

## Lesdoel

De leerlingen leren over het oude Egypte.

De leerlingen oefenen met studievastigheden.

- Geheugen training
- Begrijpend lezen en luisteren
- Aantekeningen maken volgens de Cornell methode
- Probleemoplossend denken

## Vorbereiding (+/- 15 min)

- Licht het PIT in wanneer je de Escaperoom wilt gaan doen. Het PIT zorgt er dan voor dat oude toetsgegevens worden gewist
- Alle leerlingen hebben een (opgeladen) Chromebook nodig. En een goed werkende koptelefoon
- De link voor de escaperoom kan klaargezet worden via het Cool Portaal of ter plekke naar de leerlingen worden gepusht door middel van de 'meekijken' functie.
- Voor een extra wedstrijdelement kan een stopwatch of timer op het digibord getoond worden.
- Print voor elke leerling het 'aantekeningenboekje' uit.

## Instructie (15 min)

- Je vertelt de leerlingen wat jullie gaan doen.

"Jullie gaan straks Op de Chromebook een escaperoom doen. In die escaperoom krijg je veel informatie en wordt je getest. (Hier krijg je ook een cijfer op.) Om alles goed te kunnen onthouden is het handig om aantekeningen te maken in het aantekeningenboekje. Tijdens de test mag je dit boekje er ook gewoon bij hebben."

"In je aantekeningenboekje zie je per blad 4 vakjes. Schrijf bij vakje 1 op om welke kamer het gaat. Kun je aan het eind van de kamer ook in 1 woord omschrijven hoe die kamer zou kunnen heten? In het 2e vak kun je aantekeningen maken. Schrijven kost natuurlijk tijd, dus schrijf alleen op wat jij denkt dat belangrijk is om te onthouden. Waarvan denk je dat het op de toets zou kunnen komen? Gebruik korte zinnen. In vakje 3 schrijf je kernwoorden. Dat zijn losse woorden die belangrijk zijn. Als je een kernwoord leest, moet je kunnen denken 'Oh ja, dát was het'. Vakje 4 is voor een samenvatting. In een samenvatting staat alles wat in vakje 1, 2 en 3 staat zo kort mogelijk in zinnen omschreven. Die mag je maken, maar dat hoeft nu niet per se."

- Tijdens de escaperoom openen er steeds nieuwe tabbladen. Die kunnen ook weer weg geklikt worden als het er teveel worden. Instrueer de leerlingen wel dat ze eerst goed kijken welke ze weg klikken. Het is verstandig om de kamers open te laten staan voor later en alleen de documenten en filmpjes weer weg te klikken.
- Maak duidelijke afspraken over het stellen van vragen of de mogelijkheid te overleggen. In verband met de veiligheid is het verstandig de leerlingen zo min mogelijk te laten lopen. Leerlingen hebben immers allemaal een koptelefoon op.

## Lesverloop (groep 7 ... min, groep 8 ... min)

- Na het geven van het startsein beginnen de leerlingen met de Escaperoom.
- Leerlingen zullen hulpvragen stellen wanneer ze vastlopen in de kamer. Elke kamer heeft een doorgang naar de volgende kamer. Vaak is dat de doorgang in het plaatje 'achterin'. Bij de meeste doorgangen vindt een kleine kennistest plaats om de leerlingen te dwingen de informatie uit de kamer eerst te bekijken. Wanneer deze kennistest goed doorlopen wordt, gaat de leerling automatisch door naar de volgende kamer.
- Stimuleer leerlingen aantekeningen te maken en help ze daar eventueel bij.
- De snelheid waarmee leerlingen door de escaperoom gaan zal uiteen lopen. Noteer eventueel de tijd die een leerling er over gedaan heeft voor een extra wedstrijdelement.

## Afsluiting

- De leerlingen ontsnappen uit de piramide door in de 5e kamer de 5 sleutels op de goede volgorde aan te klikken. Hints voor de juiste sleutels bevinden zich in elke kamer. Wanneer een verkeerde combinatie van sleutels wordt aangeklikt, komen de leerlingen de mummie van Ahmenhotep tegen en kunnen ze de combinatie opnieuw proberen. Alleen bij de goede combinatie lukt het ze om te ontsnappen.
- Het is mogelijk om een tijdslimiet in te stellen via de timetimer op het digibord. Leerlingen moeten dan binnen die tijd zien te ontsnappen. Uiteraard heeft dat mogelijk gevolgen voor de in de escaperoom verwerkte toets.
- De les kan eventueel afgesloten worden met een prijsuitreiking of een erepodium. Hierbij kan gekeken worden naar: 'Snelste tijd', 'beste toets', of 'beste aantekeningen'.
- Toets gegevens kunnen na afloop van de escaperoom via het PIT worden opgevraagd. Wacht hier niet te lang mee. Wanneer een nieuwe klas de escaperoom gaat spelen, worden oude toets gegevens verwijderd.

## Toets

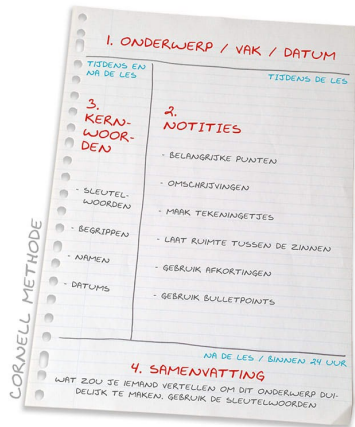
- Tussen kamer 4 en 5 zit een toets. Dit is de toets die ook bij het hoofdstuk zit. De toets wordt automatisch beoordeeld op een 100 punten schaal.
- Aan het eind van de toets moeten de leerlingen op een link klikken om naar de laatste kamer te gaan.
- Anders dan bij de kortere kennistesten hoeven de vragen van de toets niet goed te zijn om door te gaan naar de volgende kamer.

# Handleiding

# Escaperoom Egypte



## Bijlage 1



## De Cornell methode

Aantekeningen maken en andere studievvaardigheden zijn voor veel leerlingen lastig. Soms zijn het ook juist de leerlingen die makkelijk leren die er op latere leeftijd tegenaan lopen dit niet te kunnen als de leerstof ineens moeilijker wordt.

Daarom is het verstandig hier handvatten voor te bieden. De Cornell methode is zo'n handvat. Het is een manier om leerlingen te leren de belangrijke elementen van een les te isoleren en te verwoorden, samen te vatten en later te leren.

## Stappen

Verdeel een vel papier in 4 vakken. Voor deze escaperoom is hiervan al een format gemaakt die uitgeprint kan worden. (zie hiervoor de [escaperoom pagina](#) op de [Pit-in-de-klas](#) site)

- 1 Schrijf in het eerste vak het onderwerp van de les, het filmpje, of in dit geval de kamer (nummer en/of onderwerp) op.
- 2 In het grote vak (nummer 2) maken de leerlingen aantekeningen tijdens de les. Hoe dat er uit ziet hangt natuurlijk af van de inhoud van de les. Je kunt hierbij denken aan korte zinnen, afkortingen, kleine tekeningetjes/schetsjes. Zolang het maar kort en bondig is, want je moet natuurlijk niet te lang bezig zijn met schrijven en ook weer opletten. Leerlingen worden zo gedwongen de informatie te verwerken en te bepalen wat belangrijk is en wat minder belangrijk is.
- 3 Vanuit de aantekeningen wordt een aantal steekwoorden opgeschreven in het 3e vak. Hiermee worden de leerlingen gedwongen nóg eens over het onderwerp na te denken en de belangrijkste elementen er uit te filteren. Deze stap zit aan het eind van de les, maar wel nog meteen aansluitend aan de les.
- 4 Als laatste stap maken leerlingen een samenvatting van het onderwerp aan de hand van de informatie die ze op het blad hadden geschreven. Deze stap komt op een later tijdstip. Zodoende worden de leerlingen gedwongen de inhoud van de les nogmaals uit het geheugen op te halen en te verwerken. In het geval van de Escaperoom komt deze stap waarschijnlijk niet aan de orde.

## Leren voor een toets

Het ingevulde blad kan heel goed worden gebruikt om te leren voor een toets. Door het blad door te nemen en telkens een extra vak (van vak 4 naar vak 1) af te dekken, herhalen de leerlingen voor zichzelf de informatie waarbij ze opbouwend vanuit hun eigen geheugen moeten werken.

## Opbouw

In het begin vinden leerlingen het natuurlijk lastig zelf de belangrijkste elementen uit een tekst te halen. Afhankelijk van het niveau van de leerlingen zal de leerkracht ze daar dus wellicht nog bij moeten helpen door bijvoorbeeld de denkpatronen hardop te verwoorden en het maken van aantekeningen te modelleren.