

A black and white photograph of a person's back and head, looking towards a wall covered in whiteboards. The whiteboards contain various diagrams, flowcharts, and handwritten notes. A large yellow horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing the title text.

UNLOCK

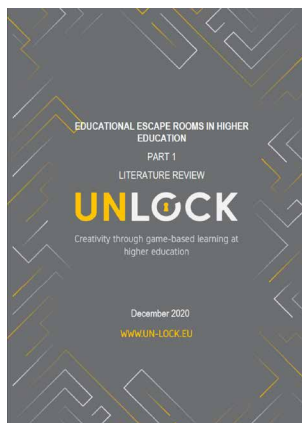
Introductiebrief WP4

UNLOCK PROJECT PUBLICEERT DE BEVINDINGEN VAN ONDERZOEK NAAR DE STAND VAN ZAKEN VAN EER'S

Het project “Creativity through Game Based Learning at Higher Education” (UNLOCK) heeft de definitieve resultaten gepubliceerd van “Werkpakket 4: Research” waarin de stand van zaken met betrekking tot het gebruik van educatieve escape rooms (EER's) in het hoger onderwijs (HO) in Europa is onderzocht. Onder leiding van het Science to Business Marketing Research Center van de Hogeschool van Münster en in nauwe samenwerking met de Hogeschool van Amsterdam, werden in de onderzoeksfase zowel primaire als secundaire technieken voor dataverzameling gebruikt. Het consortium interviewde meer dan 50 EER-onderzoekers en professionals en verzamelde 37 EER-casestudy's met best practices uit heel Europa, de VS en Australië (de laatste twee worden gebruikt als mondiale voorbeelden). De belangrijkste bevindingen uit de onderzoeksfase zijn:

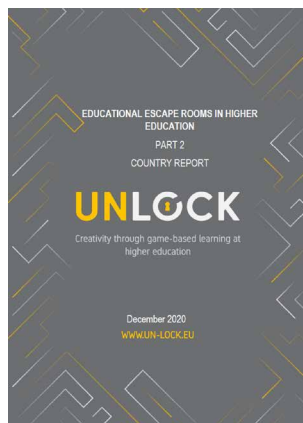
- EER's worden meer gebruikt in het basis-, voortgezet, beroeps- en volwassenenonderwijs dan het HO. Er is echter een groeiende interesse onder HO- docenten om EER's in te gaan zetten.
- Hoewel de literatuur suggereert dat EER's vooral in medische disciplines en de STEM-gebieden worden gebruikt, zijn de meeste door ons geïdentificeerde cases ontworpen binnen de domeinen van de sociale wetenschappen (d.w.z. bedrijfskunde, rechten en economie, talen en literatuur), gevolgd door exacte , natuur-, medische en gezondheidswetenschappen.
- Competenties van docenten en beschikbaarheid van flexibel inzetbare (hulp)middelen zijn cruciaal.
- Remmende factoren die de invoering van EER's in het hoger onderwijs beïnvloeden zijn: gebrek aan competenties bij docenten, onvoldoende institutionele steun; student-gerelateerde uitdagingen (o.a. onbekendheid met EER's); en gebrek aan tijd en geld. Onze geïnterviewden benadrukten de behoefte aan kant-en-klare EER's, handleidingen, blauwdrukken en ondersteuning voor de docenten bij de ontwikkeling van kennis en vaardigheden, zoals technische competenties en game-ontwerpmethodologieën.
- Wat de middelen betreft, bieden de Nederlandse en Duitse financieringsprogramma's en institutionele initiatieven financiële middelen voor docenten om EER's te ontwerpen en te implementeren.
- EER's hebben een positieve invloed op de leerhouding, -bewustzijn en -intentie van studenten en stimuleren daarmee de motivatie van studenten en hun algehele enthousiasme voor leren.
- Hoger onderwijsinstelling waar EER's worden gebruikt, verkrijgen zichtbaarheid en erkenning van andere HO's voor hun inzet van innovatieve onderwijsmethoden. Deze instellingen benutten kansen om inkomsten te genereren door externen te laten deelnemen aan hun escape rooms.
- EER's die open staan voor het externe publiek dragen bij aan een versterkte betrokkenheid van de gemeenschap bij de HO instelling
- Bedrijven die samenwerken met het HO bij de ontwikkeling en uitvoering van EER's, profiteren van synergie-effecten, ontwikkelen een kennisbasis voor nieuwe bedrijfsmodellen, verwerven een nieuw klantenbestand en diversifiëren hun inkomstenbronnen.

Het managementteam van WP4 heeft de bevindingen van de onderzoeksfase in vier rapporten gepubliceerd (1) Literatuuroverzicht, (2) Landenrapporten, (3) Casestudyrapport en (4) EER-syntheserapport, die elk via de [projectwebsite](#) gedownload kunnen worden als open leermiddelen. Het projectconsortium heeft tevens het e-book “Educational Escape Rooms in Practice: Research, experiences and Recommendations” geredigeerd en gepubliceerd om het disseminatiebereik te vergroten en een beknopt overzicht van de bevindingen te bieden. Het e-book is te downloaden van de projectwebsite, onder [publicaties](#).



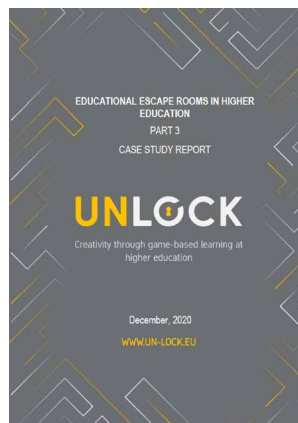
UNLOCK | DEEL 1
Literatuuroverzicht

[Downloaden](#)



UNLOCK | DEEL 2
Landenrapporten

[Downloaden](#)



UNLOCK | DEEL 3
Casestudyrapport

[Downloaden](#)



UNLOCK | DEEL 4
EER's syntheserapport

[Downloaden](#)



[Downloaden](#)

De resultaten van WP4 zullen worden gebruikt als basis voor verder onderzoek dat gepland staat onder WP5, dat gericht is op de ontwikkeling van het EER Pedagogisch Kader.

UNLOCK

www.un-lock.eu

Dit werk is gelicentieerd onder de Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Om een kopie van deze licentie te bekijken, gaat u naar <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> of stuurt u een brief naar Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, VS.

Gefinancierd door:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie, betreft geen goedkeuring van de inhoud die alleen de mening van de auteurs weerspiegelt, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik van de informatie die deze publicatie bevat.



FH MÜNSTER
University of Applied Sciences



ADVANCIS

bespoke