

Escaperoom

ALGEMEEN	
Naam escaperoom	Closed Windows
Tijdsduur	60'
Korte samenvatting	
De lln. zitten opgesloten in de kamer van de computermeester. Ze moeten enkele computer gerelateerde raadsels oplossen. Alleen op deze manier krijgen ze de juiste cijfercombinatie om te kunnen ontsnappen.	

CONTEXT	
Beginsituatie (wat moeten leerlingen al kennen/kunnen zowel op vlak ICT als ook voor andere vakken die je eventueel betreft in je escaperoom)	De lln. kunnen correct mappen en bestanden structureren. De lln. kunnen in een tekstverwerker tekenopmaak, alineaopmaak, stijlen en paginaopmaak toepassen. De lln. kunnen in Paint.net een foto bijsnijden en tekst toevoegen. Ook kennen ze het begrip resolutie. De lln. kunnen in Scratch de controlestructuur keuze programmeren. De lln. kunnen actuele hardware en software herkennen. Ook kennen ze de begrippen bit en byte.
DOELEN	
Doelstellingen (vermeld hier de doelstellingen uit het leerplan ICT die aan bod komen, indien er andere vakken in betrokken worden, kunnen die doelstellingen hier ook vermeld worden)	LPD 1 De leerlingen organiseren, beheren en zoeken hun bestanden offline en online op een gestructureerde manier in mappen. LPD 3 De leerlingen creëren inzichtelijk en efficiënt, online en offline, digitaal inhoud. LPD 7 De leerlingen onderscheiden de bouwstenen van een digitaal systeem. LPD 9 De leerlingen analyseren een probleem, genereren een algoritme om het op te lossen, implementeren dit en passen het aan tot het foutloos werkt, unplugged (niet-digitaal) en digitaal (grafische programmeertaal).

UITWERKING EN ORGANISATIE	
Materiaal dat nodig is	Lokaal. Laptop. Paint.net installeren. Cijferslot van 5 cijfers.
Beschrijving van het verloop (inhoud + aanpak... cfr. lesschema)	<p>1. mappen structureren : juiste ordening levert eerste getal van slotcombinatie op. Vraag bijv. om alfabetisch of op type of in mapjes... te ordenen, indien dit lukt, krijgen leerlingen eerste cijfer van het slot</p> <p>2. Leerlingen krijgen onopgemaakt Word bestand en één opgemaakt voorbeeld in pdf. Leerlingen moeten bestand opmaken zoals in pdf. Dit levert het tweede cijfer van de slotcombinatie op.</p> <p>3. Leerlingen krijgen een meme template (Winnie The Pooh). Deze moeten ze in Paint.net bijsnijden (Het 4^{de} kadertje wegsnijden) en een meme over resolutie maken m.b.v. de tekst-tool. Als dit correct is uitgevoerd krijgen de lln. het derde cijfer.</p> <p>4. Laat de leerlingen in Scratch een programma schrijven dat voldoet aan het volgende: de kat vraagt 2 woorden. Daarna vertelt ze of woord 1 minder letters heeft dan woord 2, of dat meer letters heeft of even veel letters als woord 2. Dit programma begint bij het klikken op het vlaggetje. De leerlingen krijgen het 4^{de} cijfer</p> <p>5. Kahoot quiz over hardware. Levert het 5^{de} cijfer op https://create.kahoot.it/share/escaperoom-quiz/3849302e-ce67-4915-91a1-9889025d1168 </p>