

The Big Escape

In deze les vinden leerlingen aanwijzingen, combineren kennis en passen belangrijke vaardigheden toe om voor het einde van de les een kluisje te openen met een cijfercode. We maken van de klas een mini-escaperoom! Een escaperoom in de klas is een mooi voorbeeld van hoe gamification de motivatie van leerlingen kan versterken. Bij gamification worden spelelementen ingezet en als didactiek gebruikt om activiteiten actiever, uitdagender betekenisvoller te maken. Tijdens deze les gaan de leerlingen aan de slag met verschillende puzzels die in het fundament de basis vormen voor computertalen of een verbinding hebben met dagelijkse (nieuwe) technologische toepassingen. Ook leren ze kritisch en creatief te denken, samen te werken en te communiceren met elkaar.

Je kunt de Digi-doener introduceren tijdens mentorlessen om computational thinking bij leerlingen te bevorderen, maar je kunt de les ook integreren in een les Nederlands omdat deze goed aansluit bij thema's binnen dit vak. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur: 1 lesuur.

- Introductie: zelf ervaren
- Verdieping: meer over escape rooms
- Doen: aanwijzingen vinden, combineren van

kennis en het toepassen van vaardigheden om puzzels op te lossen

- Afronden

DOEL VAN DE LES

- Leerlingen leren hoe zij door samen te werken werken een gezamenlijk doel kunnen
- Je werkt aan het leerdoel: kan een gegeven probleem zelf opdelen in logische stukken (computational thinking), en aan de volgende vaardigheden: onderzoeken, observeren en reflecteren (vaardigheden) en gemotiveerd, begrijpen en overzicht (houding).

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Klik door de slides op het scherm.
- Maak 6 groepjes of laat de leerlingen zelf 6 groepjes vormen.
- Geef ieder groepje een nummer van 1 t/m 6 en noteer dit voor jezelf.
- Print voor ieder tweetal (per groepje) een lesbrief uit (bij voorkeur in kleur) en zorg voor splitpennen.
- Zorg voor een kluisje met een 4-cijferig slot en stel de code in op 8661.
- Bedenk een beloning (bijvoorbeeld een film kijken met de klas) en doe dit in het kluisje met het cijferslot.

UITLEG SPEL

Algemeen

- Start plenair met het gezamenlijk lezen van de introductie in de lesbrief. Je kunt als ondersteuning ook de slides van de digi-les gebruiken.
- Benoem de groepsverdeling aan de leerlingen.
- De leerlingen gaan per groepje aan de slag met de puzzels met behulp van hun lesbrief.
- De groepjes koppelen de oplossing van iedere puzzel terug aan de docent. De docent geeft per oplossing ieder groepje een cijfercombinatie aan de hand van de tabel hieronder weergegeven.
- Vertel de leerlingen dat zij 60 minuten de tijd hebben om de kluis te openen.
- Om het nog wat spannender te maken kan je benoemen dat de leerlingen per groepje 3 pogingen per puzzel mogen doen om het goede antwoord te geven.
- Komen de leerlingen er niet uit? Geef ze dan een tip.

- puzzel 1: Lees in een andere richting
- puzzel 2: Altijd blijven draaien
- puzzel 3: Rustig zitten, vergelijken en goed kijken
- puzzel 4: Het is niet wat je denkt. Kijk ook naar kleuren en vormen
- puzzel 5: Werk samen en maak er een goed lopende zin van
- puzzel 6: die lukt wel ;)

Cijfercombinaties per groepje per oplossing puzzel

Ieder groepje ontvangt bij het geven van de juiste oplossing van een puzzel een bijbehorende cijfercombinatie. Jij geeft ze de die, ze staan hieronder in de tabel.

Laat de leerlingen dit vel niet zien!

	Groepje 1	Groepje 2	Groepje 3	Groepje 4	Groepje 5	Groepje 6	
Puzzel 1	21	50	100	14	1000	65	
Puzzel 2	100	22	60	200	15	2000	
Puzzel 3	17	200	2	70	300	16	
Puzzel 4	500	18	300	24	80	400	
Puzzel 5	85	600	19	400	25	90	
Puzzel 6	4	95	700	20	500	26	
Totaal	727	985	1704	728	1920	2597	8661

Puzzels

1. Leeswerk

G E H E E G R E C Z T D
 O R E T L A D R H E W H
 E K B O O N E K T G O E
 D J T P S A L R E H O L
 W E H G T A E A N E R P

Antwoord:

GOED WERK JE HEBT HET OPGELOST GA NAAR DE Docent EN ZEG HET WOORD HELP

2. Spinning around



Antwoord: Altijd blijven draaien :)

3. Binaire code

Antwoord: Algoritme

4. Associatie

5 foto's

Antwoord: een driehoek

5. Vertaaltelefoon

Foto google translate

Antwoord:

Russisch: Я хочу (ik wil het)

Turks: küçük tavşan (kleine konijntje)

Duits: umarmen (knuffelen)

Noors: og (en)

Spaans: tengo hambre (ik heb trek)

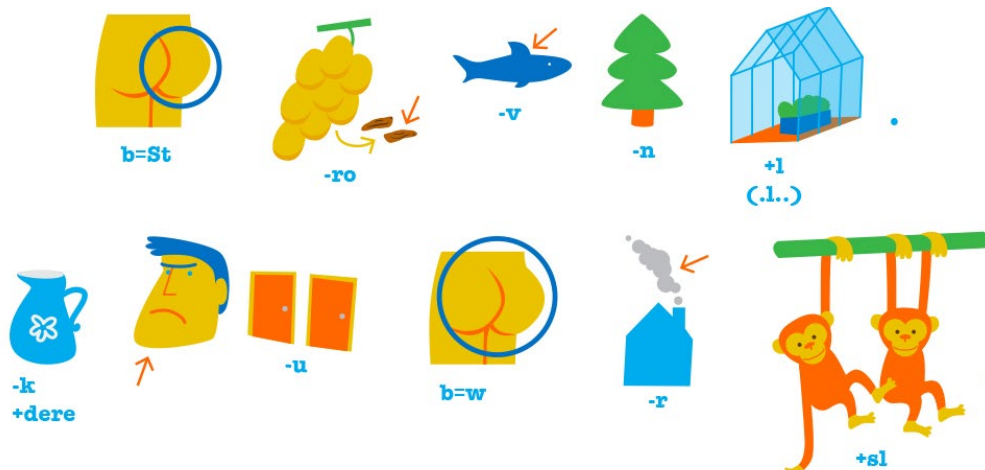
Chinees: 在一个大的 (in een grote)

Afrikaans: sak (zak)

Russisch: картофель фри (frietten)

Ik wil het kleine konijntje knuffelen en ik heb trek in een grote zak frieten.

6. Dubbelcoderen



Oplossing rebus:

Stil zijn in de klas. Andere leerlingen willen ook slapen.

Code:

871815 - 1181713 - 1813 - 2322 - 1615268 - 26132322922 -
161813232292213

INTRODUCTIE**Slide 1, luisteren**

Opening: : docent vertelt wat we gaan doen.

Slide 2, luisteren

Docent: Lees samen met de leerlingen de inleiding op de lesbrief van de leerlingen. Benoem de groepjes en geef de leerlingen de volgende tips:

- Praat en werk rustig met je groepje. Het is vervelend als een ander groepje de oplossing hoort van een ander groepje.
- Werk samen in je groepje. Per puzzel heb je drie pogingen om de oplossing juist aan de docent te vertellen om een cijfercombinatie te krijgen. In totaal hebben jullie een uur om de kluis te openen.

Slide 3, doen

Docent: Zet de countdown aan op het scherm.

AFRONDING**Slide 4, praten met de klas**

Docent: Hoe was het om samen te werken? Wat ging er goed? Wat ging er minder goed?

