**(Digital) Educational Escape Room ontwerp opzet**

Gebruik het formulier om te brainstormen over je EER ontwerp!

1. **Leerdoelen:** Wat gaan de deelnemers leren?

Denk na over de volgende vragen:

Wat voor type leerdoel wil je ontwikkel? (kennis, vaardigheden, gedrag, reflectie, denkkader)

Zijn het individuele or groepsgerichte leerdoelen?

Hebben de participanten voorkennis of vaardigheden nodig? Zo ja, welke?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Leerdoel(en) | Type leerdoel | Individueel of groep niveau | Voorkennis/vaardigheden |
|  |  |  |  |

2. **Verhaal en thema:** Wat zijn je ideeën voor het verhaal rondom de EER?

 Karakters:

 Plot/verhaallijn, problemen, of conflict:

 Setting/thema:

 Wat voor (beeld)materiaal past hierbij:

3. **Puzzles**: Wat voor puzzels wil je gebruiken? Open, geordend of beide?

Brainstorm 3 of 4 puzzels

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Leerdoel** | **Centrale vragen** | **Activiteit/puzzel** | **Hoe (wat voor matriaal**  | **Instructies** | **Hints** | **antwoord** |
| *Voorbeeld:**Verschil tussen vaste en variabele kosten**Ex: Differentiate variable costs from fixed costs* | *Hoeveel van de termen benoemen variabele kosten?* | *Woord-zoeker* | *Flippity?**Excel?* | *Vind negen worden die een term zijn in de kostenberekening.* *Hoeveel hier beschrijven variabele kosten?* |  | *vier* |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Puzzel checklist:

Controleer of je puzzle complete op de volgende punten:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Puzzels worden geleidelijk moeilijker |  | Tijds limiet  |  |
| Er zijn instructive voor het uitvoeren van de puzzels |  | Aftel klok/ manier om tijd bij te houden |  |
| Er zijn hints |  | Regels voor de puzzels |  |
| Instructie voor het gebruiken van het (digitale) materiaal |  |  |  |

4. **Locatie**: waar wil je de EER houden?

Online, op welke site/op welke manier? Fysiek, wat voor locatie? Moet die aangepast worden?

5. **Extra**: Kun je puzzels of materiaal gebruiken/vinden om de deelnemers op een dwaalspoor te brengen?

6. **Debriefing**: Wat voor reflectievragen wil je de deelnemers vragen? Wil je reflecteren op samenwerking of op inhoud?

# Extra bronnen

Leesmateriaal

1. <https://www.researchgate.net/publication/353573022_Types_of_puzzles_for_educational_escape_and_other_things_to_unlock_-_SchoolBreak_Handbook_4>
2. <https://www.un-lock.eu/>

Online Tools

QR Code maken: <https://www.qr-code-generator.com/>

Flippity: <https://www.flippity.net/>