

De ontwikkeling van een Escape room als werkvorm

Met je leerlingen of studenten een eigen Escape room ontwikkelen

Wil je iets met vrienden ondernemen en zoek je een leuke activiteit, dan komt een Escape room al snel in beeld. Een Escape room is een populaire spelvorm waar bij de spelers, binnen een bepaalde tijd, aanwijzingen vinden, puzzels oplossen en vraagstukken oplossen, welke leiden tot het behalen van een doel. Meestal het ontsnappen uit de ruimte (Nicholson, 2015).



De relatie tussen het spelen van een educatieve game en de motivatie van leerlingen is in meerdere studies (Banfield & Wilkerson, 2014; Buckley & Doyle, 2016; Burguillo, 2010) aangetoond. Zo zien we een sterke toename van het aantal Escape rooms in het onderwijs (Charlesworth, 2018; Rouse, 2017). Je kunt met leerlingen de Escape room spelen -veelal gaat het dan om teamontwikkeling of kennis (toetsing)-, maar mogelijk vinden leerlingen het nog leuker om zelf een Escape room te ontwikkelen. Zo werken bijvoorbeeld leerlingen uit diverse disciplines van Pius X uit Almelo (z.d.) jaarlijks samen aan de ontwikkeling van een Escape room. Een mooie vorm van co-creatie.

Als je met leerlingen of studenten een Escape room zou willen ontwikkelen, dan zijn er een aantal stappen die doorlopen moeten worden. Onderstaand stappenplan is samengesteld voor studenten van een lerarenopleiding die voor hun leerlingen een Escape room gaan ontwikkelen en deze met de leerlingen in de les gaan spelen.

1. Kaders: denk na over je kaders. Wie is je doelgroep. Hoe lang mag het spelen van de Escape room duren. Wat is het budget. Welke ruimte is beschikbaar of zijn er alternatieven voorhanden, zoals bijvoorbeeld een digitale omgeving of een miniatuur omgeving. Hoeveel mensen heb ik nodig om het spel te kunnen spelen (spelers, spelleiding).
2. Doelen formuleren: bepaal welk doel je met je leerlingen wilt behalen door het spelen van de Escape room. Denk hierbij aan inhoudelijke en/of procesmatige aspecten en bijvoorbeeld de wijze van samenwerking. Verantwoord de didactische keuzes.
3. Opdrachten en verhaallijn bedenken: Bedenk een globale verhaallijn die past bij het inhoudelijke thema en de opdrachten. Dit verhaal moet boeien/uitdagen. Het moet leerlingen immers motiveren om aan de slag te gaan én blijven.

Maak bij voorkeur opdrachten waarin samenwerking tussen de spelers noodzakelijk is om tot een oplossing te komen. Denk na over de route tussen en de samenhang van de opdrachten. Deze route kan een of meerdere lineair(e) pad(en) volgen of open zijn (Wiemker et al., 2015). Belangrijke elementen binnen opdrachten zijn: het kunnen vieren van een succes, eventuele afleiding, hints en de beloning die verkregen wordt als de opdracht afgerond is.

De praktische organisatie mag ook niet uit het oog verloren worden. Logistiek moet goed geregeld zijn. Stel je werkt met kamers, dan wil je dat een kamer klaargezet wordt voor een volgende groep,

zodra de eerste groep doorgaat naar een volgende kamer. Materialen, zoals bijvoorbeeld sleutelkastjes, moeten herbruikbaar zijn. Daarnaast wil je dat mensen in een bepaalde tijd de Escape room doorlopen. Je kunt afbreken na een bepaalde tijd, maar ook hints bieden om toch tot een succeservaring te komen.

4. Testen: test de Escape room voordat deze met leerlingen gespeeld wordt. Bepaal of de doorlooptijd passend is, de opdrachten effectief zijn en successen gevierd kunnen worden.

5. Evaluatie in de klas: na het spelen van de Escape room is het belangrijk om met leerlingen te bespreken wat het spelen van de Escape room met hen gedaan heeft, waar de moeilijkheden zaten en wat ze anders zouden doen als ze de Escape room nog een keer zouden spelen. Stimuleer hierbij het nadenken over de wijze van samenwerking en probleem oplosvaardigheden. Bevraag de leerlingen daarna op hetgeen ze geleerd hebben en wat dit betekent voor de aanpak van problemen bij andere vakken.

6. Afsluitend is het goed om als student te reflecteren op dit proces. Wat heb je geleerd en welke kennis- en vaardigheden heb je in de ontwikkeling van de Escape room kunnen toepassen. Wellicht zijn er zaken die anders zouden kunnen en mogelijk is er kennis opgedaan die ook in andere vakken toegepast kan worden.

We hopen dat bovenstaande stappenplan je inspireert en helpt om met je studenten aan de slag te gaan met de ontwikkeling van een Escaperoom.

Diane van der Linde en Wim Trooster – Hogeschool Windesheim – Lab21@windesheim.nl

Literatuur

- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing Student Intrinsic Motivation And Self-Efficacy Through Gamification Pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 7(4), 291–298. <https://doi.org/10.19030/cier.v7i4.8843>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Burguillo, J. C. (2010). Using game theory and Competition-based Learning to stimulate student motivation and performance. *Computers and Education*, 55(2), 566–575. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.018>
- Charlesworth, Z. M. (2018). Non-digital game-based learning : the design and implementation of an educational escape room in higher education. *EAPRIL 2018 Conference Proceedings, CONFERENCE*, Pp. 171-180. <http://hesso.tind.io/record/3747>
- Escaperoom Pius X College*. (2019). <https://escaperoom.jimdosite.com/>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*. White Paper. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Rouse, W. (2017). Lessons Learned While Escaping From a Zombie: Designing a Breakout EDU Game. *Society for History Education*, 50(4), 554–564. <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMMvI7ESep7Y4y9fwOLCmr1Gep7BSsKa4S7eWxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGr0uzqrNKuePfgeyx9Yvf5ucA&T=P&P=AN&S=R&D=asn&K=124941529>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? *Game Based Learning-Dialogorientierung & Spielerisches Lernen Analog Und Digital, Ikon Verlags Gmbh*, 55–68. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf%0Ahttps://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>