

# Verslag Profilering 21st Century Challenge

De rapportage bevat een theoretische en praktische analyse van de doelgroep op 21st Century Skills en toekomstgeoriënteerde kennis en vaardigheden.

De leerlingen uit mijn klas zijn een groep 7. De leerlingen gebruiken bij sommige lessen de iPad. Met de methode Blink hebben ze ook een iPad nodig. Bijvoorbeeld door het maken van een presentatie. In de klas doen ze veel aan de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden. Ze doen heel veel aan het communiceren en samenwerken van de klas. Veel coöperatieve werkvormen en opdrachten waarbij ze samen als groep moeten werken. Ook met de methode Blink doen ze veel aan deze vaardigheden. Bij deze methode wordt er veel van de leerlingen gevraagd. Zo ronden ze bijvoorbeeld een hoofdstuk af met een presentatie. Afgelopen week hebben de leerlingen presentatie gehad over de landen. Ieder kind koos een land en heeft vervolgens de cultuur en natuur/klimaat onderzocht voor dit land. Dit hebben ze vervolgens in een presentatie gezet en gepresenteerd aan de klas. Ook als de leerlingen vragen hebben of niet uit bepaalde opdrachten komen moeten ze eerst zelf nadenken, dan in hun groepje vragen en vervolgens aan de juf. Dit zorgt ervoor dat de leerlingen zelf verantwoordelijkheid nemen en ook niet te snel dingen van anderen aan nemen, maar hun eigen mening blijven vormen. Ook worden er vaak groepjes gemaakt met beurtenstokjes en komen leerlingen ook wel eens bij een groepje wat ze niet leuk vinden, ook dit wordt goed opgepakt. In de kijkwijzer van SLO heb ik gekeken wat de leerlingen moesten kunnen en kennen (*Kijkwijzer voor het volgen van ontwikkeling*, 2017).

Bij de rapportage bevat een theoretische onderbouwing van de gekozen onderwerpen en de gemaakt didactische keuzes t.a.v. onderzoekend en ontwerpnd leren.



(D.A. Kraaij, 2015)

De bovenstaande cyclussen heb ik gebruikt voor deze escape room. Ik heb hiervoor gekozen, omdat ik het belangrijk vind dat de leerlingen zelf ook op een onderzoekende manier dingen gaan ontdekken en uitvinden. En daarbij ook op een creatieve manier opdrachten gaan ontwerpen en oplossen. Ik heb gekozen voor deze vraagstelling (zie bijlagen), omdat de leerlingen zo heel goed moeten lezen. Ze moeten zelf door de vraag te lezen onderzoeken wat ze moeten doen. Ook moeten ze bij sommige opdrachten iets ontwerpen. Zo moeten ze de vraag goed lezen en vervolgens uitzoeken wat ze moeten ontwerpen. Ik heb ook bepaalde doelen opgesteld. Deze heb ik gekozen aan de hand van de doelen die de leerlingen in de klas nog moeilijk vonden. Dit heb ik gedaan, omdat de leerlingen door de escape room dit beter in hun hoofd krijgen en het dus beter leren en ook nog op een leuke manier. Ook heb ik gelezen dat in een escape room gamification zit. Dit houdt in dat de leerlingen door een

spelvorm een uitdagende en op een innovatieve manier bezig zijn met de stof die ze moeilijk vinden. Ook zorgt een escape room voor een hoge dosis motivatie. Door puzzels en opdrachten in de escape room neer te zetten leren de leerlingen op een creatieve manier te denken en de oplossing te vinden. Er zitten ook rekensommen in de escape room dit zorgt ervoor dat de hersens gestimuleerd worden. Een van de belangrijkste redenen om een escape room te gebruiken is het samenwerken. De leerlingen hebben allemaal hetzelfde doel, de escape room zo snel mogelijk af krijgen en winnen van de andere groepjes. Hierdoor moeten ze dus samenwerken en goed communiceren. Dit zit ook in de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden. (Twize B.V., z.d.)

### De doelen van de ontwikkelde activiteit zijn genoemd en onderbouwd.

- Aan het eind van deze escape room hebben de leerlingen geoefend met de staatsdeling.
  - De staatsdeling kennen de leerlingen nog niet zo goed. Door deze in deze vorm te gebruiken hebben de leerlingen weer geoefend met de staatsdeling op een leuke creatieve manier.
- Aan het eind van deze escape room hebben de leerlingen geoefend met de zinsdelen uit een zin halen.
  - De zinsdelen uit een zin halen vinden de leerlingen nog lastig. De leerlingen hebben geoefend met de zinsdelen uit een zin halen op een creatieve en leuke manier.
- Aan het eind van deze escape room hebben de leerlingen alle onderdelen van de 21 eeuwse vaardigheden cyclus gehad.
  - **ICT-(basis)vaardigheden:** De leerlingen kunnen omgaan met computers/iPad. Ook kennen ze de basis begrippen. Dit hebben ze laten zien toen ze de escape room gingen maken met de iPad.
  - **Mediawijsheid:** De leerlingen weten hoe ze snel kunnen schakelen. Ze kunnen snel omgaan met technologie. Dit hebben ze laten zien toen ze van schrift, naar iPad, en naar andere onderdelen moesten.
  - **Informatievaardigheden:** De leerlingen moeten informatie kunnen zoeken en selecteren. Dit hebben ze gedaan tijdens de opdrachten. Toen ze informatie kregen en niet alle informatie moesten gebruiken, maar een klein gedeelte van de informatie.
  - **Computational thinking:** De leerlingen moeten de digitale wereld van tegenwoordig gebruiken om problemen te kunnen oplossen en data te kunnen verwerken. Dit hebben ze gedaan toen ze de verschillende opdrachten moesten uitvoeren in een programma wat ze nog niet kenden.
  - **Creatief denken en handelen:** De leerlingen moeten een creatieve oplossing verzinnen voor problemen. Ze gaan niet de makkelijke weg kiezen, maar gaan buiten de paden om een oplossing te verzinnen. Dit hebben de leerlingen gedaan bij het onderdeel waarbij er een opdracht was en er niet een logisch antwoord was. Maar dat de leerlingen creatief moesten denken om tot een oplossing te komen.
  - **Probleemoplossend denken en handelen:** De leerlingen krijgen een probleem of opdracht die ze niet zo 1, 2, 3 kunnen oplossen en gaan hierbij overleggen en in stapjes toch de oplossing zien te vinden en zoeken.
  - **Kritisch denken:** De leerlingen kunnen zelf een mening vormen en luisteren naar die van anderen. Ook kunnen ze na de escape reflecteren op hun eigen handelen en hier kritisch op zijn. Dit hebben de leerlingen gedaan toen ze moesten reageren op de vragen wat ze van de escape room vonden en wat zij vonden wat beter kon of al heel goed ging.

- **Zelfregulering:** De leerlingen kunnen zelf verantwoordelijkheid nemen en niet klakkeloos iemand anders achtervolgen. Dit hebben de leerlingen gedaan door allemaal een rol aan te nemen tijdens de escape room.
- **Sociale en culturele vaardigheden:** De leerlingen kunnen samen werken met mensen waar ze normaal misschien niet mee samen werken. Het maakt dus niet uit hoe de groepjes zijn ze kunnen zelfs dan nog goed samen werken en tot oplossingen komen. Dit hebben de leerlingen gedaan, nadat ik de groepjes gemaakt had.
- **Communiceren en samenwerken:** De leerlingen moeten als groep goed kunnen overleggen en een gezamenlijk doel voor ogen hebben en deze proberen te behalen. De leerlingen doen dit door in de groep de escape room te maken en deze willen ze als eerste klaar hebben, dus hebben ze allemaal hetzelfde doel.



Het ontwikkelproces van de activiteit en de gemaakt keuzes in dit proces zijn benoemd en onderbouwd.

Zie de bijlagen voor de escape room. Deze heb ik gemaakt, omdat je zo via een leuke en leerzame manier heel erg veel leert op het gebied van de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden. Je kan zelf ontwerpen welke vragen je erin wilt en je kan de escape room zo maken als je zelf wilt. Ook kun je dan groepjes maken op niveau en dan verschillen opdrachten hierbij verzinnen en maken. Ik heb ervoor gekozen om van rekenen en taal onderwerpen te kiezen die de leerlingen moeilijk vinden en nog niet zo goed begrijpen en hier meer mee te oefenen. En door dit in een escape room te verwerken oefenen de leerlingen de opdrachten die ze moeilijk vinden nog een keer en met de escape room of een leuke manier. Ik heb voor een escape room gekozen, omdat ik al verschillende escape rooms heb gedaan op mijn stage. Ik heb sommige zelf ontworpen en sommige heb ik gebruikt van bijvoorbeeld facebook. En elke keer merkte ik dat als we een escape room deden met opdrachten waar de leerlingen moeite mee hadden dat door het in deze vorm aan te bieden het veel beter ging. De leerlingen vroegen meer om hulp als het niet lukte, ze wilden zo snel mogelijk door de opdrachten heen en wilden het heel graag gaan begrijpen. Dit is dus waarom ik voor een escape room gekozen heb.

## De uitvoering van het activerende educatieve arrangement is nauwkeurig in beeld gebracht en gerelateerd aan Gamification en Design Thinking.

Zie de bijlagen voor het activerende educatieve arrangement. Uiteindelijk is dit een hele leuke en leerzame escape room geworden. Gamification is het gebruik maken van game denken, gametechnieken en spelelementen in een niet-game wereld. Dit heb ik gedaan door een digitale escape room te ontwerpen. Hierbij hebben de leerlingen alleen een iPad nodig. Er zitten verschillende spelvormen in, zodat de leerlingen het zien als een soort game die wel leerzaam is. Door dit in te zetten probeer ik de betrokkenheid hoog te houden en spelenderwijs de leerlingen de stof die ze nog lastig vinden over te brengen en ze hiermee te laten oefenen.

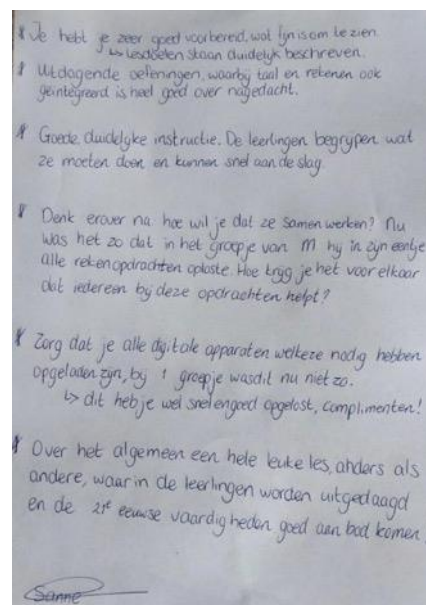
Design Thinking is op een creatieve en luchtige manier een oplossing vinden voor problemen. Het is de manier van denken bij problemen. De leerlingen hebben dit gedaan door de verschillende opdrachten in de escape room op een creatieve manier te benaderen en er vervolgens een creatieve oplossing voor te vinden. Zo heeft elk groepje op de verschillende opdrachten een originele en creatieve oplossing.

## De rapportage bevat een reflectie op de uitgevoerde activiteit en de persoonlijke leerwinst.

De escape room is erg goed gelukt al zeg ik het zelf. De leerlingen waren erg betrokken en wilden zo snel als ze konden als eerste alle opdrachten gedaan hebben. Ze werkten ontzettend goed samen en iedereen deed mee. Er was niemand die geen zin had in de escape room. De winnaars hebben ook nog een traktatie gekregen dus de motivatie was zeer hoog. Er was wel 1 groepje waarbij iemand alle rekensommen maakte, dit had ik anders kunnen doen.

Wat ik zelf van deze escape room activiteit geleerd heb is dat dit een hele goede manier is om opdrachten aan te bieden bij leerlingen. Ook heb ik ontzettend veel geleerd van de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden. Ik heb eerst onderzocht wat dat precies is en aan de hand daarvan heb ik de escape room gemaakt, zodat alles erin zat. Ook weet ik nu hoe ik de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden beter kan verwerken in het onderwijs. Ook had ik van te voren de iPad van elk groepje moeten checken.

Hieronder is links de feedback van een medestudent te zien en rechts de feedback van mijn mentor:



## De rapportage bevat theoretische gefundeerde visie op de 21st -eeuwse onderwijs-uitdaging van jonge aankomende leerkrachten in het primair onderwijs.

Mijn visie met betrekking tot de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden is dat dit zeker gebruikt moet worden in het basisonderwijs. De realiteit is nu eenmaal dat er steeds meer gedaan wordt met een iPad en Chromebook in het onderwijs. De leerlingen groeien tegenwoordig op met digitale middelen. En dat is een gedeelte van de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden. Ook vind ik het belangrijk dat leerlingen samen werken en ook kunnen samenwerken in een groepje die ze zelf niet gekozen hebben. Ook vind ik dat de leerlingen op een creatieve manier opdrachten moeten kunnen aan pakken en ook kritisch kunnen zijn. Ook heb ik onderzocht waarom de 21<sup>e</sup> -eeuwse vaardigheden belangrijk zijn en wat je er later ook aan hebt. Hier ben ik het mee eens en dit vind ik ook erg passend bij mijn visie (Hallo Media, 2023).

### Bronvermelding

- D.A. Kraaij. (2015). *Onderzoekend en ontwerpend leren*. Wetenschapsknooppunt - Wageningen University. (p. 8 – 9). (gebruikt voor de didactische cyclus)
- Hallo Media. (2023, 12 januari). *21e-eeuwse vaardigheden: wat, waarom en voorbeelden*. *Beaks.nl*. <https://www.beaks.nl/21e-eeuwse-vaardigheden/>
- *Kijkwijzer voor het volgen van ontwikkeling*. (2017, oktober). Slo-2018-21e-eeuwse-vaardigheden-kijkwijzers-en-leerlijnen-concept.
- Twize B.V. (z.d.). *Waarom een escape room spelen in de klas leuk en leerzaam is?* *Codekrakers*. <https://www.codekrakers.nl/waarom-escape-room-spelen-in-de-klas/>

## Bijlagen Escape Room

room van groep 7! Zorg dat je  
missies volgt en maakt.

ep



**i** Informatie



Zoek een rustig plekje in de klas en maak vervolgens de rekensommen. (Zorg ervoor dat je klasgenoten de antwoorden niet horen).

*Actionbound*

Reken de volgende uit met een staandeling 7583:35?  
!GEBRUIK REKENSCHRIFT!

*Actionbound*

🏆 Punten  
100

📄 Modus: oplossingsinvoer

➤ Goed antwoord  
216r23

❗ Het juiste antwoord is vereist om door te gaan

➤ Goed antwoord  
112r24

❗ Het juiste antwoord is vereist om door te gaan



? Quiz



Reken de volgende uit met een staatdeling 9273:16?  
IGEBRUIK REKENSCHRIFT!

Actionbound

★ Punten  
100

⌘ Modus: oplossingsinvoer

> Goed antwoord  
517r1

ⓘ Het juiste antwoord is vereist om door te gaan

! Missie



MaaK een groepslogan. (Een zin over je eigen groep)

Kruidvat heeft ook een slogan: Kruidvat steeds verrassend altijd voordelig.

Actionbound

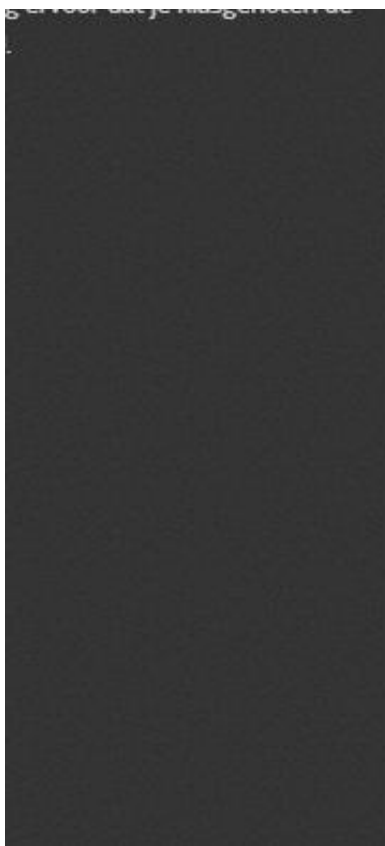
✎ Soort oplossing  
Tekst

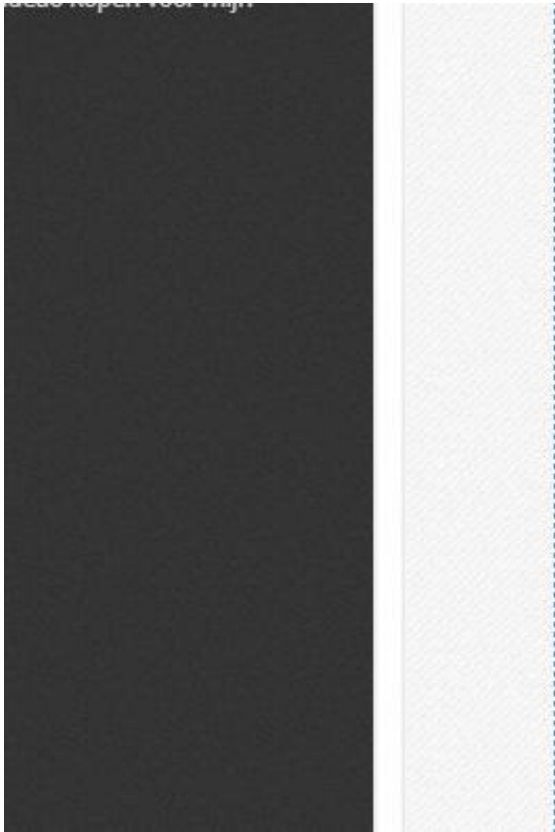
Zoek de QR-code bij de wc's.

*Actionbound*

🌟 Punten  
100

📄 Automatisch gegenereerde QR-code





> Goed antwoord  
*pv= gaat, ow=mijn moeder, lv=een cadeau, mw=voor mijn*

❗ Het juiste antwoord is vereist om door te gaan

Quiz

Punten  
100

Modus: oplossingsinvoer

> Goed antwoord  
*pv=heeft, ow=de school, lv=veel boeken, mw=aan Floortje*

❗ Het juiste antwoord is vereist om door te gaan

De school heeft veel boeken aan Floortje gegeven.

Actionbound

! Het juiste antwoord is vereist om door te gaan

Scancode



Zoek de QR-code in de garderobe van de jongens of de meisjes.

Actionbound

Punten  
100

Automatisch gegenereerde QR-code



bor dat je klasgenoten de  
h).

met op.  
e tafels voor het bord. Zoek

en of pennen)

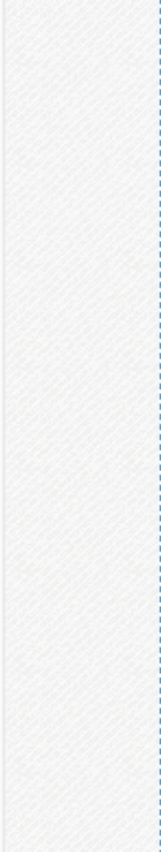
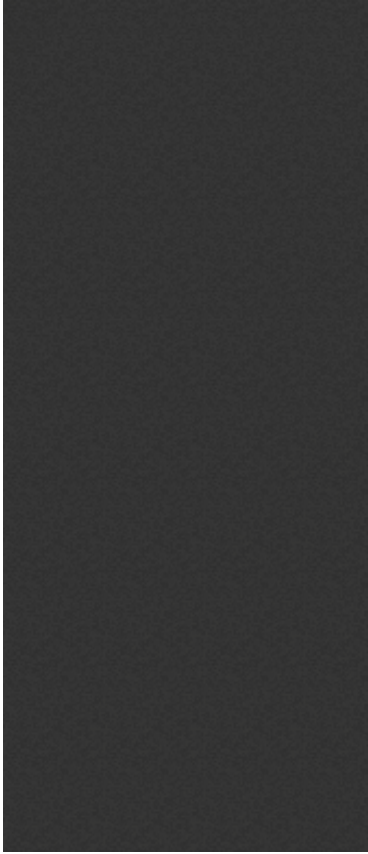
## ! Missie



Maak het woord "bijna" met je lichaam. Dit filmpje je.  
Elke leerling moet 2x in het woord voorkomen.

*Actionbound*

Soort oplossing  
Upload video van de camera



Wat vonden jullie van de opdrachten?

Actionbound

Antwoorden

> ...

Wat vond je van de rolverdeling in het team?

Actionbound

Antwoorden

> ...





