

Handleiding spelen escaperoom wendbaarheid

Auteurs

Caro van Kaathoven, Danielle Blom, Els van de Looveren

Je staat op het punt om aan de slag te gaan met het spelen van de digitale escaperoom over wendbaarheid. In deze handleiding is te vinden hoe je de escaperoom kan spelen.

Workshop

Deze escaperoom is onderdeel van een workshop over wendbaarheid, deze workshop is nog niet ontwikkeld. De workshop kan ontwikkeld worden door de Helicon Academy en/of het loopbaanlab. De escaperoom kan gespeeld worden in een digitale omgeving, maar het is ook mogelijk om deze workshop tijdens een bijeenkomst op locatie in te zetten.

Het spelen van de escaperoom

Om de escaperoom te kunnen spelen is het belangrijk om aan een aantal zaken te denken. In de onderstaande tekst is achtergrondinformatie en een uitleg over het spelen van de escaperoom te vinden.

Wat heb je nodig

Deze escaperoom is gemaakt door middel van google forms. Voor het spelen van de escaperoom hebben de deelnemers het volgende nodig:

- Laptop en/of computer met internetverbinding
- Link naar de escaperoom
- Eventueel pen en papier

Deelnemers

Wij raden aan om de escaperoom te spelen in groepsverband. Hiervoor zijn minimaal 3 á 4 deelnemers nodig. Het is ook mogelijk om de escaperoom alleen te spelen, het nadeel hiervan is dat de reflectie (debriefing) lastig is om uit te voeren.

Het spelen van de escaperoom kan op locatie of digitaal uitgevoerd worden.

Digitaal: Verdeel de groep in kleinere groepjes (3 á 4 personen). Het is mogelijk om de groepen handmatig te verdelen of om gebruik te maken van een willekeurige selectie. Wij raden aan om gebruik te maken van breakout rooms. Deze breakout rooms zijn onder andere te gebruiken van Teams, Zoom of Google Meet.

Op locatie: Verdeel de groep in kleinere groepjes (3 á 4 personen). Elke groep heeft minimaal 1 laptop of computer nodig.

Tijdsduur

De tijdsduur van de escaperoom kan aangepast worden aan de tijdsduur van de workshop. Wil je alle opdrachten doorlopen, dan raden wij aan om een tijdsduur van 45 minuten voor het spelen van de escaperoom aan.

De escaperoom

Het is belangrijk om de deelnemers van de escaperoom een introductie te geven op het spelen van een escaperoom. Niet iedereen is bekend met het principe van een escaperoom en de werking van een escaperoom via Google.

Principe van een escaperoom

In een escaperoom zit je opgesloten in een kamer en de deur zit op slot. Je moet (samen met anderen) zo snel mogelijk uit de kamer(s) ontsnappen. Voor het ontsnappen uit de escaperoom heb je een bepaalde tijd. In de escaperoom moet je, door middel van aanwijzingen en puzzels, een sleutel of code vinden om de deur te kunnen openen en te ontsnappen.

Een escaperoom in google forms

Een digitale escaperoom kan op verschillende manieren gemaakt worden. Zie hiervoor de handleiding; Hoe maak ik een digitale escaperoom?

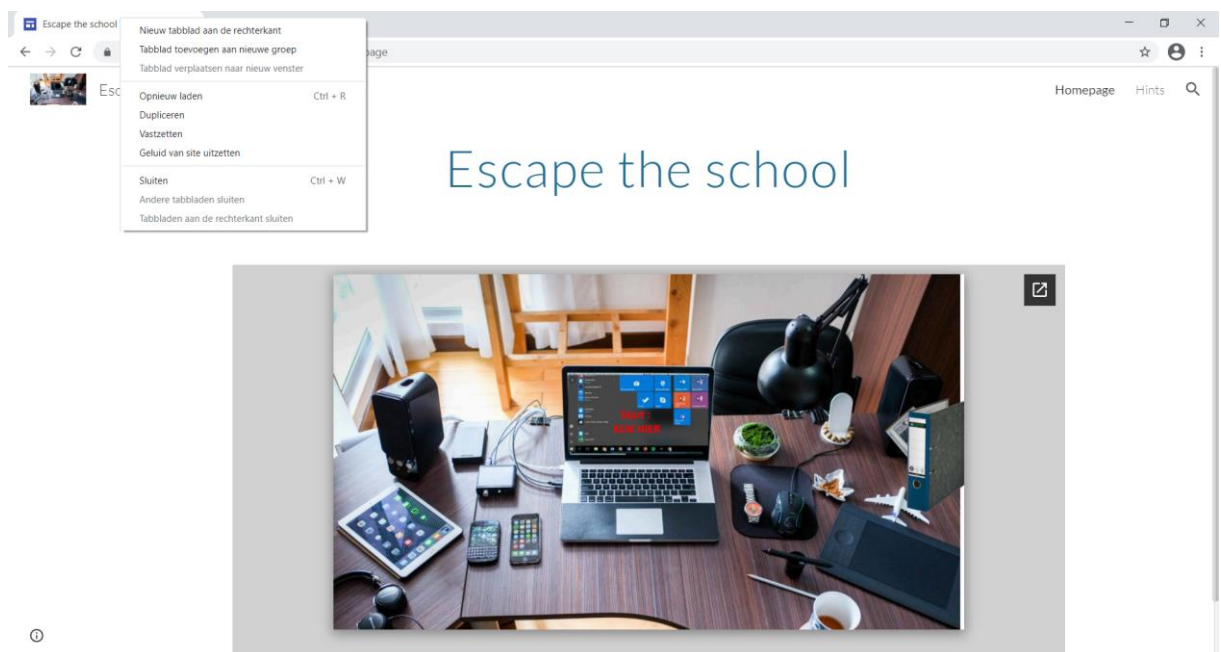
Deze escaperoom is gemaakt door middel van google forms. Er is een startpagina waar het bureau van de conciërge op te vinden is, deze startpagina gebruik je gedurende de gehele escaperoom. Op de startpagina zijn verwijzingen gemaakt naar google formulieren. In deze formulieren zijn puzzels, filmpjes en aanwijzingen verstopt. Door het oplossen van de puzzels en aanwijzingen is het mogelijk om codes in te voeren. Deze codes zijn in te voeren in de formulieren. Is het antwoord juist ingevoerd, dan kan je verder naar de volgende pagina van het formulier of kan je terugkeren naar de hoofdpagina. Is het antwoord niet juist ingevoerd, dan kan je niet verder in het formulier en krijg je een melding dat het antwoord onjuist is.

Het vastzetten van een escaperoom in de browser

Tijdens het spelen van de escaperoom moet je als speler steeds terugkeren naar de startpagina van de escaperoom, het bureau van de conciërge. Het is mogelijk om een tabblad vast te zetten aan je webbrower, je zult tijdens het spelen van de escaperoom namelijk merken dat er veel tabbladen open komen te staan.

Een tabblad zet je op de volgende manier vast:

Klik met je rechtermuis op het betreffende tabblad. Vervolgens zie je een pop-up menu verschijnen met de optie "vastzetten". Klik op vastzetten om het betreffende tabblad vast te zetten (zie figuur 1) . LET OP: Deze functie is niet mogelijk bij het gebruik van Internet Explorer.



Figuur 1 Het vastzetten van een tabblad

Het invoeren van de antwoorden

In de google formulieren is het mogelijk om de juiste antwoorden in te voeren. Na het invoeren van dit antwoord is meteen te zien of je het goede antwoord gegeven hebt.

Juist antwoord: Is het antwoord juist ingevoerd, dan kan je verder naar de volgende pagina van het formulier of kan je terugkeren naar de hoofdpagina. Zie je in beeld staan dat het formulier verzonden is, dan is het antwoord juist en kan je terugkeren naar het bureau van de conciërge.

Onjuist antwoord: Is het antwoord niet juist ingevoerd, dan kan je niet verder in het formulier en krijg je een melding dat het antwoord onjuist is.

Het ingevoerde antwoord is onjuist, maar je weet zeker dat je het goed hebt:

Je kunt de tips bekijken om er zeker van te zijn dat je het goede antwoord hebt, daarnaast kan het zijn dat je een spelfout hebt gemaakt of het woord met/zonder hoofdletter hebt geschreven.

De hintpagina

Lukt het je niet om de antwoorden te vinden, dan is het mogelijk om gebruik te maken van hints. In de rechterbovenhoek in het woord "Hints" te vinden, door hier op te klikken ga je naar de hintpagina. Op de hintpagina is het mogelijk om een hint over de betreffende vraag of onderdeel te selecteren.

Wanneer ben je ontsnapt

Je bent pas ontsnapt als je de code van het alarm ingevoerd hebt. Heb je dit goed gedaan, dan verschijnt een scherm waar op staat dat je ontsnapt bent. Je bent dus niet ontsnapt als je een beeld krijgt waar staat dat het formulier verzonden is. Krijg je in beeld te zien dat het formulier verzonden is, keer dan terug naar de startpagina, het bureau van de conciërge.

Jouw rol als begeleider

Jij bent tijdens het uitvoeren verantwoordelijk voor het geven van de workshop, het laten spelen van de escaperoom en het uitvoeren van de debriefing.

Als begeleider zorg jij ervoor dat de deelnemers in groepen geplaatst worden. Je zorg dat de eventuele technische ondersteuning werkt (denk bijvoorbeeld aan de breakout rooms). Tijdens het spelen van de escaperoom ben jij het aanspreekpunt bij de vragen die de deelnemers hebben. Zorg hiervoor dat je zelf de escaperoom al een keer gespeeld hebt, het is dan makkelijker om de deelnemers te helpen.

De escaperoom

Via de volgende link is de digitale escaperoom te spelen. Deelnemers hebben de link van de escaperoom nodig om het spel te kunnen spelen. Link: <https://ap.lc/P5Pbw>

De debriefing

Na het spelen van de escaperoom voeren de deelnemers een debriefing uit. Deze debriefing zorgt ervoor dat deelnemers reflecteren op hun eigen handelen in de escaperoom.

De debriefing start met een reflectie waar je terugkijkt op jouw rol bij het spelen van de escaperoom. Daarnaast volgen een aantal vragen over wendbaarheid in de escaperoom.

Via onderstaande link is de debriefing van de escaperoom te vinden.

<https://ap.lc/9XqvP>