

Classroom Escape21

Vind de sleutel voor de klas van morgen

Op 30 januari 2018 kwamen het College van Bestuur en de Ondernemingsraad van Alfa-college samen om na te denken over hoe zij studenten toekomstbestendig opleiden. Zo vertelt Christien de Graaff van het College van Bestuur 'Alfa-college vindt het belangrijk om toekomstbestendig onderwijs te bieden. Dat betekent voor ons dat we studenten een opleiding willen bieden waarin studenten zich breed ontwikkelen, 21^{ste}-eeuwse vaardigheden ontwikkelen in samenhang met een vak leren.' Classroom Escape21, een escaperoom voor het onderwijs, bood Alfa-college hierbij handvatten om 21^{ste}-eeuwse vaardigheden in hun opleidingen en onderwijs te integreren.

Rozemarijn van Toly en Jeroen Kraan

Aan aandacht voor 21^{ste}-eeuwse vaardigheden binnen het beroepsonderwijs ontbreekt het niet de afgelopen tijd. Vaardigheden als kritisch denken, samenwerken en ondernemendheid zijn misschien niet nieuw, maar wel anders dan 50 jaar geleden. En door veranderingen op de arbeidsmarkt en in de samenleving worden deze vaardigheden steeds belangrijker. Deze toekomst vraagt van studenten dat ze sneller kunnen wisselen van baan, zich blijven ontwikkelen en kunnen participeren in een samenleving die steeds minder zekerheden kent.

Escaperoom

CINOP en ecbo sloegen de handen ineen met een duidelijk doel: wetenschappelijke inzichten en praktijkkennis samen laten komen en 21^{ste}-eeuwse vaardigheden van docenten activeren zodat zij deze weer mee kunnen nemen naar de les. Een escaperoom bleek bij uitstek een vorm die 21^{ste}-eeuwse vaardigheden activeert. Als docent kom je samen met collega's in een situatie terecht waarin niet direct duidelijk is wat je moet doen. Je zult ondernemend moeten zijn en op onderzoek uit moeten gaan. Wat wordt hier van mij gevraagd? Welke belangrijke informatie is er al wel en welke problemen moet ik gaan oplossen? Een synoniem voor situaties waar studenten tijdens hun loopbaan mee te maken krijgen, zoals het opzoek gaan naar een nieuwe baan of wanneer zij binnen hun bedrijf een nieuw product of dienst moeten ontwikkelen.



Docenten kunnen binnen een gestelde tijd uit de escaperoom ontsnappen door onder andere goed samen te werken, kritisch te denken, digitale vaardigheden in te zetten. Tegelijkertijd vraagt dit van docenten om zelfregulerend te werk te gaan door hun voortgang te monitoren en werkwijze bij te sturen.

Bieden wij als docenten studenten een hybride leeromgeving die de ontwikkeling van 21^{ste}-eeuwse vaardigheden stimuleert?

Marloes Verwoerd, docent Nederlands en OR-lid: 'Aan het begin was het aftasten. De OR is als groep nog niet zo lang bij elkaar en de samenwerking is nog pril. Op het moment van de start van de escaperoom, kom je in beweging en ontstaat er contact en samenwerking. Om de escaperoom op te lossen, moet je echt uit je comfortzone.'

Reflectiefase

De escaperoom is uitdagend en leuk. Het verdiepend leer-effect van de escaperoom zit hem met name in de uitgebreide reflectiefase. 'Het is waardevol om na zo'n groepsproces als de escaperoom met elkaar te reflecteren, welke kwaliteiten heb



ik en waar moet ik aan werken? Je leert jezelf kennen binnen de groepsdynamica.’ zo vertelt Christien de Graaff. Tijdens de reflectiefase krijgen docenten feedback van de onderzoekers en adviseurs op hun inzet van 21^{ste}-eeuwse vaardigheden. Daarnaast gaan docenten met elkaar in gesprek. Hoe was het om 21^{ste}-eeuwse vaardigheden in te zetten? Bieden wij als docenten studenten een hybride leeromgeving die de ontwikkeling van 21^{ste}-eeuwse vaardigheden stimuleert? Welke elementen hiervan zie jij al in je onderwijs en welke aanknopingspunten zie je om je onderwijs te verbeteren?

Na de reflectiefase volgt de creatiefase, waarin ideeën worden opgedaan voor actieve werkvormen die 21^{ste}-eeuwse vaardigheden stimuleren, waarmee de docenten na de escaperoom concreet aan de slag kunnen. Anneke Hesseling is docent bij het team Pedagogisch Werk van Alfa-college. Zij heeft met haar team een escaperoom gebouwd naar aanleiding van de Classroom Escape21. ‘Het vergroot de betrokkenheid en het plezier van studenten om op een speelse manier te leren. Daarom hebben we met het team een escaperoom gebouwd voor studenten, om hun 21^{ste}-eeuwse vaardigheden te vergroten.’

Pedagogisch en didactisch handelen

Kortom, Classroom Escape21 helpt om na te denken over wat 21^{ste}-eeuwse vaardigheden inhouden, te reflecteren op docentschap en pedagogisch en didactisch handelen. Daarnaast is het belangrijk om als school gericht te kijken naar ontwikkelingen in de eigen regio en om na te denken over hoe studenten

Het doel: 21^{ste}-eeuwse vaardigheden bij docent én student activeren

toekomstbestendig kunnen worden opgeleid. CINOP en eco denken met scholen mee hoe zij hierin keuzes kunnen maken bij vraagstukken rondom professionalisering, inrichting van het onderwijs en innovatie. Juist een aanpak met een goede onderlinge afstemming tussen deze vraagstukken is nodig om studenten goed voor te bereiden op de toekomst.

Alfa-college herkent deze opdracht. ‘Het gaat om breed ontwikkelen in combinatie met een vak leren. Dit is essentieel. Wanneer je beroep verandert, zijn de generieke vaardigheden van belang’ vertelt Christien de Graaff. ‘De medewerkers van het Alfa-college zijn rolmodellen en ook voor hen is het blijven ontwikkelen van de eigen 21^{ste}-eeuwse vaardigheden belangrijk.’ Ze vervolgt: ‘Ook wij moeten kritisch denken over waar ons onderwijs beter van wordt. Ik geloof in voorleven en laten zien dat blijven leren belangrijk is. Met goede voorbeelden en voor studenten op alle niveaus. Dit is een voorwaarde en is onderdeel van onze strategie.’

De auteurs zijn verbonden aan eco en CINOP