

Ontsnappen aan de lockdown tijdens Spaanse lessen

Ik geef **Spaans** op een **secundaire school** in een **stad in Polen**.

17

gemiddelde leeftijd van de leerlingen

600

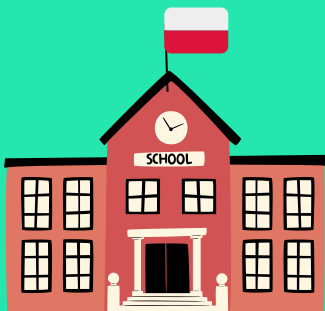
leerlingen

22

gemiddeld aantal leerlingen per klas

23

klassen



Onderwijsomgeving

Mijn school is de **grootste en oudste** middelbare school van het gebied. Het is een traditionele school met een goede reputatie (hoge positie op de ranglijsten). De meeste leerlingen **pendelen** dagelijks naar school vanuit de omliggende dorpen.

Digitale tools

Het was mogelijk gebruik te maken van de school, die **lokale met apparatuur** ter beschikking stelde. De school had toegang tot een oudere versie van Moodle, maar die werd niet gebruikt. We hadden ook toegang tot online materiaal dat was ontwikkeld door de uitgever van de **taalboeken** die de school gebruikte.



Ervaring met digitale tools vóór Covid-19

Ik was vertrouwd met een aantal platforms en toepassingen voor **online communicatie en onderwijs** (bv. Moodle, Zoom). Ik had deelgenomen aan e-learning trainingen, webinars en cursussen over online didactiek aan mijn universiteit en in het buitenland. Ik had al **hybride onderwijsvormen** geïntroduceerd en maakte veelvuldig gebruik van technologie in het onderwijsproces.



Educatieve escape rooms

Om toegang te krijgen tot de toepassing: <https://genial.ly/>

Educatieve escape rooms zijn gebaseerd op een gamification-mechanisme, waarbij plezier wordt gecombineerd met kennisverwerving en vormen van vaardigheidstests.



Noden voor deze nieuwe onderwijspraktijk

Leerlingen hadden behoefte aan **boeiende lessen**. Leerlingen hadden behoefte aan frisse, motiverende en aantrekkelijke methoden gebaseerd op gamification, en een **manier om verveling tegen te gaan**.

Noden opgelost

Educatieve escape rooms waren de perfecte manier om al deze behoeften op te lossen, omdat het me een **leuke en dynamische manier** bood om mijn lessen te gamificeren.



Doelgroep

Escape room-activiteiten waren beschikbaar voor zowel **individuele leerlingen als kleine teams van meerdere leerlingen**. Soms ontwierp ik de escape rooms voor individuele leerlingen en soms voor groepswork.



Organisatie

Vóór de pandemie gaf ik Spaanse lessen in de vorm van **escape rooms in de klas**. Tijdens de pandemie besloot ik ze online voor te bereiden met oefeningen in verschillende toepassingen, waaronder quizzen, puzzels, **interactieve oefeningen** (bijvoorbeeld voorbereid op Quizlet, Kahoot, Wordwall, Didaski), codeerelementen, taalzoekopdrachten en definities. Soms **gebruikte ik kant-en-klare escape rooms** van andere leerkrachten (bijvoorbeeld ontworpen op Genially).

Voor elke activiteit die gewoonlijk in de klas wordt gedaan, kon ik een programma vinden waarmee ik het spel online kon uitvoeren (woordspelletjes, beul, rad van fortuin, enz.). **Ik ontwerp graag escape rooms** voor lessen die gericht zijn op consolidatie van kennis, woordenschat en verworven vaardigheden. Dit soort lessen kan arbeidsintensief zijn voor leerkrachten - **het kost meerdere uren om zo'n escape room voor te bereiden**. Het gebruik van online taken, quizzen, materialen, oefeningen bij het ontwerpen van de escape room of het gebruik van kant-en-klare escape rooms **vermindert de werklast van de leerkracht**.



Praktijk

Escape rooms vergen **een grote mate van zelfstandigheid** van de leerlingen, die individueel of in groep een tocht door de opdrachten maken. Door opeenvolgende oefeningen, puzzels en quizzen op te lossen, kunnen de leerlingen bepaalde elementen van het wachtwoord of aanwijzingen verkrijgen om volgende fasen van de taak op te lossen.

Terwijl ze de escape room doorlopen, proberen **de leerlingen het door mij bedachte raadsel op te lossen**. Het hele proces is ondergeschikt aan de logica van de ontdekking - de les bestaat uit kleine activiteiten die door de leerlingen moeten worden uitgevoerd, alle activiteiten die leiden tot de ontrafeling van het door mij gestelde hoofdprobleem.



Impact van de praktijk

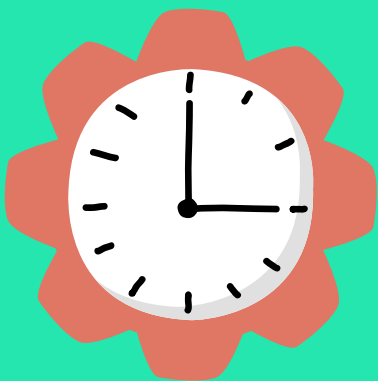
Innovatief

Escape rooms zijn een leuke manier om een andere taal te leren.

Escape rooms bieden de mogelijkheid om **individueel en groepswork te combineren**.



Een efficiënte praktijk



- De escape room-formule verhoogt de **onvoorspelbaarheid van de lessen**, waardoor een meer boeiende leeromgeving ontstaat, het leerproces is aantrekkelijker.
- Het brede scala van de gebruikte oefeningen en de verscheidenheid van de activiteiten in de loop van de escape room maken het mogelijk om tijdens de les **de elementen van kennisverwerving en toetsing te combineren**, evenals het vermogen om deze in de praktijk toe te passen.

Sleutels tot succes

Gebruik **verschillende tools** en oefeningen bij het ontwerpen van de escape room.

Ontwerp je eigen oefeningen en gebruik kant-en-klare materialen van andere leerkrachten.

Plan een minimaal **twee uur** durende les.

Ontwerp de escape room als **een leuke en avontuurlijke activiteit**.



Voordelen



Leerlingen kunnen **individueel of in groep** werken.



Leerlingen oefenen **verschillende vaardigheden** tijdens één les.



De **verscheidenheid van de gebruikte toepassingen** maakt een constante betrokkenheid mogelijk.

Klaar?

Escape rooms zijn een uiterst boeiend en emotioneel format voor leerlingen. De voorbereiding van een escape room is ook voor de leraar een veeleisende, tijdrovende taak, maar uiteindelijk is het allemaal de moeite waard!



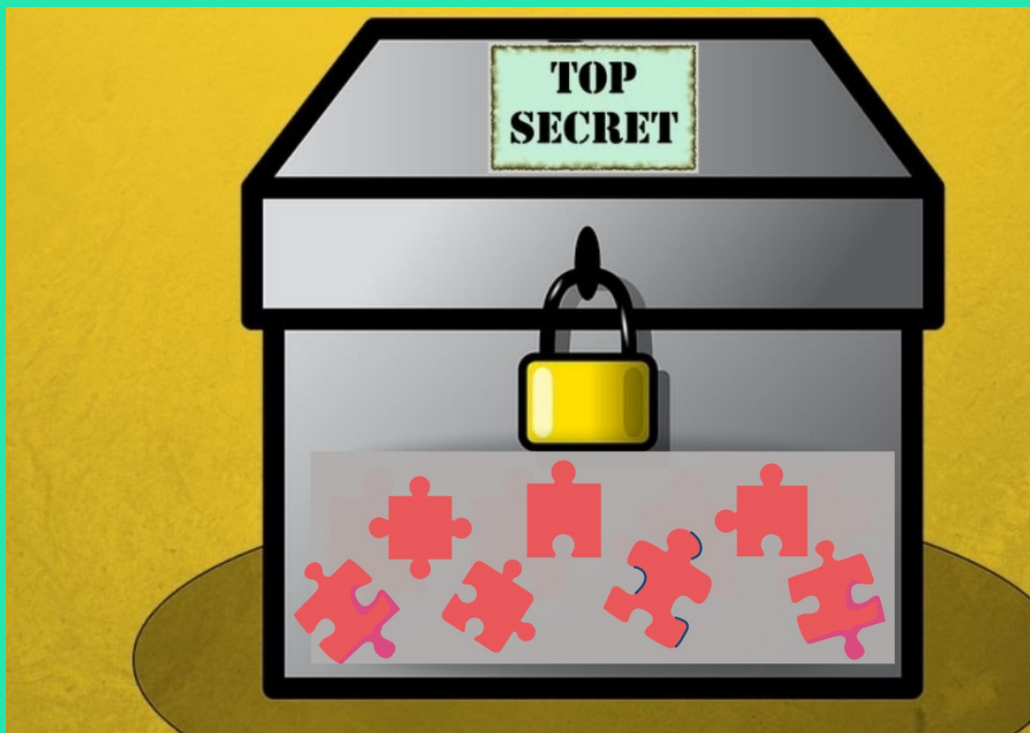
Bronnen

Screenshots

Voorbeeld van het stap voor stap oplossen van de escape room



Voorbeeld van een missie die je moet oplossen om door te gaan naar de volgende stap



Dit portret geeft een weergave van de keuzes van de leraar die niet de onze zijn. De uitspraken in dit portret zijn geen letterlijke citaten, maar werden aangepast uit een interview met de leraar wiens praktijk hier wordt belicht.