Deze template kan je helpen bij het didactisch ontwerpen van een digitale escaperoom.

1. **Beginsituatie**

|  |
| --- |
| **Doelgroep:** Wie gaat de digitale escaperoom oplossen? |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Onderwerp:** | **Inhoud:** |
|  |  |

|  |
| --- |
| **Doel:** De digitale escaperoom is met name bedoeld om: |
| * Kennismaken met het onderwerp
 | * Kennis toetsen
 |
| * Aansluiten bij verschillen tussen deelnemers
 | * Differentiatie geven in leerweg (keuze tussen uitleg krijgen of zelf op zoek gaan)
 |
| * Algemene competenties als communiceren of samenwerken versterken
 | * Anders, nl…
 |

|  |
| --- |
| **Leerdoelen:** Formuleer specifieke doelen die je wilt bereiken met de digitale escaperoom? |
| Na het spelen kunnen de deelnemers…. |

|  |
| --- |
| **Tijd** **om de oplossing te vinden:** |
| * Minder dan 60 min. nl…
 | * 60 min.
 |

|  |
| --- |
| **Beschikbaarheid:** |
| * Altijd online beschikbaar
 | * Beschikbaar met link of wachtwoord
 |

|  |
| --- |
| **Aantal deelnemers:** Met hoeveel deelnemers wordt de digitale escaperoom opgelost per breakoutroom? |
|  |
| **Begeleiding:** Hoeveel begeleiders zijn er nodig? |

1. **Vorm**

|  |
| --- |
| **Titel:** Geef je digitale escaperoom een passende naam |
|  |

|  |
| --- |
| **Verhaal:** Maak een keuze of je wel of niet een verhaal wilt maken van jouw digitale escaperoom |
| Zo ja: Beschrijf hier kort de verhaallijn |

|  |
| --- |
| **Flow:** Dedigitale escaperoom bevat |
| * **Lineaire volgorde** (puzzels moeten worden opgelost op een vaste elke volgorde)
 | * **Variabele volgorde** (een aantal puzzels kunnen tegelijk worden opgelost)
 |
| * **Differentiatie** (er zijn verschillende wegen die naar de oplossing leiden)
 | * **Verbonden sloten** (een aantal opdrachten vormen elk een deel van de oplossing)
 |

1. **Inhoud:**

**Platform:** Kies het platform waarmee je de digitale escaperoom gaat bouwen

* <https://padlet.com/>
* <https://sites.google.com/>
* <https://www.yurls.net/nl/>
* [https://drive.google.com/](https://drive.google.com/drive/folders/1iKsD1gxtttNUTDnNceL98zvrHgnxXvDL)
* eigen website
* anders nl:

|  |
| --- |
| **Beloningen, opdrachten en oplossingen:** vragen en opdrachten, bekijken van afbeeldingen / filmpjes, legpuzzel, rebus, kruiswoordpuzzel, woordzoeker, schuifpuzzel, sorteerpuzzel, etc. Bij elke opdracht moet een code, woord of sleutel worden gevonden. |
| Geef aan waar de **inhoudelijke info** te vinden is (websites/boeken) en welke materialen al digitaal beschikbaar zijn |
| Geef aan waar je de **digitale opdrachten** wilt gaan maken (apps en tools)Bijvoorbeeld: <https://www.edu-games.org/word-games/index.php><https://puzzel.org/nl><https://learningapps.org/createApp.php><http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/><https://www.festisite.nl/rebus/><https://www.woordzoekers.org/> |
| Codes  | Beschrijf hier wat de deelnemers moeten oplossen: de opdrachten en oplossingen  |
| **Opdracht of puzzel** | **Oplossing** | **Inhoud** | **Waar leidt de oplossing naar toe?** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Afronding**

|  |
| --- |
| **Einde van digitale escaperoom:** Beschrijf het kort.  |
| * **Mail of bericht**
 | * **Afbeelding**
 | * **Document**
 | * **Foto of video**
 |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Winnaar** | Beschrijf wat de winnaar ontvangt.  |
|  |  |

|  |
| --- |
| **Reflectie vragen**: Zijn er na de oplossen van de digitale escaperoom discussievragen met de deelnemers? |
| 1.
2.
 |

|  |
| --- |
| **Communicatie:** Hoe ga je jouw digitale escaperoom delen met jouw (toekomstige) deelnemers? |
| * Film:
* Website:
* Folders:
* Anders:
 |

|  |
| --- |
| **Link digitale escaperoom:** |
|  |

Geïnspireerd door:

<https://www.breakoutedu.com>

<https://docs.google.com/document/d/1HbxKa-pnNc23LqXk-NZTnKCEc5cUHKsiYAdfKSkRdD0/preview>

<http://escapetheclassroom.nl/puzzel_voorbeelden/>