

Maud Hutten
Yuverta Rijswijk
Contact: m.hutten@yuverta.nl

Het maken en gebruiken van een digitale escaperoom

1. Inleiding

In mei stond een artikel in het *Onderwijsblad*: “Ontzield vak Nederlands moet weer leuk worden”. De titel is hard en appelleert aan iets wat al langer bekend is na veelvuldig onderzoek: leerlingen en studenten vinden het vak Nederlands niet leuk. Dat is jammer, want ons vak is boeiend en nuttig. Tijdens de lessen komen veel aspecten aan bod: ‘fictie’, ‘schrijven’, ‘spelling’, ‘lezen’ en ‘mondelinge communicatie’. Tegelijk ontbreken een aantal heel interessante zaken vaak, zoals ‘het leren van een (tweede) taal’ en ‘taalproblemen’, zoals stotteren en afasie.

Er is al heel wat onderzoek waarom ons vak niet aantrekkelijk is voor leerlingen en studenten. De schuld wordt gelegd bij ‘de exameneisen’, ‘de lesmethodes’, ‘de studenten en leerlingen’ en soms ook bij ons, ‘de docenten’. Ook zouden leerlingen te weinig het nut van het Nederlands ervaren. Er zijn dus verschillende mogelijke oorzaken die elkaar wederzijds beïnvloeden. Het gevolg ervan is dat er geen eenduidige oplossing voor het probleem is.

In deze tekst en tijdens de workshop op de HSN-conferentie wil ik een werkvorm presenteren die door de meeste studenten en leerlingen als leuk ervaren wordt, en die af en toe de boel lekker opschudt.

2. Gamification

Gamification is het inzetten van spelelementen waar je het niet verwacht, bijvoorbeeld in een les. Alle spelelementen zijn goed en sommige spelvormen gaan al honderd jaar mee, zoals ‘Galge’ en ‘Bingo’. Toch ervaren de meeste mensen dat niet als *gamification*. Gevoelsmatig heeft *gamification* namelijk een andere betekenis dan alleen spelelementen of spellen inzetten. Het verengelsen geeft het begrip een technischere lading. Gamen is in het dagelijkse taalgebruik wat anders dan een spelletje ‘*Candy Crush*’ of een potje ‘*Monopoly*’. Hier heeft *gamification* dan ook de betekenis van het gebruiken van telefoons en computers, en dat combineren met lesstof. Het doel van *gamification* is het veranderen van gedrag of het verhogen van het leerrendement. Het spelelement zorgt voor een grotere betrokkenheid van leerlingen en studenten.

Dat spelletjes en *gamification* de motivatie en betrokkenheid verhogen, behoeft geen nadere toelichting. U weet dat uit ervaring en het blijkt ook uit onderzoek. Of games, en met name de digitale escaperoom, ook werkt bij het verwerven van nieuwe kennis, weet ik niet. Voor zover ik dat kan beoordelen, is er nog geen valide onderzoek dat dit staft of weerlegt. Veel onderzoek focust op gedragsverandering, en minder op leren. Maar bekende stof herhalen, is altijd goed en een spel als een digitale escaperoom is hier uitermate geschikt voor.

3. Digitale escaperoom

Een digitale escaperoom is een spel dat de student of leerling op een computer, tablet of telefoon speelt. Het begint met een rare situatie, en de student heeft een beperkte tijd om de situatie op te lossen. U kunt van alles bedenken: een deur die in het slot valt en de student kan niet meer uit het scheikundelokaal of het kippenhok, maar ook een uitnodiging voor een feest, of voor de Olympische Spelen is mogelijk. Daarna volgen een reeks puzzels die de deelnemer moet oplossen om zichzelf te bevrijden of naar het feest of de Olympische Spelen te gaan. Als de deelnemer alle puzzels heeft opgelost, volgt een eindoplossing die leidt tot een beloning, zoals een medaille of een stukje in de krant.

3.1 De digitale escaperoom als lesmiddel

Om een escaperoom te maken die u kunt gebruiken in een lessituatie zijn twee dingen nodig:

1. het leerdoel;
2. het verhaal.

Deze twee dingen samenvoegen, is het lastigste deel. Soms gaat het bijna vanzelf. Het oefenen van het schrijven van een formele e-mail, met een aanhef en een slot, past perfect bij de situatie waarin de deelnemers zichzelf hebben opgesloten. Zonder e-mail met aanhef en slotgroet worden ze niet gered. Soms gaat het intuïtief, zoals bij de escaperoom die u in deze workshop zult gaan maken. Als u eenmaal een doel en een verhaal hebt, kunt u aan de slag. Eerst maakt u een ontwerp op papier en daarna gaat u de escaperoom in *Google Forms* maken.

3.2 Ontwerpen

Hoewel het een digitale escaperoom betreft, maakt u eerst een ontwerp op papier. U beschrijft in een ontwerpsjabloon een aantal randvoorwaarden:

- het leerdoel;
- de beginsituatie;
- een leeftijdsindicatie;
- de tijdsduur;
- of de spelers de escaperoom individueel of samen maken.

U bedenkt de gewenste uitkomst per puzzel en welke soort puzzels u waar wilt gebruiken. Bij sommige antwoorden passen bepaalde puzzels goed of juist niet. Vandaar dat u met het antwoord begint.

Als u voldoende puzzels en een mooie slotconclusie hebt, kiest u de beloning voor de deelnemer. U kunt hierbij denken aan een krantenartikel of een medaille.

Copyrights zijn belangrijk. U mag, ook voor educatieve doeleinden, niet zomaar afbeeldingen van anderen gebruiken. U kunt op pad om zelf foto's te maken, bijvoorbeeld van de beginsituatie of voor een schuifpuzzel. Dat is overigens meestal niet nodig, want er zijn voldoende sites waar u gratis beeldmateriaal kunt downloaden, zoals pixabay.com en pexels.com.

4. De workshop

In de workshop maakt u een digitale escaperoom over 'signaalwoorden'. Signaalwoorden geven verbanden aan binnen zinnen, tussen zinnen en tussen alinea's. Studenten en leerlingen vinden het vaak lastig om de juiste verbanden te herkennen. Er zijn veel signaalwoorden, maar u richt zich op het verband 'argument', en de bekendste signaalwoorden die daarbij horen, zijn: *daardoor, daarom, dus, kortom, namelijk, omdat, want* en *zodat*.

Signaalwoorden doen denken aan seinen en vervolgens aan treinen. Daarom is dit het verhaal voor de escaperoom die u tijdens de workshop maakt:

De leerling/student zit in een trein die in een tunnel stilstaat. Binnen tien minuten moet de deelnemer de juiste signaalwoorden en het juiste verband doorgeven om een frontale botsing te voorkomen. Na afloop krijgt de held(in) een artikel in de krant.

U maakt drie puzzels. Uit de eerste twee puzzels komen de signaalwoorden; uit de derde puzzel het verband. Met een situatieschets en een slot is de escaperoom klaar.

Even praktisch

Als u deelneemt aan de workshop hebt u een laptop, tablet of telefoon nodig, en een Google-account. U maakt de digitale escaperoom met *Google Forms*. U kent het verhaal al, dus mocht u eigen foto's hebben van treinen of tunnels, dan is dat leuk. Eigen materiaal is vaak meer inspirerend dan standaardmateriaal. Het hoeft niet, want er zijn voldoende afbeeldingen zonder copyrights.

Verder hebt u niets nodig, want u krijgt het uitgewerkte verhaal en een hele reeks mogelijke extra puzzels, mocht u later de escaperoom willen uitbreiden of een nieuwe willen maken. We gaan niet programmeren en gebruiken alleen bestaand en gratis materiaal.

5. Problemen

Het gebruik van escaperooms is leuk. Het is afwisselend en zorgt voor succeservaringen bij iedereen. Het zorgt er niet voor dat studenten en leerlingen Nederlands voortaan een leuk vak vinden. Het is een enthousiasmerende extra werkvorm die u voortaan in kunt zetten. De werkvorm is waarschijnlijk niet geschikt voor alle lesstof. Niet alle onderwerpen lenen zich voor het maken van een escaperoom. Zo is het bijvoorbeeld lastig om een verhaal te bedenken bij de spelling van zwakke werkwoorden in de verleden tijd. Escaperooms zijn meer een ludieke werkvorm om bekende stof te herhalen dan een doorvlochten werkvorm met kennis die beklijft.

Een ander probleem is tijd. Het vereist vooraf wat denkwerk, en vervolgens toch wat handigheid met de computer. Maar een eenmaal gemaakte escaperoom kan eindeloos hergebruikt worden en dat is natuurlijk heel fijn.

Referenties

Asseldonk, A. van & P.-A. Coppen (2019). "Het schoolvak Nederlands: écht zo saai?". In: *Onze Taal*, november 2023, p. 4-7.

- AtHand.nl (2023). “Wat is gamification en hoe pas je het toe?”. Online raadpleegbaar op: <https://www.athand.nl/wat-is-gamification-en-hoe-pas-je-het-toe/>.
- Neijt, A., T. Witte, P.-A. Coppen, E. Mantingh & J. Oosterholt (2016). ‘Manifest Nederlands op school’. Online raadpleegbaar op: <https://vakdidactiekgw.nl/wp-content/uploads/2016/01/Manifest-Nederlands-op-School.pdf>.
- Nieuwstad, M. van (2023). “Ontzield vak Nederlands moet weer leuk worden”. In: *Onderwijsblad*, mei 2023, p. 48-51.
- Prinsen, S., T. Witte & C. Suhre (2018). “Imago en inhoud van het schoolvak Nederlands”. In: *Levende Talen Tijdschrift*, 19 (3), p. 26-35.
- Universiteit Utrecht (2023a). “Game Research”. Online raadpleegbaar op: <https://www.uu.nl/en/research/game-research>.
- Universiteit Utrecht (2023b). “Special publication: Magazine Game Research”. Online raadpleegbaar op: <https://www.uu.nl/en/news/magazine-game-research>.
- Wikipedia (2023). “Gamification”. Online raadpleegbaar op: <https://nl.wikipedia.org/wiki/Gamificatie>.