|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stappenplan ontwikkelen escape room** | | |
| Stap 1 | Ontwerpprincipes bepalen | Kijk naar de het onderwerp. Wat kan je daaruit halen voor je escape room? Welke vormen van ga je in je escape room verwerken? Wat vinden docenten en studenten belangrijk? |
| Stap 2 | Vaststellen thema en leerdoelen escape room | Stel een thema en leerdoelen vast. Bepaal over welk onderwerp de escape room moet gaan. Stel leerdoelen op, zowel op vakinhoudelijk gebied als op het gebied van samenwerken / positieve interactie. Zowel echte puzzels/ opdrachten als digitaal is mogelijk, wel in het lokaal. |
| Stap 3 | Brainstorm invulling ontwerpprincipes in de escape room | Bedenk een spannende verhaallijn, een gemeenschappelijk doel van de escape room. Brainstorm over hoe je je ontwerpprincipes in je escape room wilt verwerken. Bedenk ook hoe je de onderlinge afhankelijkheid vorm gaat geven: bedenk rollen voor de studenten en bedenk welke informatie je elke student geeft. |
| Stap 4 | Gamedesign en uitwerking puzzels | Ontwikkel de puzzels. Stem daarbij de leerdoelen en puzzels op elkaar af. Zet de puzzels in een logische volgorde en verbind ze aan elkaar. Het antwoord van puzzel 1 is bijvoorbeeld een toegangscode van een slot op een kistje, waarin puzzel 2 zit. Stel vast hoeveel tijd je de studenten geeft: net genoeg om te kunnen ontsnappen.  Een escape room heeft ook altijd een briefing (instructie) en een debriefing (reflectie, feedbackmoment). Bedenk hoe je de briefing en debriefing in je escape room gaat verwerken. Als de escape room af is, maak er dan meerdere van, zodat meer dan 1 groepje tegelijk de escape room kan doen. |
| Stap 5 | Draaiboek opstellen | Stel een draaiboek op, waarin je voor docenten vastlegt hoe jullie je klasgenoten begeleiden. |
| Stap 6 | Voer uit en maak plezier | Beoordeling per groep |