**Debriefing escaperoom- Escape the school**

**Auteurs**Caro van Kaathoven, Danielle Blom, Els van de Looveren

**1 Je hebt de escaperoom gespeeld. Wat geeft jouw gevoel weer?**

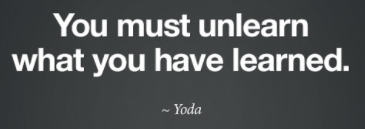
* Gebruik de auto als metafoor:



* + Ik was de bestuurder – nam veel het voortouw
  + Ik was de bijrijder – gaf aan waar we naar toe moesten
  + Ik zat achterin – liet me rijden
  + Ik was de motor – ik trapte op de rem
  + Ik was de versnelling – wilde graag naar het eindpunt

Waarom geeft dat jouw gevoel weer? Kun je aangeven wat dit gevoel met je deed, wat vond je daarvan? Hoe had dit invloed op jouw ervaring tijdens de Escaperoom?

**2 Welk gevoel geeft onderstaande stelling? Wat zegt deze stelling jou?**



Herken je dat gevoel tijdens jouw ervaring met de Escaperoom?

Doel van de Escaperoom: bewustzijn van eigen wendbaarheid en open staan voor innovatieve ontwikkelen (op ICT gebied of op een ander gebied) en inzicht geven in het belang van loslaten van routines en patronen.

Je wordt geconfronteerd met eigen patronen en je wordt verleid tot eventuele alternatieve manieren om innovatieve ontwikkelingen aan te pakken of aan te gaan.

Heb je dat ook zo ervaren tijdens de Escaperoom? Waar zat dat in?

Bewustzijn van eigen wendbaarheid en open staan voor nieuwe ontwikkelingen/innovaties/ICT en inzicht geven in het belang van loslaten van routines en patronen.

Bewustzijn van eigen wendbaarheid en open staan voor nieuwe ontwikkelingen/innovaties/ICT en inzicht geven in het belang van loslaten van routines en patronen.

[WENDBAARHEID KUN JE LEREN](https://youtu.be/00IMFuIdZLc)



**3 Wendbaarheid; herken je dit tijdens het spelen van de escaperoom?**

**Wat is voor jou het belang van wendbaarheid?**

**4 Hoe heeft het spelen van de escaperoom jou meer inzicht gegeven in je eigen wendbaarheid?**

**Hoe wendbaar ben jezelf (prive of werk gerelateerd). Hoe wendbaar is de organisatie? Hoe wendbaar zijn studenten?**