Een escaperoom-spel voor evalueren en leren

Romy Noordhof

Klasse

1

citolab

2



3

21 eeuwse vaardigheden

- *Kritisch denken*
- *Creatief denken*
- *Probleemoplossend vermogen*
- *ICT basisvaardigheden*
- *Informatievaardigheden*
- *Samenwerken*
- *Mediawijsheid*
- *Sociale & culturele vaardigheden*
- *Zelfregulering*
- *Computationalthinking*



4

De vaardigheden waar het bij samenwerken om gaat

- het gezamenlijk realiseren van een doel en anderen daarbij kunnen aanvullen en ondersteunen.

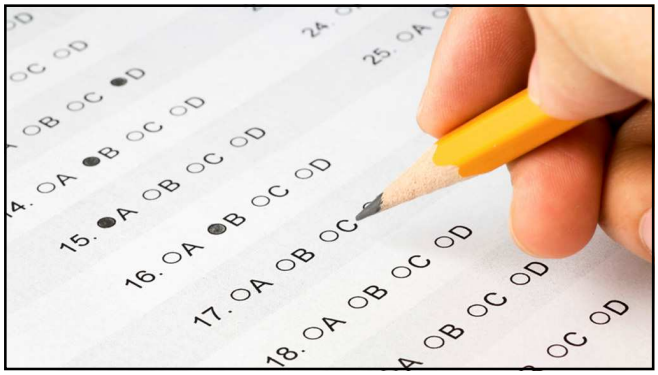
Zowel een sociale als een cognitieve component:

- verschillende rollen bij jezelf en anderen (h)erkennen
- hulp en feedback vragen, geven en ontvangen
- een positieve en open houding ten aanzien van andere ideeën
- respect voor verschillen
- onderhandelen en afspraken maken met anderen in een team
- functioneren in heterogene groepen
- effectief communiceren

5



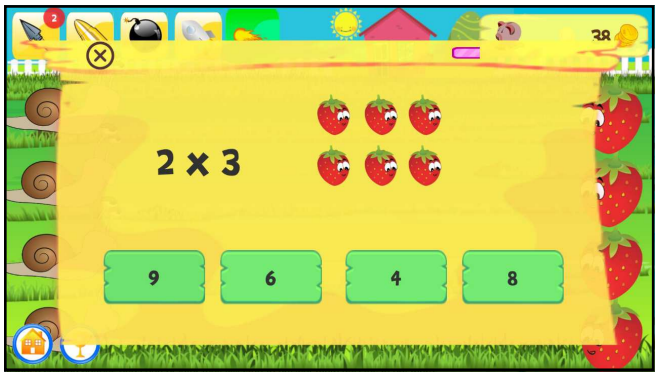
6



7



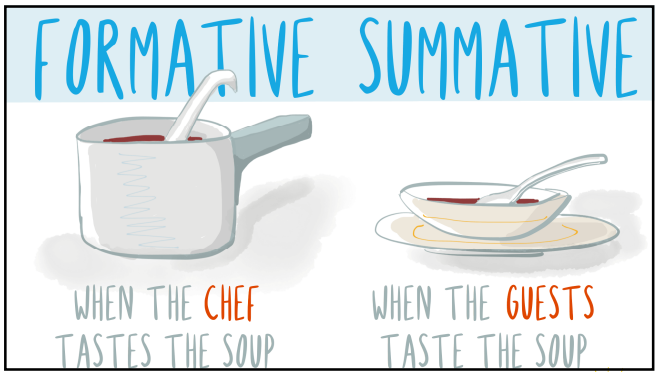
8


2 × 3
9
6
4
8

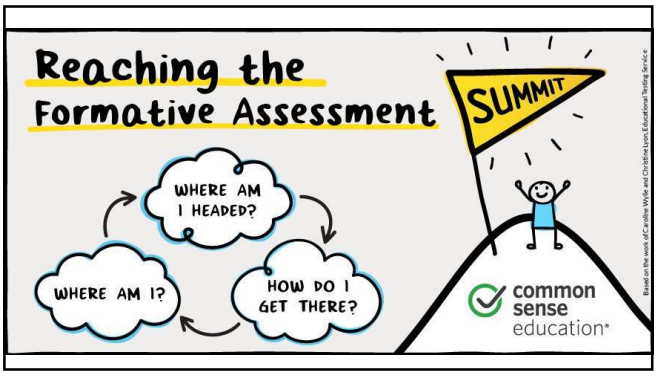
9



10


FORMATIVE
SUMMATIVE
WHEN THE CHEF TASTES THE SOUP
WHEN THE GUESTS TASTE THE SOUP

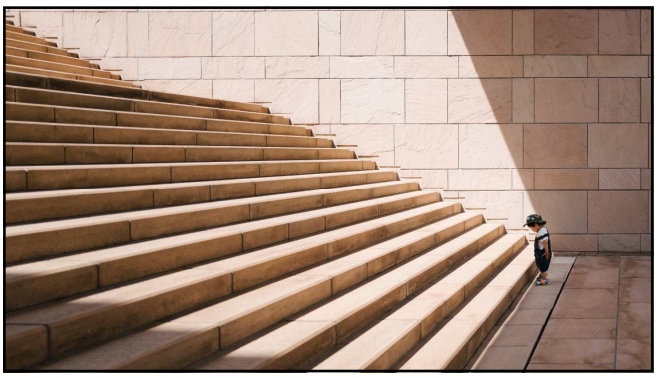
11


Reaching the Formative Assessment
SUMMIT
WHERE AM I HEADED?
HOW DO I GET THERE?
WHERE AM I?
common sense education

12

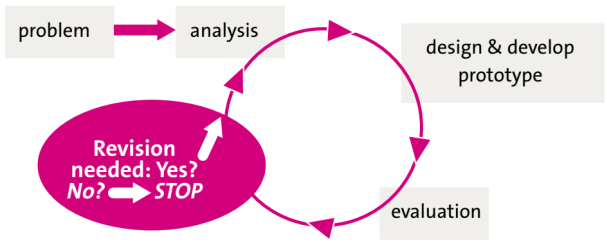
Wat: samenwerken
Hoe: game-based
Type: formatief

13



14

EDR



15

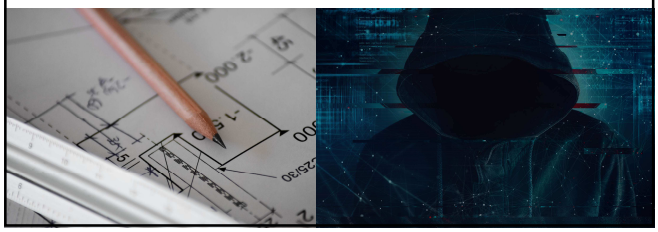
Methode en onderzoeksvragen

- Retrospectief groepsinterview leerlingen n = 225
- Retrospectief individueel interview docenten n = 9
- Observaties

- Wat was de **perceptie** van docenten en leerlingen ten opzichte van het gebruik om een spel te gebruiken om uitspraken te kunnen doen over de vaardigheid samenwerken?
- Welke **eisen** stellen docenten en leerlingen aan het spel als meetinstrument?
- Ontlokken de opgaven voldoende **observeerbaar gedrag** om uitspraken te kunnen doen?
- Is het niveau van de opgaven in het spel **haalbaar** binnen de tijd?

18

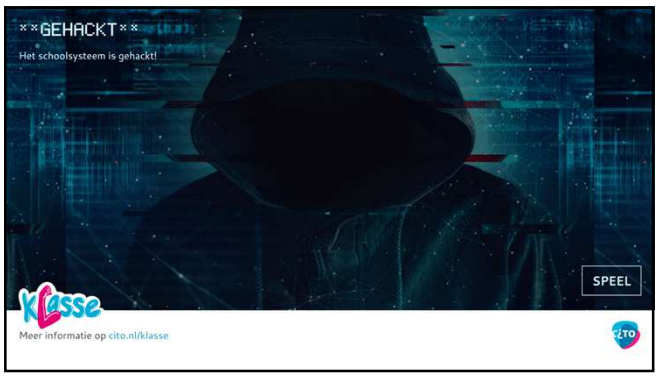
Ontwerpregels en randvoorwaarden



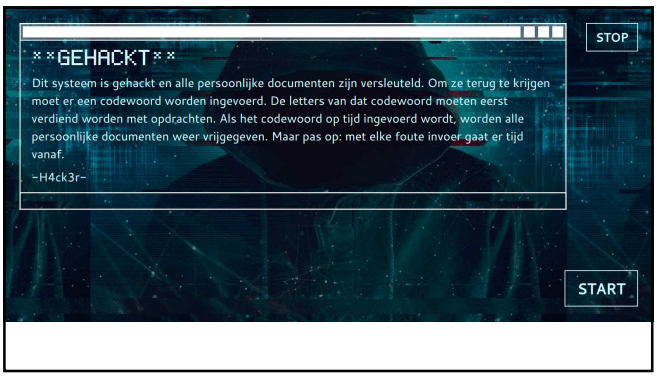
19

Klasse

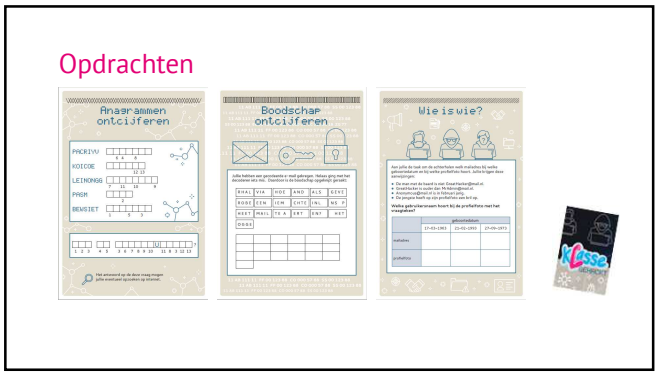
20



21



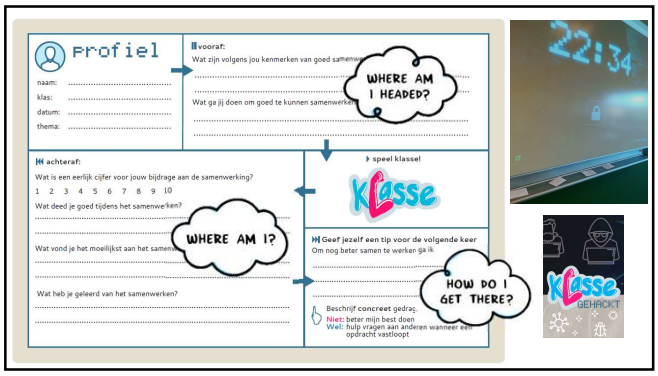
22



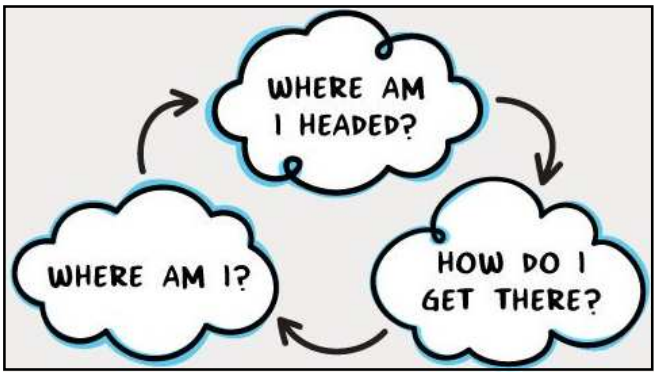
23



24



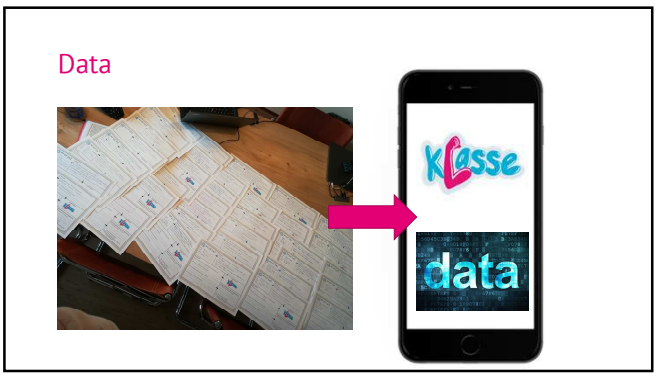
25



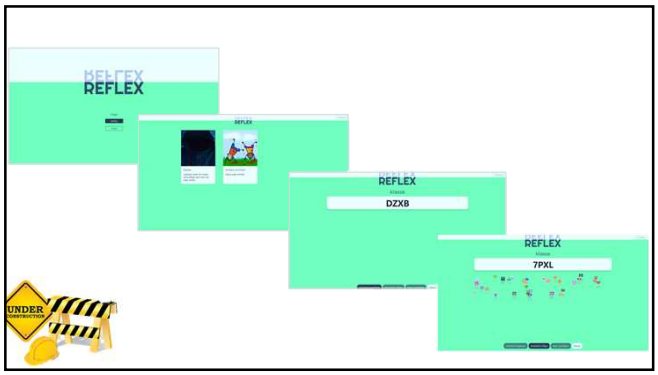
26



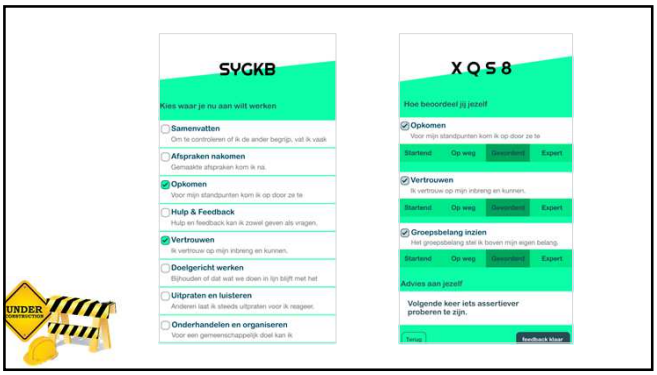
27



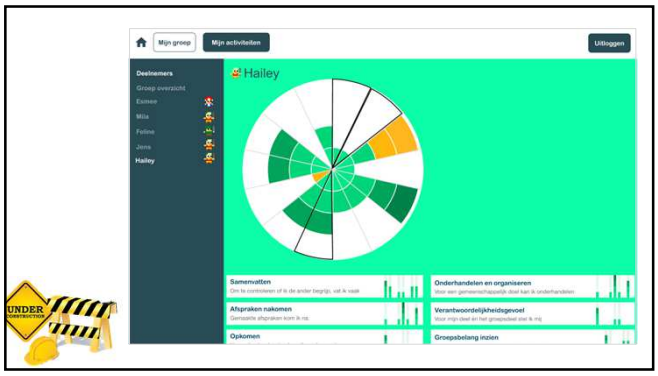
28



29



30



31



32


Verder praten?
romy.noordhof@cito.nl
citolab@cito.nl
026-352 1437
www.linkedin.com/in/romynoordhof

33


Klasse

34