

Docentenhandleiding

Escaperoom 'Le monde francophone'

Gemaakt door: Yaël de Boer en Renske Faber

Datum: 12-11-2020

Leeuwarden en Hindeloopen



Inhoud

Inleiding.....	2
Voor de docent.....	2
Voor de leerling.....	4
Woordenlijst.....	5
Kahoot!.....	6
Bronnen.....	6

Inleiding

Naast dat wij leerlingen graag taalvaardig willen maken, vinden wij het ook belangrijk om leerlingen iets mee te geven over de cultuur. Frans wordt over de gehele wereld gesproken en beperkt zich dus niet alleen tot Frankrijk. Aan de hand van deze escaperoom willen wij leerlingen ervan bewust maken hoe uitgestrekt het Frans is om zo ook het belang (en de lol) van het schoolvak Frans te laten zien.

In deze handleiding vindt u onder andere de link naar de escaperoom, wat je als docent kunt doen voorafgaand, tijdens en na de escaperoom en er is een instructie voor de leerlingen beschreven. In de bijlagen vindt u dan nog de woordenlijst die u zou kunnen aanbieden aan uw klas, voor als het taalniveau niet geheel aansluit bij de doelgroep en een Kahoot! die u zou kunnen doen ter afsluiting of revisie.

Wij willen graag Tiemen de Jonge en Nathan Pander bedanken voor het testen en controleren van onze escaperoom. We hebben heel goede feedback gekregen van deze heren.

Voor de docent

De escaperoom (ThingLink) kunt u vinden door op de volgende link te klikken, of door de URL te kopiëren en te plaatsen in uw adresbalk.

<https://www.thinglink.com/video/1378843050880532481>


ThingLink is een online tool, waarmee plaatjes interactief gemaakt kunnen worden, zodat het kan bijdragen aan een actieve (online) les. Om de ThingLink te gebruiken, heeft u geen inloggegevens nodig. Echter, als u een eigen ThingLink wil maken of als u deze ThingLink wilt aanpassen, dient u een eigen account te maken.

Zoals hierboven beschreven kunt u de ThingLink naar wens aanpassen. Dat doet u door de ThingLink te 'clonen'. Deze optie vindt u rechts bovenin de Thinglink, onder de drie puntjes (naast 'share', het potloodje en het tandwielletje). Het is dus niet nodig om de ThingLink te clonen om de escaperoom uit te voeren, maar het kan desgewenst.

Leerlingen hebben de volgende materialen nodig om de escaperoom te kunnen doen.

- Een device.
- Oordopjes.
- Eventueel pen en papier.

Het is dus van belang dat leerlingen dit voorafgaand aan de les weten. Daarnaast is het handig om de tafels in groepjes te zetten, zodat leerlingen, als ze samenwerken, kunnen blijven zitten in hun groepje.

U kunt ervoor kiezen om de escaperoom gezamenlijk te openen, door klassikaal het introductiefilmpje te bekijken. Dit vindt u onder het volgende icoon  in Corsica (de geboorteplaats van Napoléon). Leerlingen kunnen dit ook zelf kijken.

Het is aan u om te bepalen of leerlingen de escaperoom in tweetallen of in groepjes maken. Indien u ervoor kiest om de leerlingen samen te laten werken, kunt u groepjes maken of u kunt de leerlingen zelf groepjes laten maken. U bepaalt ook of de leerlingen een woordenlijst krijgen, of niet. Als u uw leerlingen wel een woordenlijst wilt geven, kunt u de woordenlijst voor ze printen (Zie bijlage).

Tijdens de escaperoom kunnen de leerlingen in hun groepje/tweetal blijven zitten, omdat ze de opdrachten van hun device kunnen lezen en de escaperoom geheel online is. Hier hebben we voor gekozen met het oog op de Coronamaatregelen en/of een eventuele scholensluiting. Leerlingen kunnen, met de link, de escaperoom ook thuis maken. Het is het handigst als leerlingen met twee devices werken, zodat de ene leerling de informatie van de Thinglink voor zich heeft en de andere leerling de quiz. Op deze manier hoeven ze niet steeds heen en weer tussen de Thinglink en de quiz. Ons advies is om dit voorafgaand aan de escapegame nog te vermelden aan de klas.


U bepaalt of u ook een prijs hangt aan het voltooien van de escaperoom. De escaperoom heeft een competitief karakter, maar we verzoeken u om het voor alle leerlingen leuk te houden, rekening houdend met ons beoogde doel.

Leerlingen krijgen uiteindelijk de volgende zin uit de eindkluis: *un grand chapeau, pour le monde francophone.*

Na afloop van de escaperoom kunt u doorgaan op hetgeen ze hebben opgestoken van het spel. U zou de kahoot (zie bijlage) die we gemaakt hebben kunnen spelen, of u kunt het hierbij laten.

De codes die de leerlingen nodig hebben om in de quizzes te komen zijn als volgt. Het is natuurlijk de bedoeling dat de leerlingen hier zelf achterkomen, dus zeg het niet voor!

 in Chad = 57

 in Amerique = 55

 in Caraïbes = 65

 Océan Indien = 27

 Kluis in Saint-Hélène = 1821.

Mochten uw leerlingen de escaperoom niet afkrijgen, zorg er dan voor dat de leerlingen de codes die ze al hebben goed onthouden of opschrijven, zodat ze in een andere les nog verder kunnen.


Tot slot zouden wij u nog willen vragen om ons tips en tops te geven voor een eventuele toekomstige escaperoom. Dit kunt u doen door op de volgende link te klikken. Un grand merci d'avance!

<https://forms.gle/J4hh1H5VpAam79CD7>

Voor de leerling

Lees eerst goed de gehele instructie, voordat je begint!

Napoléon cherche son chapeau. Est-ce que tu peux l'aider?

Begin bij het filmpje, bij het volgende icoontje . Jouw docent kiest ervoor of jullie het filmpje gezamenlijk bekijken, of dat jullie hem zelf bekijken. Het filmpje staat in Corsica.


De volgende volgorde wordt aangehouden voor het vervolg.


L'Europe → l'Afrique → l'Amérique → les Caraïbes → l'Océan Indien.

Het is van belang dat je ook daadwerkelijk deze volgorde aanhoudt, want met de quiz van het ene continent krijg je een code die je moet invoeren voor een quiz op het volgende continent.

Tip: We raden je aan om in ieder geval met twee apparaten te werken, zodat je niet steeds heen en weer hoeft tussen de quiz en de informatie in Thinglink.

In het gebied waar je naartoe moet, zie je icoontjes staan. Hieronder zie je een legenda voor de icoontjes.

 = Hier staat informatie over het gebied. Deze informatie heb je nodig om de opdrachten te maken. Lees goed en maak eventueel aantekeningen.

 = Hier staat de opdracht die je moet maken om uiteindelijk een code te krijgen. Als je hierop klikt, kunnen er twee dingen gebeuren. Of je kunt een quiz maken, of je wordt doorgestuurd naar een andere site waar de opdracht staat. Let op! Als je tijdens de quiz voortijdig teruggaat moet je opnieuw beginnen

 = Hier staat de kluis, waar je je uiteindelijke code op moet invoeren.


 = Hier spreekt Napoléon je toe. Misschien zit er wel een hint in verstopt?




Niger

Au Niger on ne peut plus vivre sans le chameau. Les chameaux servent principalement à transporter les hommes et les marchandises. Selon les historiens, sans le chameau, le désert nigérien serait resté inhabité.



 = Zo ziet een informatiestukje eruit. Klik op het icoontje waar de rood/roze pijl naar wijst. Je krijgt de tekst dan nog groter in beeld en als je dan op woorden klikt, kun je het woord laten uitspreken en bij de meeste woorden staat een plaatje, voor als je het woord niet kent.

Als je alle opdrachten hebt gedaan, ga je naar de , hier staat de kluis. Vul de uiteindelijke code in en vertel aan je docent wat je eruit gekregen hebt.

Bonne chance!

Woordenlijst

A vendu	= heeft verkocht
Ancien	= oud
Anglophone	= Engelstalig
Année (scolaire)	= (school)jaar
Avion	= vliegtuig
Boisson	= drankje
Capitale	= hoofdstad
Casseroles	= pannen
Chameau	= kameel
Célèbre	= bekend
Communautés	= bevolkingsgroepen
Consomme	= consumeert
Construisent	= bouwen
Cristalline	= glashelder
Déménagement	= verhuizing
Démocratie	= democratie
Dépendant	= afhankelijk
Désert	= woestijn
Drapeau	= vlag
Élèves	= leerlingen
Ensemble	= samen
Époque	= eeuw
Esclaves	= slaven
État	= staat
États-Unis	= Verenigde Staten
Faire du bruit	= lawaai maken
Fête	= feest
Fin	= eind
Forcés	= gedwongen
Francophones	= Franstaligen

Gens	= mensen
Gouvernement	= regering
Habitation	= woning
Île	= eiland
Indépendant	= onafhankelijk
Inhabité	= onbewoond
Jour	= dag
Langue	= taal
Loi	= wet
Marchandises	= koopwaar
Marque	= merk
Mélange	= mix
Paroles	= teksten
Pauvre	= arm
Pays-Bas	= Nederland
Partie	= deel
Peuple	= volk
Population	= populatie
Propre	= eigen
Quart	= kwart
Quittent	= verlaten
Raconter	= vertellen
Sans	= zonder
Surtout	= vooral
Tortues	= schildpadden
Ville	= stad
Vivre	= leven

Kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/le-monde-francophone/a031db09-d0e5-412e-ae40-30bac1e4e88a>

Bronnen

Bylton, E. (2016). *Civilisation progressive de la francophonie*. Fernand Nathan.

Post, T. R. (2017, 2 februari). Miracle de la nature : quand l'océan change de couleur en Guyane Française ! The Rider Post. <https://www.theriderpost.com/disciplines/water/miracle-de-la-nature-quand-l-ocean-change-de-couleur-en-guyane-francaise/>

ThiemeMeulenhoff. (2020). Lesbrief: Le français dans le monde: La francophonie [Pdf]. Table ronde pour le français. <http://tablerondepourlefrancais.nl/dagvandefransetaal/files/2014/09/ThiemeMeulenhoff-Lesbrief-Francophonie.pdf>

Weetjes. (z.d.). Madagaskar. <https://madagaskar-a1a.weebly.com/weetjes.html#:~:text=Het%20hoogste%20punt%20op%20Madagaskar,10%20armste%20landen%20ter%20wereld.>