EIGEN LEERRESULTATEN TE BEGRIJPEN.

6. ONTWERP KERN VAN DE GAME: DEELNEMERS BETREKKEN

START MET SIMPELE TAKEN DIE
MOTIVATIVEREN OM AAN DE SLAG TE GAAN



HET BELANG OM DE NIEUWSGIERIGHEID VAN DEELNEMERS TE PRIKKELLEN

HOE ONTWERP JE DE GAME FLOW OM
DEELNEMERS TE BETREKKEN EN TE MOTIVEREN?

MAAK DE SCENE INTERESSANT: GEBRUIK PAPIER, MAGNETEN, WOL, HOUT,
WATER, WARMTE, KOU, VERGROOTGLAS, VILTSTIFTEN, GELUIDEN, KLEUREN,
STOFFEN, ZICHTBAAR EN ONZICHTBAAR MATERIAAL, LICHT, BLACK-LIGHT,
DONKER, IJZER, PROJECTIES, GATEN, DOZEN EN KISTEN, KASTEN, LADEN,
EN EEN MILJOEN ANDERE DINGEN DIE JE KUNT GEBRUIKEN.

COMBINEER VERSCHILLENDE SOORTEN
TAKEN OM IEDEREEN TE BETREKKEN:
VERBAAL, VISUEEL, REKENKUNDIG,
LOGISCH, HANDMATIG, CREATIEF, ARTISTIEK,
WETENSCHAPPELIJK, POETISCH...

GEbruik EENVOUDIGE TRUCS EN ELEMENTEN.
COMBINEER DIE OP EEN CREATIEVE MANIER OM HET
PERSPECTIEF TE VERANDEREN. JE KUNT EEN HOOP DOEN!



7.A ONTWERP KERN VAN DE FLOW: OPDRACHTEN BEDENKEN

HEB JE DE PUZZELS
MET HET VERHAAL
VERBONDEN?

ONTWERP DE FLOW
MET DE PUZZELS EN
TAKEN



ESCAPE GAMES ZIJN GEBASEERD OP
REKENEN?
AARDRIJKSKUNDE?
WETENSCHAP?
LITERATUUR EN
DICTKUNST?

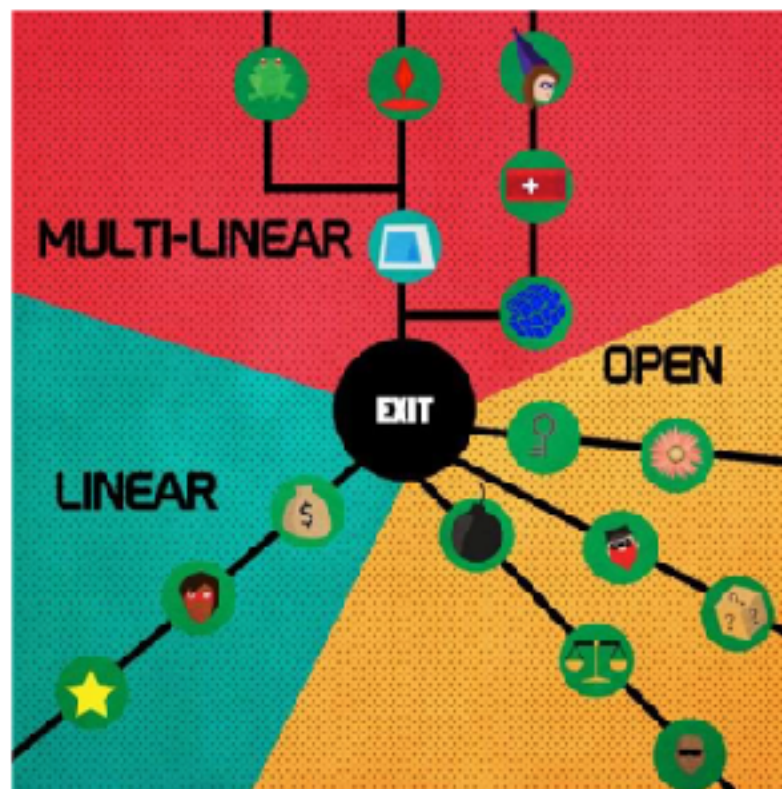
EEN PUZZEL IS EEN LOGISCHE UITDAGING DIE OPGELOST WORDT MET BEHULP VAN AANWIJZINGEN.

MOETEN ZE VOORAF IETS LEREN OF INFORMATIE HEBBEN OM VOORBEREID TE ZIJN
VOOR DE ESCAPE ROOM? OF GEEF JE ZE DIE INFORMATIE GEDURENDE HET PROCES?

7.B DE FLOW: OPDRACHTEN VERBINDEN

IS ER MAAR ÉÉN MANIER OM TOT HET EINDE VAN HET SPEL TE KOMEN OF ZIJN ER VERSCHILLENDE MANIEREN OM HET SPEL TE BEËINDIGEN? ZORG ERVOOR DAT ALLE PADEN LEIDEN TOT LEREN (NIET PERSÉ NAAR DE UITGANG)

MET WAT CREATIVITEIT KUN JE GOEDKOPE PUZZELS MAKEN. EEN ESCAPE ROOM BEHOEFT GEEN GROOT BUDGET.



MIX MOEILIJKE PUZZELS MET MAKKELIJKE PUZZELS OM DEELNEMERS HET GEVOEL VAN VOORUITGANG TE GEVEN.

ENTREE

EENVOUDIGE TAAK



VERBINDING



ONVERWACHTE
VERRASSING



HINTS



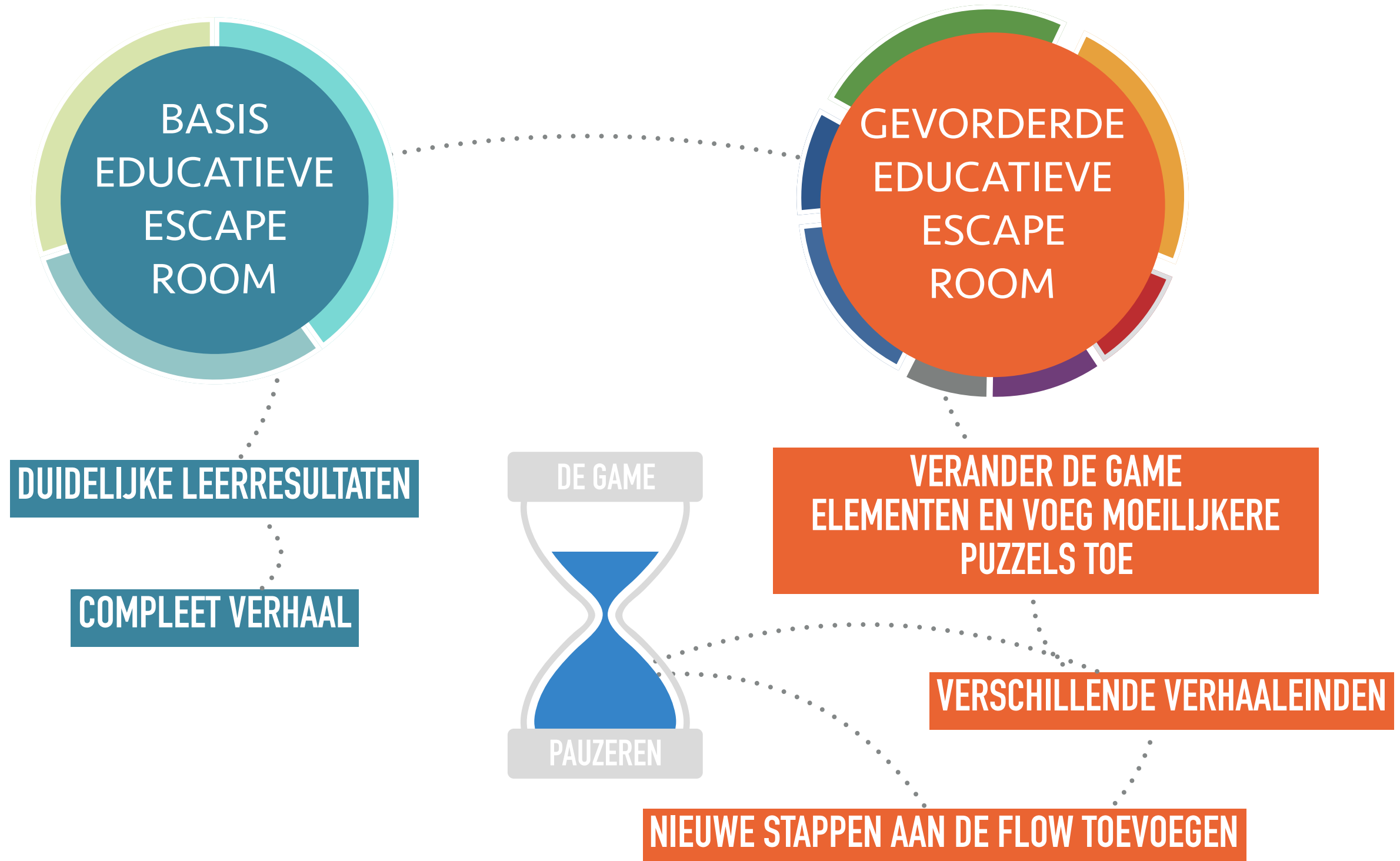
TIJDSDRUK



UITGANG



7.C MOEILIKHEIDSGRAAD: UITDAGINGEN TOEVOEGEN



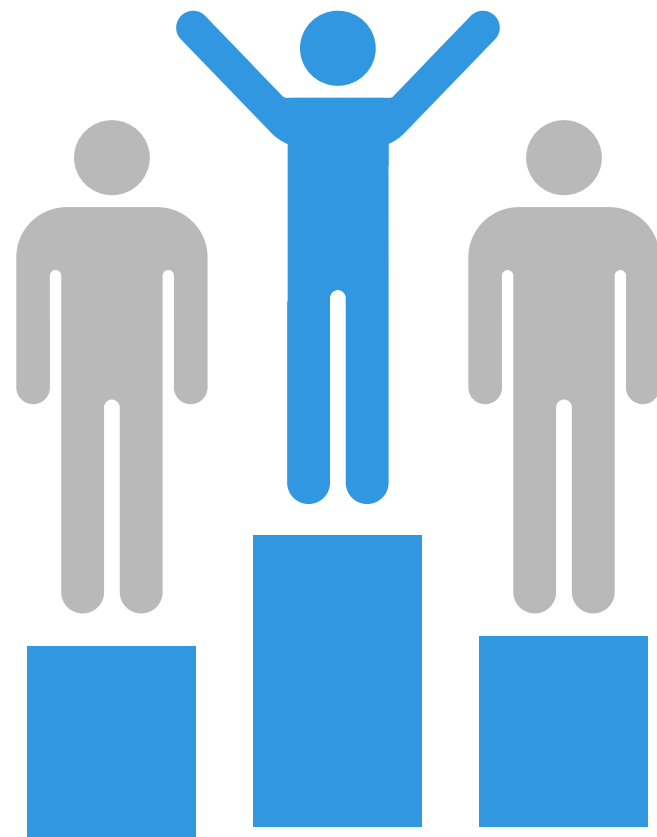
8. HET EINDE: HOE ONTSNAP JE DE RUIMTE?

DEELNEMERS KUNNEN DE RUIMTE ONTSNAPPEN DOOR:



- ☒ DE SLEUTEL(S) TE VINDEN VAN DE DEUR VAN DE UITGANG
- ☒ EEN LEGPUZZEL TE VOLTOOIEN
- ☒ EEN WACHTWOORD OF GEHEIME ZIN TE VINDEN
- ☒ DE TIJDLIMIET IS BEREIKT
- ☒ INTERN CONFLICT IN DE GROEP OP TE LOSSEN

9. HOE JE KUNT WINNEN



WIE WINT?

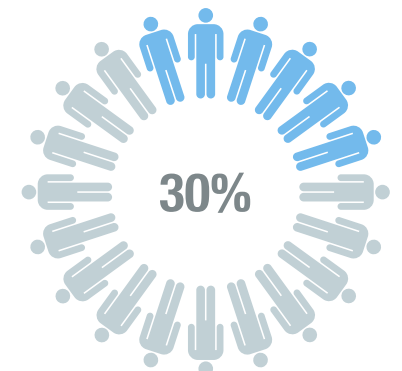
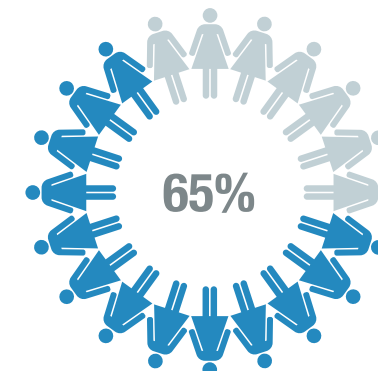
IN EEN GAME KUN JE WINNEN OF VERLIEZEN

IN DE ESCAPE ROOM WIN JE MEESTAL ALS JE OP TIJD BUITEN BENT,
ALS ZE NIET OP TIJD ZIJN, DAN LAAT JIJ ZE ERUIT.

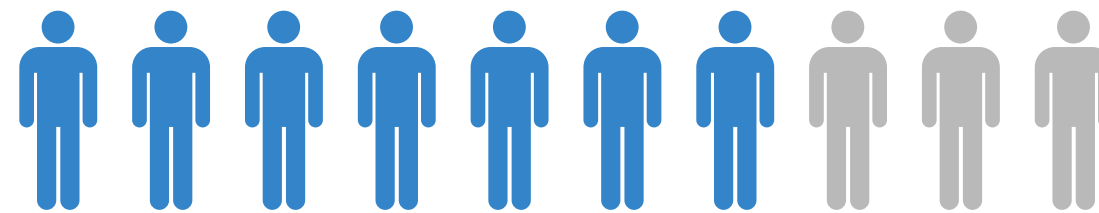
HOEVEEL TIJD GEEF JE ZE?



HET % VAN WINNAARS/VERLIEZERS VERTELT
JE VEEL OVER JOUW ESCAPE ROOM



10. DE BELONING NA DE ONTSNAPPING:



DE SPELERS ZULLEN UITEINDELIJK
DE RUIMTE VERLATEN, OF ZE DE
TAKEN HEBBEN VOLTOOID OF NIET.
HOE VERWELKOM JE ZE?

80%
JE HEBT
HET BIJNA
GEHAALD!



CERTIFICAAT?



FOTO'S?

ZE ZULLEN ONTSNAPPEN UIT
EEN RUIMTE MET EEN HOOG
STRESSGEHALTE EN ZE ZULLEN
UITGELATEN OF
TELEURGESTELD ZIJN.

DE UITGANG IS JOUW KANS OM
DE ERVARING ZINVOL TE
MAKEN.

EVALUATIE?

11. TESTEN: CHECKEN OF HET WERKT

HEB JE DE RUIMTE GETEST?
HOE? WANNEER? MET WIE?

HET TESTEN VAN DE RUIMTE IS
EEN MUST: SOMS LOPEN DE
DEELNEMERS VAST BIJ EEN
OPDRACHT DIE JIJ ALS
MAKKELIJK HAD INGESCHAT



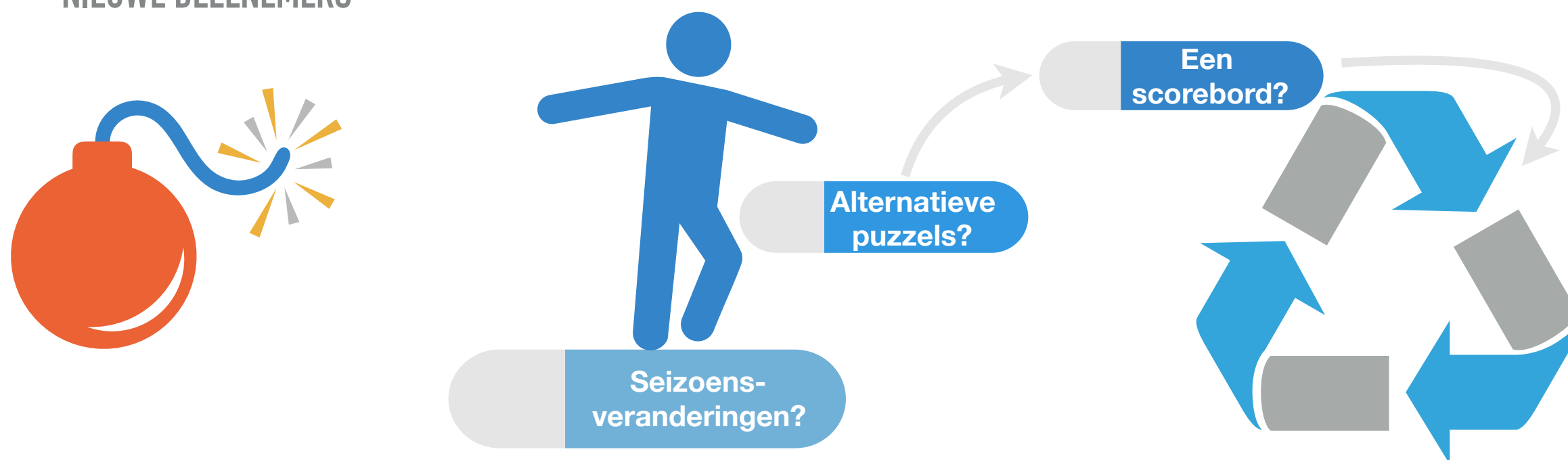
ONTWERPEN * TESTEN * AANPASSEN * HERHALEN

12. DE RUIMTE RESETTEN

ALS JE WILT DAT ER MEER GROEPEN DEELNEMERS KUNNEN SPELEN MOET JE:

- BEDENKEN HOE JE DE RUIMTE VERANDERT NA ELK SPEL
- DE FLOW ONTWERPEN MET VERWISSELBARE MATERIALEN
- BEREID ZIJN OM TE LEREN HOE JE DE RUIMTE KUNT AANPASSEN AAN DE BEHOEFTE VAN DE NIEUWE DEELNEMERS

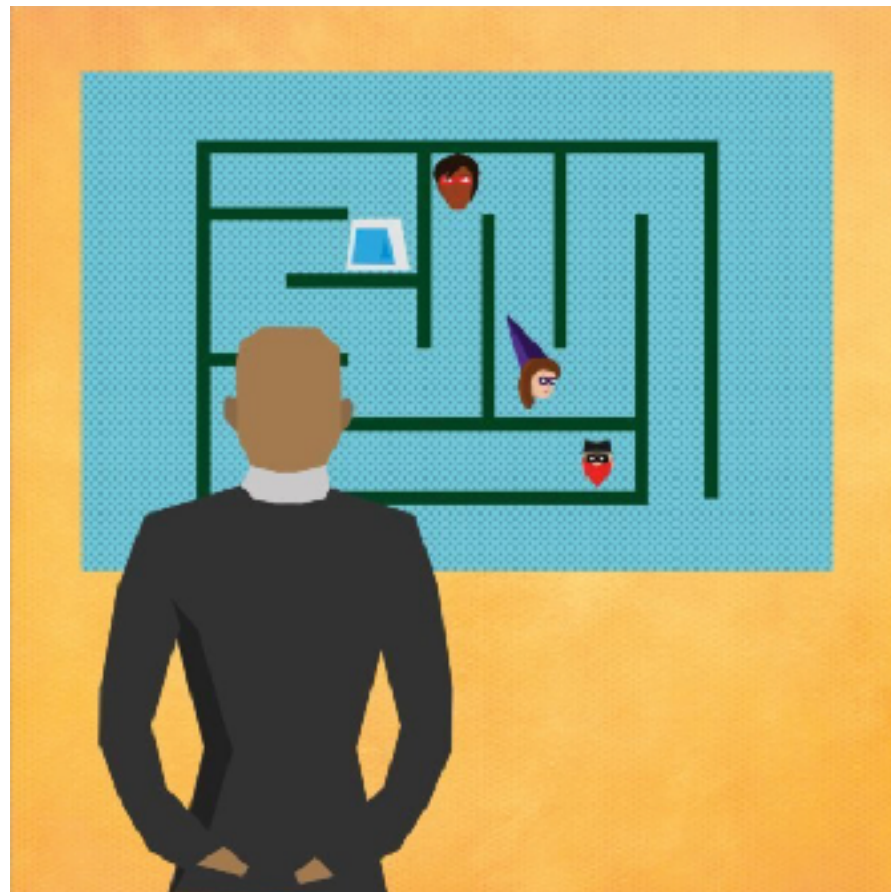
HOEVEEL TIJD
HEB JE NODIG OM
DE RUIMTE TERUG
TE ZETTEN?



ZAL HET LUKKEN? EN HOEVEEL TIJD HEB JE DAARVOOR NODIG?
EERDERE DEELNEMERS KUNNEN BIJ DEZE FASE BETROKKEN WORDEN

13. MONITOREN: BEGELEIDEN VAN HET LEERPROCES

HINTS GEVEN OF NIET?
LEREN EN HELPEN GAAN NIET
ALTIJD GOED SAMEN



IN HOEVERRE DENK JE
TE GAAN INGRIJPEN?

MOGEN DEELNEMERS VASTLOPEN,
FOUTEN MAKEN OF MISLUKKEN?



OBSERVATIE IS CRUCIAAL

14. VOORWAARDEN VOOR EEN CREATIEVE LEEROMGEVING*



NEEM JE ZE IN OVERWEGING?

WERKT JE ESCAPE ROOM ALS
EEN CREATIEVE
LEEROMGEVING?

WAAROM NIET?

15. EVALUEREN VAN DE ACTIVITEIT



DEBRIEFING:

WAAR WIL JE DE AANDACHT OP RICHTEN?

HOE ZULLEN DE DEELNEMERS HUN EIGEN LEREN BEGRIJPEN?

HOE KUN JE DEELNEMERS ONDERSTEUNEN OM OP HUN LEREN TE REFLECTEREN?

WAT IS DE EDUCATIEVE WAARDE VAN JOUW ESCAPE ROOM?



Wat zijn de leerresultaten?



Kwam het overeen met de doelstellingen van de ruimte?



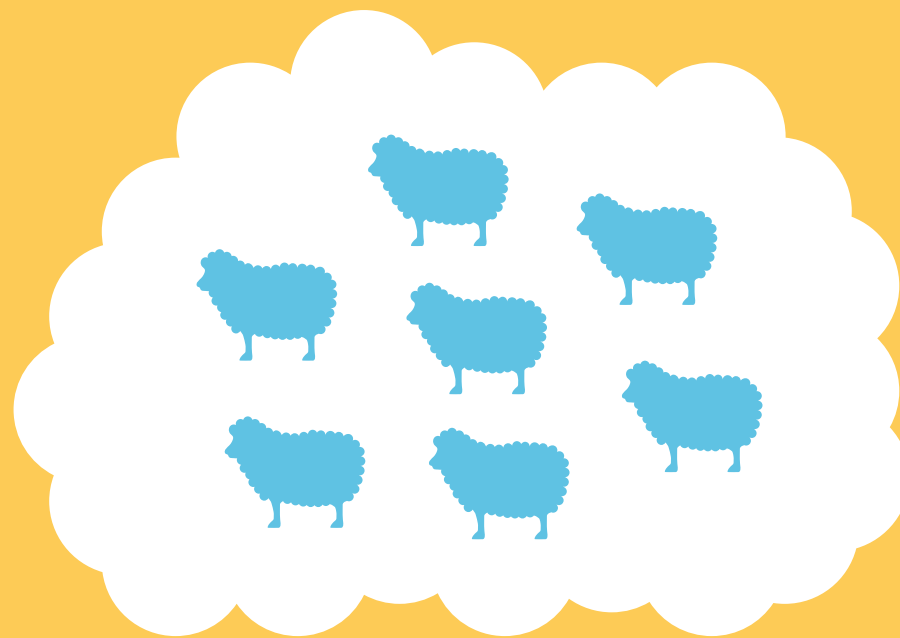
Hoe heb je dat gemeten?



Wat gaan ze doen met de leeruitkomsten?

16. WAT ZOU JE ANDERS DOEN?

Tijd om te dromen en heroverwegen...



Zou je iets veranderen als je de middelen
had, de ruimte, de tijd...?

Voor ondervraagden, deelnemers, onderzoekers, pedagogen en coördinatoren van dit project:



..en voor iedereen die geïnteresseerd is in het creëren van een prachtige educatieve Escape Room Ervaring

<http://www.lookingatlearning.eu>