



id: \_\_0\_\_

naam: Zelf een escape room maken: voor cognitief sterk functionerende lln. BaO.

datum aangemaakt: 05-06-2023

beschrijving: In dit leerspoor worden cognitief sterk functionerende leerlingen uitgedaagd om een escape room te bouwen. Belangrijk hierbij zijn volgende afspraken: Voor wie gaan ze bouwen? Waar mogen ze bouwen? Welk materiaal mogen ze gebruiken? Hoeveel tijd krijgen ze voor het bouwen? Wanneer mag ze worden uitgetest? Wanneer mag ze effectief gebruikt worden?

start scherm tekst: Een escape room. Weten jullie al wat dit is? Je zal het in elk geval zo gaan ontdekken. En beter nog, jullie maken er de komende periode zelf eentje! Zin in? Let's go!

doelen:

doel: Ik kan uitleggen wat een escape room is.

doel: Ik kan een thema voor een escape room ontdekken.

doel: Ik kan raadsels voor een escape room bedenken.

doel: Ik kan een escape room opbouwen.

stappen:

id: \_\_1\_\_

titel: Brainstorm escape room

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: BookWidgets

leermateriaal link: <https://www.bookwidgets.com/iti/play/uoFVj6AH-iQAF9uAK8gAAA>

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_2\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_3\_\_

titel: Puzzels maken

type: learningActivityStep

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_4\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_2\_\_

titel: Beloning!

type: learningActivityStep

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_3\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_5\_\_

titel: Tips en ideeën voor puzzels

type: learningActivityStep

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_6\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_4\_\_

titel: Puzzels en raadsels maken

type: quizStep

vragen:

tekst: Hoe willen jullie puzzels en raadsels maken?

antwoord opties:

tekst: We willen alles zelf bedenken en dingen opzoeken.

score: 0

tekst: We willen eerste extra informatie en ideetjes.

score: 1

kinderen:

tak nummer: 0  
kind stap id: \_\_6\_\_  
cognitie niveau: neutral  
score bereik:

start: 0

eind: 0

tak nummer: 0

tak nummer: 1

kind stap id: \_\_5\_\_

cognitie niveau: neutral

score bereik:

start: 1

eind: 1

tak nummer: 1

id: \_\_7\_\_

titel: En dan nu voor echt!

type: learningActivityStep

id: \_\_8\_\_

titel: Materiaal verzamelen

type: learningActivityStep

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_9\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_6\_\_

titel: De kapstok

type: learningActivityStep

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_8\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_10\_\_

titel: Hoe wordt een escape room gemaakt?

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: La Digitale

leermateriaal link: <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6478616a3801c>

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_11\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_11\_\_

titel: Online escape room spelen?

type: quizStep

vragen:

tekst: Een echte escape room is natuurlijk niet hetzelfde als een online escape room. We geven jullie echter wel de mogelijkheid om er online eentje te spelen i.f.v. kloklezen. Zin in?

antwoord opties:

tekst: Ja, we willen een online escape room spelen.

score: 1

tekst: Nee, we willen direct beginnen bouwen aan onze eigen escape room.

score: 0

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_1\_\_

cognitie niveau: neutral

score bereik:

start: 0  
eind: 0  
tak nummer: 0  
tak nummer: 1  
kind stap id: \_\_12\_\_  
cognitie niveau: neutral  
score bereik:  
start: 1  
eind: 1  
tak nummer: 1

id: \_\_12\_\_  
titel: Eduscape ruimte  
type: learningActivityStep  
tool leermateriaal: Oefen.be  
leermateriaal link: <https://www.bookwidgets.com/play/ZB2HNZF>  
kinderen:

tak nummer: 0  
kind stap id: \_\_1\_\_  
cognitie niveau: good

id: \_\_9\_\_  
titel: TEST!  
type: learningActivityStep  
kinderen:

tak nummer: 0  
kind stap id: \_\_7\_\_  
cognitie niveau: good

eind scherm tekst: FANTATISCH! Hoe was het? Kon iedereen ontsnappen binnen de afgesproken tijd? Wat vonden ze ervan?  
Hopelijk hebben jullie ervan genoten en er ook iets van bijgeleerd!  
Goed gedaan!