

EEN ESCAPE ROOM ALS MIDDEL VOOR
DISSEMINATIE VAN ONDERZOEKSRESULTATEN

'We hebben de sleutel verdiend!'



Als onderzoekers binnen het practoraat Leren in hybride leeromgevingen van Scalda stonden we voor het vraagstuk hoe de resultaten van een, relatief, complex onderzoek naar onze collega's over te brengen. We waren het er al snel over eens dat het niet via een artikel of presentatie zou moeten. We wilden dat collega's actief met de resultaten aan de gang zouden gaan en vooral dat de resultaten van het onderzoek naar competenties van docenten en werkplekbegeleiders, ze aan het denken zouden zetten. Daarnaast wilden we dat het kennismaken van het onderzoek ook, prikkelend en uitdagend zou zijn. Tijdens een brainstorm kwamen we uit bij een Escape Room, of eerder een Escape Game, want het gaat niet om het ontsnappen uit een kamer maar om het openen van boxen. We hebben een game ontwikkeld, getest en inmiddels verschillende keren uitgevoerd. Met succes! In dit artikel gaan we in op de escape game zelf maar bieden we vooral ook handvatten voor het ontwikkelen van zo een game in zijn algemeenheid. [PETRA POELMANS](#)

ONTWIKKELEN VANUIT KENNIS EN ERVARING

Bij de ontwikkeling van de escape room volgde we het escapED Framework (Clark et al 2017) waarbinnen aandacht is voor: deelnemers, doelen, thema, puzzel, artefacten en evaluatie. Om een waardevol spel te ontwikkelen werkten we, onder begeleiding van een professionele escape roombouwer aan elk van deze elementen. De begeleiding zat in het geven van feedback op onze (wilde) ideeën, het in de gaten houden van de moeilijkheid van de spellen en het zorgen voor de uitwerking van de materialen.

Escape rooms zijn er in verschillende smaken. Om het uitvoeren van de game zo laagdrempelig mogelijk te maken is ervoor gekozen om enkel

gebruik te maken van fysieke puzzels, zoals de spellen binnen een escape room/game genoemd worden. De introductie en uitleg worden gedaan in een filmpje, waardoor in feite ook de toegankelijkheid vergroot wordt. De game kan gespeeld worden zonder begeleiding.

ESCAPE ROOMS ZIJN
ER IN VERSCHILLENDE
SMAKEN

Cruciale elementen voor een aantrekkelijk escape game zijn, naast de rode draad van een goed verhaal, een gemeenschappelijk doel en de nood-

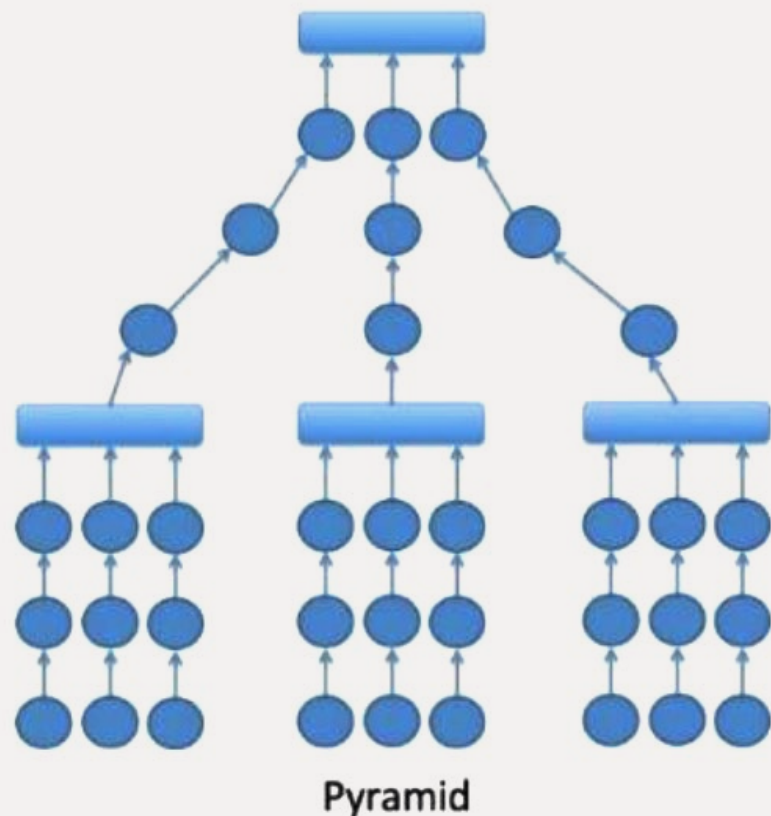
»

ONZE ESCAPE
ROOM BESTAAT UIT
DRIE RONDES

zaak om samen te werken om het doel te bereiken binnen de gegeven tijdslimiet. Met teamgenoten werken deelnemers aan verschillende puzzels. De puzzels in ons spel zijn gericht op logisch denken, woordspelletjes, rekenen en puzzelen, waarbij leden van een team parallel aan puzzels kunnen werken en alle puzzels opgelost moeten worden om tot een goed antwoord te komen.

Het aspect tijd speelt bij niet educatieve escape rooms een grote rol, deelnemers dienen zo snel mogelijk te ontsnappen. Binnen educatieve escape rooms, en zo ook bij de door ons ontwikkelde room, staat het goed doorlopen van de verschillende fases en op die manier het tot zich nemen van de nodige kennis eerder centraal dan het tijdsaspect. Om ervoor te zorgen dat deelnemers alle fases zouden doorlopen en zo het beoogde doel bereikt zou worden, bij ons kennis opdoen van het onderzoek, worden er waar nodig hints gegeven. Om de beschikbare 45 minuten optimaal te gebruiken, is er voor gekozen om deelnemers niet op zoek te laten gaan in de ruimte naar artefacten die nodig zouden zijn voor het bereiken van de volgende spelfase. Fysiek laten zoeken naar zaken is een onderdeel dat in escape rooms voor louter plezier, wel vaak ingezet wordt.

Onderzoek laat zien dat een aantrekkelijke vormgeving van belang is om deelnemers aan te sporen om actief deel te nemen is. Kistjes met sleutels, hangsloten, artefacten die je daadwerkelijk kunt vasthouden, een



Path based puzzle (Nicholson 2016)

introductiefilmpje, een aftellende klok, gesloten envelopjes, het helpt allemaal bij het ontwikkelen van een krachtige leeromgeving, het vergroten van het gevoel van autonomie en zo bij het motiveren en stimuleren van de deelnemers (Veldkamp et al 2020).

Met onze escape-game wilden we collega's informeren, inspireren en entertainen. We ontwikkelden daarvoor een game dat gekarakteriseerd kan worden als een complexe puzzel die bestaat uit path-based piramide puzzels zoals Nicholson (2015) die definieert. Om tot de oplossing te komen moeten verschillende paden doorlopen worden en is informatie van verschillende puzzels noodzakelijk.

Onze escape room bestaat uit drie rondes waarbij het goed afronden van de voorgaande ronde zorgt voor het ontsluiten van de volgende ronde. De rondes waren gekoppeld aan onderzoeksinhouden: ronde

1 ging over de methode van het uitgevoerde onderzoek, ronde 2 over de resultaten en ronde 3 over de benutting van de resultaten in de eigen praktijk.

**LEUK DIT!
MAAR WAAR GING HET OVER?**

Het volgen van de ontwerpcyclus waarbij we vertrokken vanuit de praktijkvraag Hoe vertalen we de onderzoeksresultaten naar onze collega's, vervolgens ontwerpcriteria bepaalden, prototype oplossingen (lees puzzels) ontwierpen, pilots uitvoerden, en op basis van de verkregen feedback het ontwerp bijstelden en aanscherpten, zorgde voor structuur tijdens het ontwerpproces. Het maakte dat we de gebruikers betrokken bij het proces en dankzij hun waardevolle feedback de game konden aanscherpen.

Waar wij als ontwikkelaars van de game zaken heel duidelijk en van-

zelfsprekend vonden was dat voor deelnemers niet altijd zo. Tijdens de eerste pilotuitvoeringen observeerden we als ontwikkelaars en zagen we enthousiaste collega's die zich fanatiek op de puzzels storten maar totaal niet bezig waren met de inhoud. We hadden het spelelement zo goed doorgevoerd dat men vooral

EEN AANTREKKELIJKE VORMGEVING IS VAN BELANG

fanatiek aan de slag ging maar aan het eind van de speeltijd nauwelijks een idee had van de inhoudelijke kant van het onderzoek en de resul-

taten waarrond we de game hadden gemaakt.

Iedere uitvoering van het escape game leerde ons weer iets nieuws en zorgde voor een doorontwikkeling waarbij we nu in staat zijn om het spel, de puzzels, zo aan te passen dat het geschikt is voor de doelen die behaald moeten worden en het publiek dat meedoet: onderzoekers willen andere accenten leggen dan beleidsmedewerkers, dan docenten. Hoewel de basis steeds hetzelfde blijft zijn de fases, met name fase 3, de benutting, aan te passen aan het doelpubliek. Op die manier is de game van waarde gebleken in de disseminatie van onderzoeksresultaten. ■

DE AUTEUR IS PRACTOR VAN HET
SCALDA PRACTORAAT LEREN IN HYBRIDE
LEEROMGEVINGEN.



Dit artikel sluit aan op het artikel 'Kwaliteit in hybride leeromgevingen | Onderzoek naar de competenties, die docenten en werkveldbegeleiders nodig hebben in hybride leeromgevingen' in de Vaktijdschrift maart 2023-uitgave. De auteurs Petra Poelmans is Practor, Roel van Rooijen en Ineke Dekker zijn docentonderzoekers en verbonden aan Scaldia Practoraat Leren in hybride leeromgevingen.

Bronnen

- > Clarke, S. J., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). *EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games for Higher/ Further Education*. *International Journal of Serious Games*, 4(3)
- > Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- > Nicholson, S. (2016). *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities*. Paper presented at *Meaningful Play 2016*. Lansing, Michigan. Available online at <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- > Veldkamp, A., Daemen, J., Teekens, S., Koelewijn, S., Knippels, M-C., Joolingen, W. (2020). *Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom*. *British Journal of Educational Technology*. 51(4), pp 1220 – 1239 <https://doi.org/10.1111/bjet.12935>

advertentie



FIX TAAL



De nieuwe lesmethode
voor Nederlands, Engels en Duits

- ▶ Volledige controle op studentresultaten
- ▶ Overzichtelijke docent- en leeromgeving
- ▶ Een uitgebreid dashboard

BEKIJK DE METHODE

www.instruct.nl/fix-taal