

# Een escaperoom-spel voor evalueren en leren

Romy Noordhof





## 21 eeuwse vaardigheden

- *Kritisch denken*
- *Creatief denken*
- *Probleemoplossend vermogen*
- *ICT basisvaardigheden*
- *Informatievaardigheden*
- *Samenwerken*
- *Mediawijsheid*
- *Sociale & culturele vaardigheden*
- *Zelfregulering*
- *Computationalthinking*


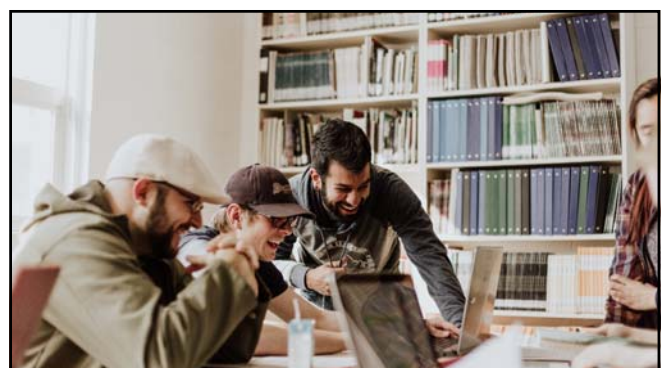


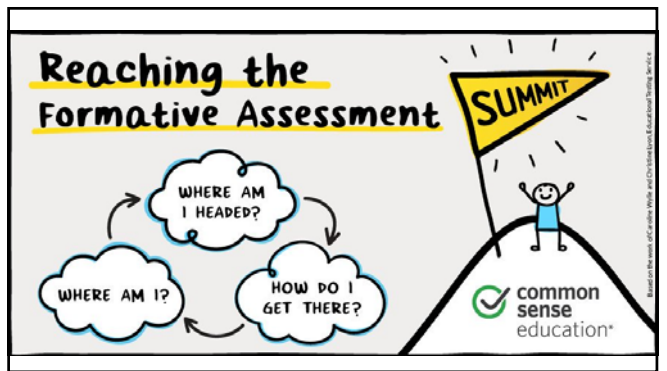
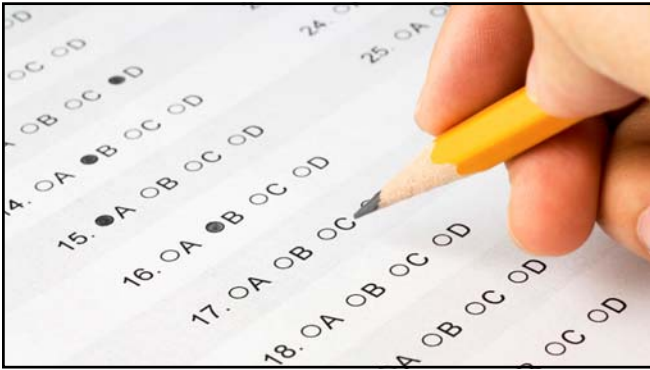
## De vaardigheden waar het bij samenwerken om gaat

- het gezamenlijk realiseren van een doel en anderen daarbij kunnen aanvullen en ondersteunen.

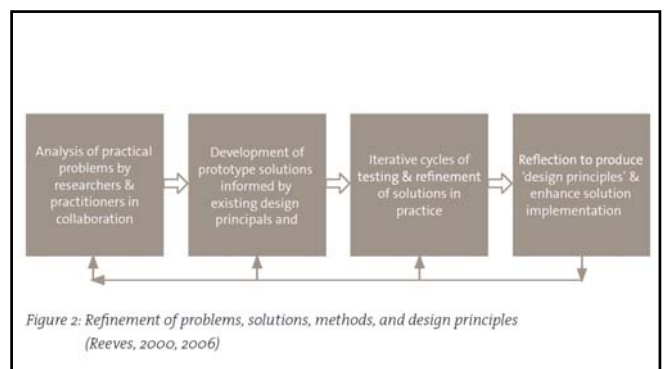
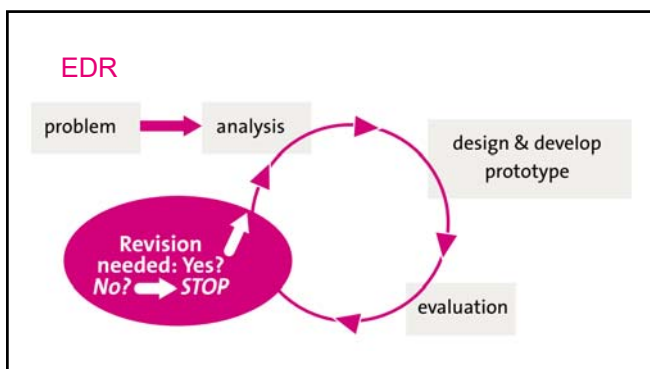
Zowel een sociale als een cognitieve component:

- verschillende rollen bij jezelf en anderen (h)herkennen
- hulp en feedback vragen, geven en ontvangen
- een positieve en open houding ten aanzien van andere ideeën
- respect voor verschillen
- onderhandelen en afspraken maken met anderen in een team
- functioneren in heterogene groepen
- effectief communiceren



Wat: samenwerken  
 Hoe: game-based  
 Type: formatief



### Uitdagingen van EDR

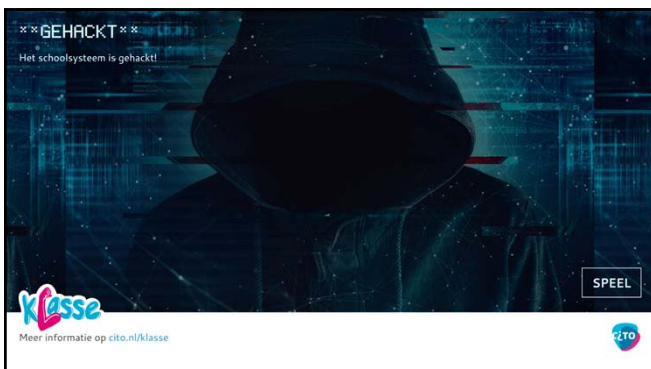
- De onderzoeker is ontwerper en vaak ook evaluator en uitvoerder.
- Echte-wereld als context brengt complicaties uit de echte wereld met zich mee.
- Aanpassingsvermogen van het onderzoeksontwerp.

### Methode en onderzoeksvragen

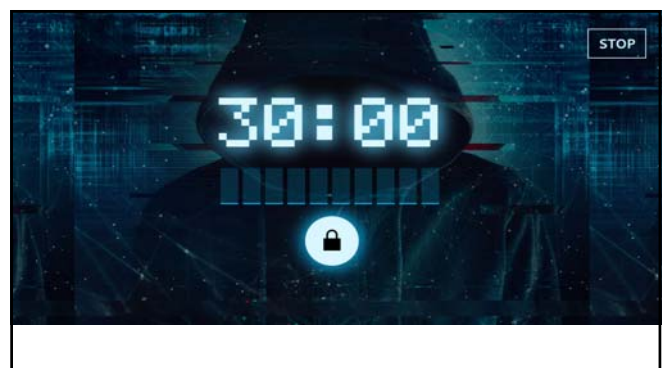
- Retrospectief groepsinterview leerlingen n = 225
- Retrospectief individueel interview docenten n = 9
- Observaties
- Wat was de perceptie van docenten en leerlingen ten opzichte van het gebruik om een spel te gebruiken om uitspraken te kunnen doen over de vaardigheid samenwerken?
- Welke eisen stellen docenten en leerlingen aan het spel als meetinstrument?
- Ontlokken de opgaven voldoende observeerbaar gedrag om uitspraken te kunnen doen?
- Is het niveau van de opgaven in het spel haalbaar binnen de tijd?



## Ontwerpregels en randvoorwaarden



## Opdrachten





**Profiel**

naam: \_\_\_\_\_  
 klas: \_\_\_\_\_  
 datum: \_\_\_\_\_  
 thema: \_\_\_\_\_

**Waarom?**  
 Wat zijn volgens jou kenmerken van goed samenwerken?

**WHERE AM I HEADED?**

Wat ga je doen om goed te kunnen samenwerken?

**Ik achteraf:**  
 Wat is een eerlijk cijfer voor jouw bijdrage aan de samenwerking?  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Wat deed je goed tijdens het samenwerken?

**WHERE AM I?**

Wat vond je het moeilijkst aan het samenwerken?

Wat heb je geleerd van het samenwerken?

**Ik speel Klasse!**

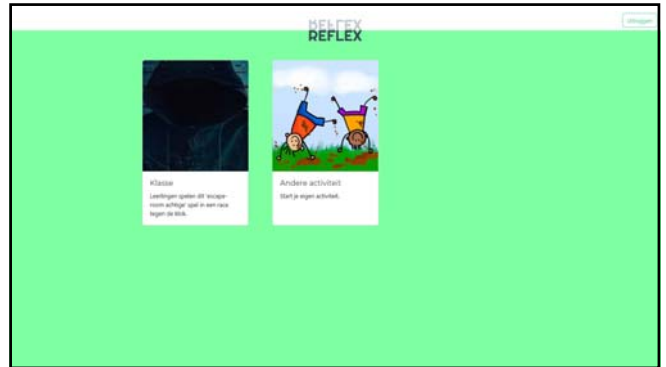
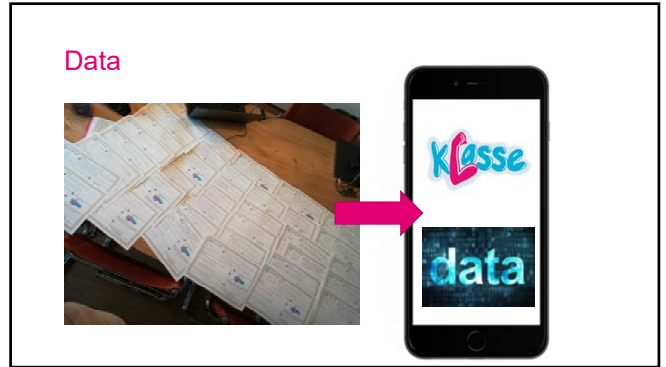
**Klasse**

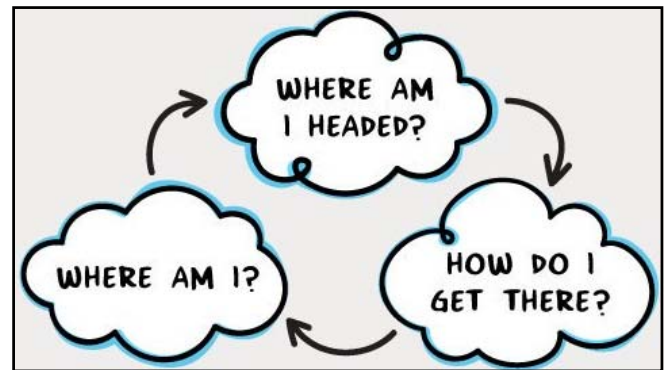
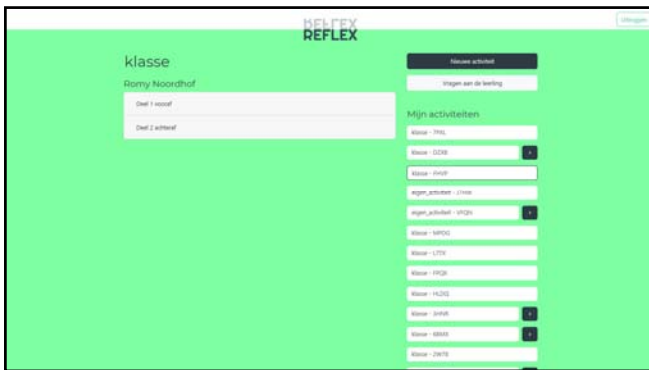
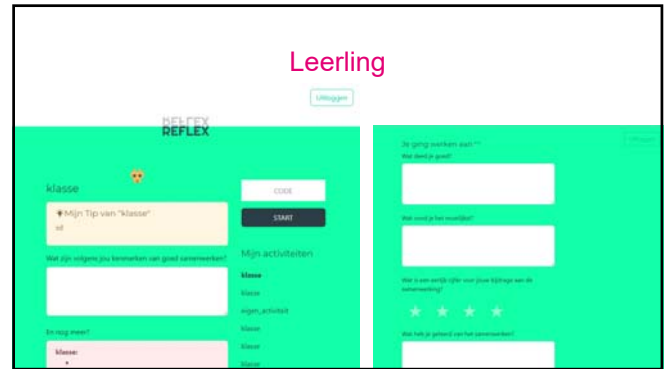
**Geef jezelf een tip voor de volgende keer**  
 Om nog beter samen te werken ga ik...

**Beschrijf concreet welke:**  
**Waar:** beter mijn best doen  
**Waar:** hulp vragen aan anderen wanneer dat opbracht vastloopt

**Klasse**

22:34






**WHERE AM I?**

**Feedback**

- Draagvlak & face-validity
- Ontwerpeisen, randvoorwaarden
  - Thema en sub-thema
  - Storyline by storytelling (trigger, what if, start)
  - Opdrachtformat
  - Opdrachtformules naar één letter

*"Als leerlingen zó op het puntje van hun stoel zitten, dan weet je dat ze hard aan het werk zijn"*



**WHERE AM I HEADED?**

**Ithg#ks#**

- Groei door tijd heen zien
- Leerling-profiel (bv radar)
- Groepsinformatie

t.b.v.

- Dialoog
- Activiteiten adviseren



HOW DO I GET THERE?

### Feed forward

- FrOfundwln# lnxz h#gwlh  
- P hhu#p hhw rp hqwq##
- P Ifur Qrydxdwlv# #u| Qrxw#  
- Uhhch{  
- Q lnxz h#gwlh#

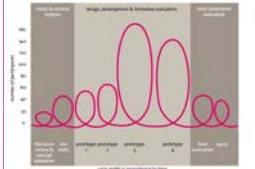



Figure 2. Chapter of the coursebook *see study 2018/2019*

