

Escaperoom: Help de dierentuin

Tijdens deze les gaan de leerlingen door middel van een interactieve website verschillende ICT-basisvaardigheden oefenen, zoals het klikken en slepen van een muis en het gebruik van een toetsenbord. De escaperoom kan zelfstandig of in een tweetal gedaan worden en is gebouwd door studenten Informatica van de Hogeschool Leiden. De les heeft meerdere verschillende doe-opdrachten, waardoor de les afwisselend en interactief is. Totale duur: 10-15 minuten per leerling of duo.

LESOPBOUW

- Introductie: Bij de start van de escaperoom wordt uitgelegd wat de leerling gaat doen en welke hulpmiddelen de leerling kan gebruiken. (2 min.)
- Doen: De leerling voert verschillende opdrachten van de escaperoom uit. (10 min.)
- Verdieping: De leerling overweegt een ethisch dilemma over dierentuinen. (2 min.)
- Afronding: Aan het eind van de escaperoom wordt de leerling bedankt voor de hulp en ontvangt een digitale oorkonde. (1 min.)

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de docentenhandleiding.
- Zet voor de leerling of het duo een laptop met muis en internetverbinding klaar en open de [webpagina](#) van de escaperoom.
- Sluit een koptelefoon aan (optioneel).
- Een printer om de oorkonde aan het einde van de escaperoom te printen.

- De escaperoom werkt het beste in Google Chrome, maar kan ook in Microsoft Edge of Firefox worden gespeeld. Bekijk de bijlage voor een extra toelichting voor het gebruik van Firefox bij de escaperoom.
- Probeer eventueel zelf de escaperoom uit.

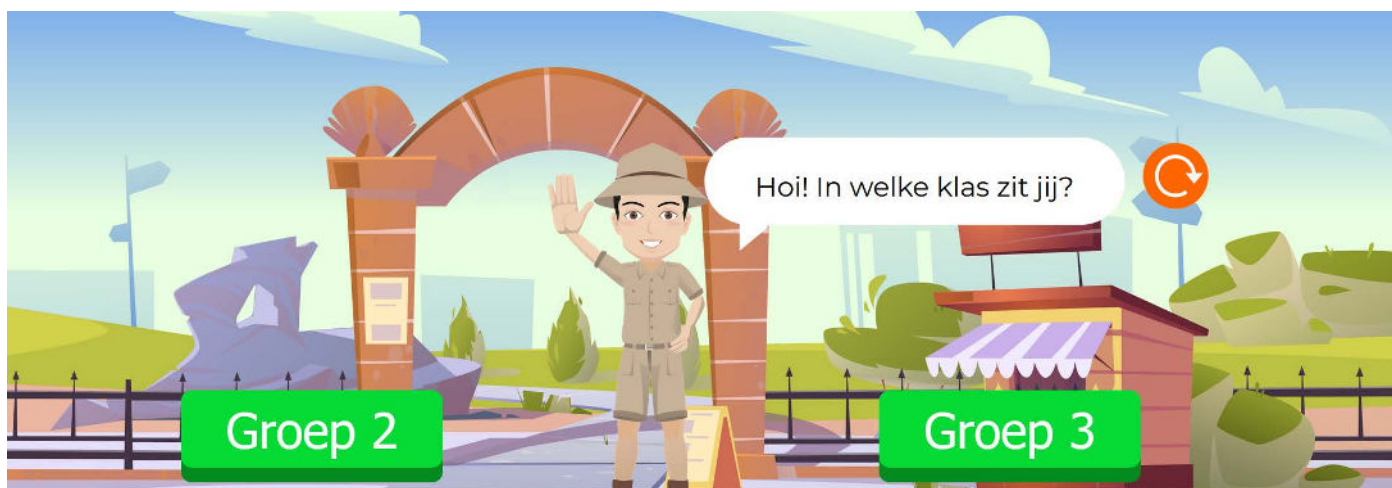
BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'democratie' centraal, waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Eigen mening met anderen bespreken' (leerdoel 9 leerplankader SLO burgerschap onderwijs en mensenrechteneducatie). De leerlingen denken na en bespreken hun mening over dieren in de dierentuin versus dieren in de natuur. Als de leerlingen de escaperoom in duo's spelen, leren ze tijdens deze les samen te werken.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).

ETHIEK

Dierentuinen geven ons de kans om dieren te zien die normaal niet in onze landen voorkomen. Om dit te doen, moeten we de dieren vastzetten in hokken. Willen de leerlingen liever dieren in de dierentuin zien of vinden ze dat de dieren vrij in hun natuurlijke omgeving moeten zijn?



DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoel vak	21st century skills
1 De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie.	1 ICT-basisvaardigheden De leerling werkt met touchscreen, muis en toetsenbord.	1 Rekenen De leerlingen leren meten en leren te rekenen met eenheden en maten, zoals bij tijd, geld, lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud, gewicht, snelheid en temperatuur.	1 Probleem oplossen
	2 ICT-basisvaardigheden De leerling heeft kennis gemaakt met functies als selecteren, aanklikken, dubbelklikken.		2 Samenwerken
2 De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.2 Aansturen van en creatie van digitale technologie.	3 ICT-basisvaardigheden De leerling kan het toetsenbord van een computer bedienen.		3 Kritisch denken

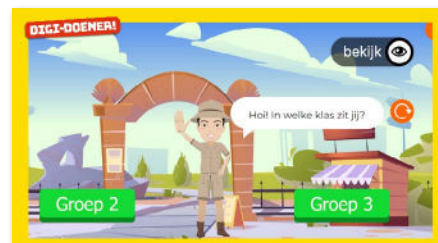
INTRODUCTIE

Openingslide



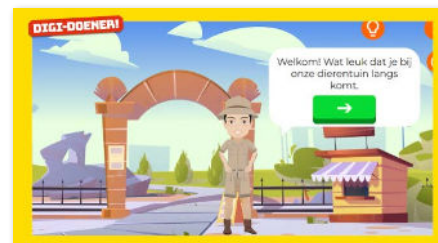
Slide 1, Doen

Open de escaperoom via [deze link](#). De leerling drukt op start om het spel te beginnen en kan vervolgens kiezen voor de passende escaperoom, groep 2 of 3.



Slide 2, Doen

De leerling wordt welkom geheten in de diertuin. Er wordt gevraagd om een dagje mee te helpen. De verschillende knoppen worden hier uitgelegd.



DOEN

Slide 3, Doen

Bij de eerste opdracht, de drag & drop kaart puzzel, moeten de puzzelstukken met behulp van de muis naar de juist plek op de kaart worden gesleept. De leerlingen oefenen hierbij het klikken en slepen met de muis.



GROEP 2 EN 3**DIGI-DOENER!****Slide 4, Doen**

De leerlingen oefenen hierbij het klikken en slepen met de muis.

**Slide 5, Doen**

Bij de aquarium opdracht gaat de leerling aan de slag met een rekensom. De leerling wordt gevraagd het aantal rode vissen te tellen en in te voeren. De leerlingen oefenen hierbij het typen op het toetsenbord, met de focus op numerieke kennis.

**★ TIP!**

Spelen de leerlingen in duo's? Herinner ze er dan aan om te ruilen van plek, zodat de leerlingen allebei de kans krijgen om aan de opdrachten te werken en te oefenen met typen en slepen.

Slide 6, Doen

Bij de savanne puzzel wordt de leerling gevraagd om het woord 'Nijlpaard' van het bord te verwijderen en het goede woord over te typen op het bord. De leerlingen oefenen hierbij het gebruik van het toetsenbord, van zowel letters als het gebruik van de Backspace knop.

**Slide 7, Doen**

De volgende opdracht is een drag & drop opdracht voor de lunch van de pinguïns. De leerling voert de pinguïns door naar elke pinguïn een vis te slepen. Hiervoor wordt de muis gebruikt: klikken en slepen.

**Slide 8, Doen**

Tijd voor een 'pauze'! Bij deze opdracht mag de leerling een eigen ijsje maken en moet de leerling daarna voor het ijsje betalen. Hiermee wordt er geoefend met het slepen en klikken van de muis en wordt er gewerkt aan de rekenkennis.



**★ TIP!**

Spelen de leerlingen in duo's? Herinner ze er dan nog een keer aan om te ruilen van plek, zodat de leerlingen allebei de kans krijgen om aan de opdrachten te werken en te oefenen met typen en slepen.

GROEP 2 EN 3**DIGI-DOENER!****Slide 9, Doen**

Bij deze opdracht krijgt de leerling vrij spel en mag die zijn eigen verblijf inrichten voor de giraffen. Hierbij wordt er geoefend met het slepen en klikken van de muis.

**VERDIEPING****Slide 10, Praten en denken**

  Na het afronden van de puzzel wordt er nog een ethische vraag gesteld over of het wel verantwoord is om deze gevangenschap te houden. Dierentuinen geven ons de kans om dieren te zien die normaal niet in onze landen voorkomen. Om dit te doen, moeten we de dieren vastzetten in hokken. Willen de leerlingen liever dieren in de dierentuin zien of vinden ze dat de dieren vrij in hun natuurlijke omgeving moeten zijn? De leerlingen maken hierbij een keuze. Het is mogelijk om hier in een kringgesprek dieper op in te gaan.

**AFRONDING****Slide 11, Luisteren**

De leerling wordt bedankt voor de hulp!

**Slide 12, Luisteren**

De leerlingen krijgen een diploma dat ze kunnen invullen en printen.

**Slide 13, Luisteren**

Tot slot krijgt de leerling de optie om opnieuw te spelen of de website te verlaten. Help hier eventueel bij.



BIJLAGE VOOR DE LEERKRACHT

Toelichting Firefox

Firefox kijkt wat strenger naar het blokkeren van audio en video dan andere browsers. Het kan daarom zo zijn dat de escaperoom niet vanzelf afspeelt. Dit kun je zelf aanpassen links van de URL balk, zoals hieronder zichtbaar. Zorg dat je dit hebt aangepast voordat de leerling aan de slag gaat.

