

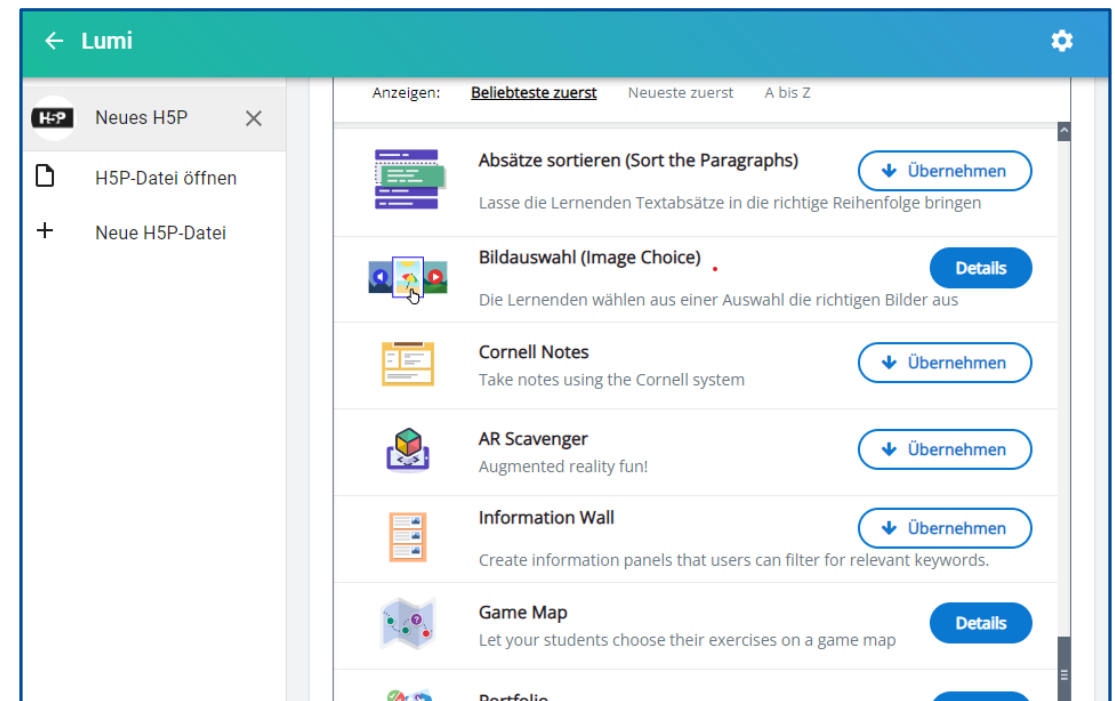
Praxiswerkstatt digitale Lehre: Educational Escape Games für die Hochschullehre: Schnellstart für Einsteiger*innen

Was benötigen Sie für den Workshop?

Zugang zum H5P Inhaltstyp Game Map

- Integriert im LMS Ihrer Hochschule oder
- Desktop Anwendung Lumi (Installationsprogramm für Einzelbenutzer herunterladen)

<https://lumi.education/de/lumi-h5p-desktop-editor/>



Wer sind wir?



Dr. Anke Marks

Zentrum für Lernen und Innovation, FernUniversität in Hagen

Mediendidaktische Qualifizierung (Schwerpunkt Open Educational Ressourcen, Online-Self-Assessments, Digitale Barrierefreiheit)

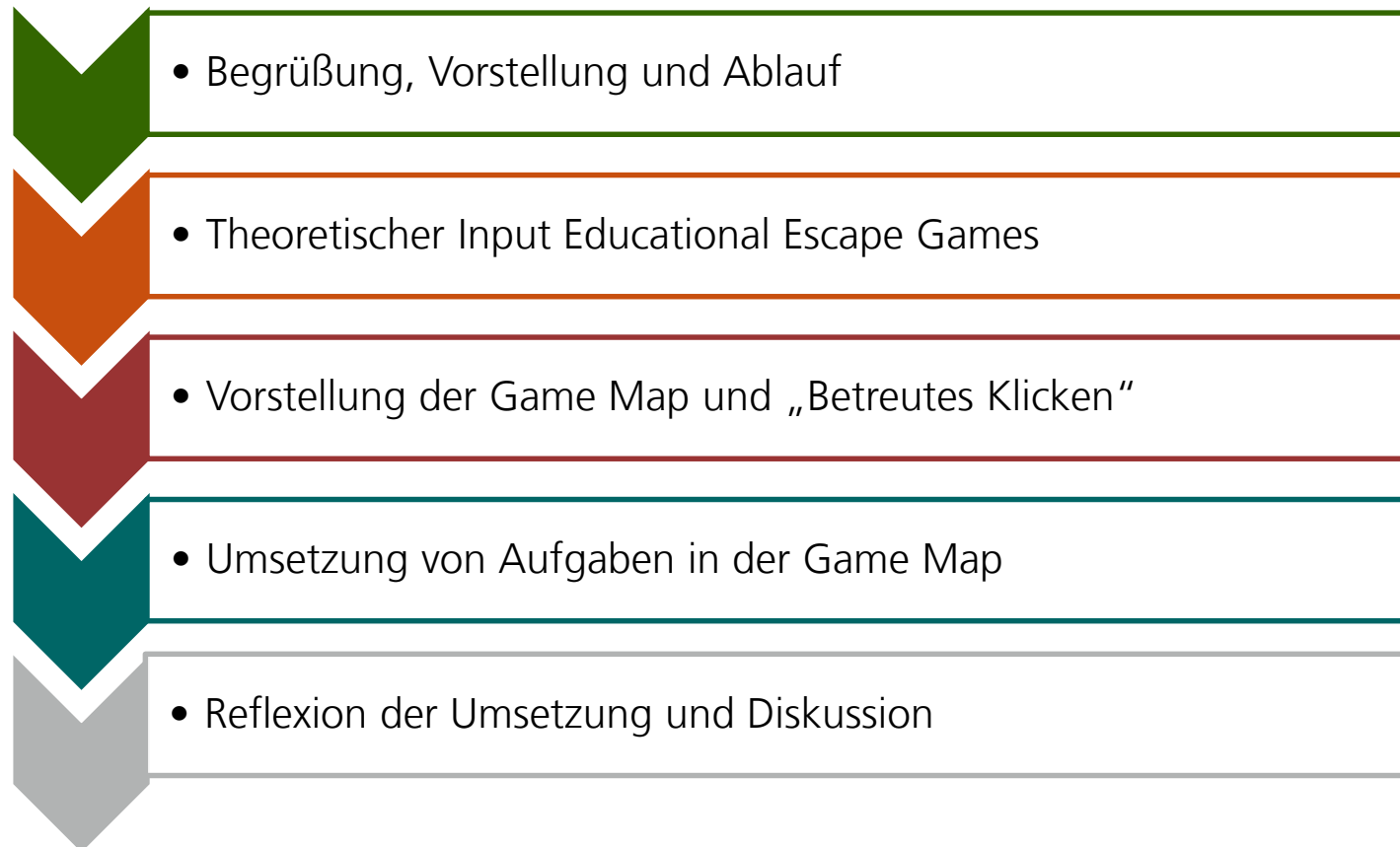


Alexander Sperl

Zentrum für Lernen und Innovation, FernUniversität in Hagen

Mediendidaktische Qualifizierung und Beratung (Schwerpunkt KI in der Lehre, AR/VR in der Lehre, Qualitätssicherung)

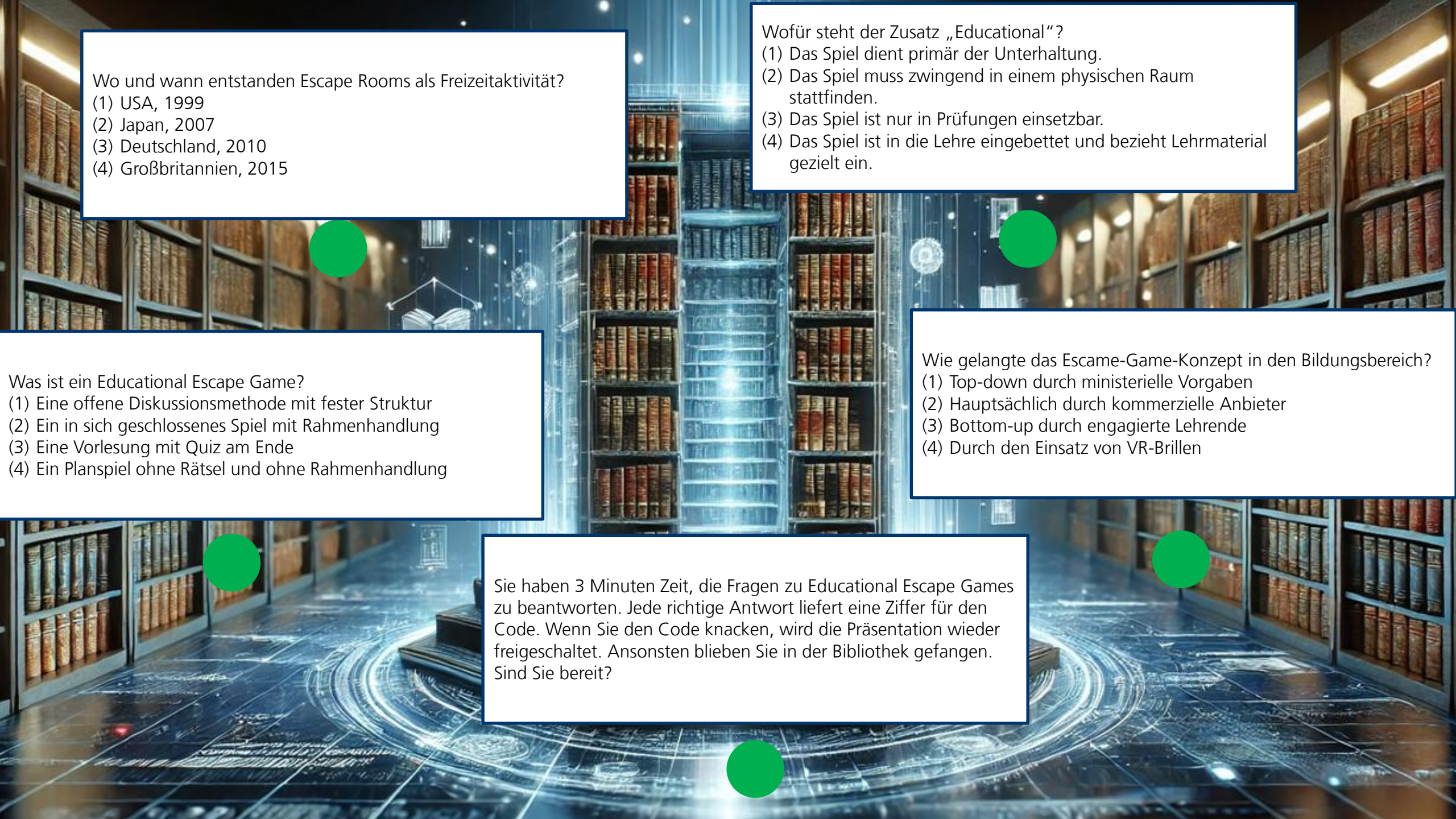
Ablauf des Workshops



Achtung: Die Bildschirminhalte sind gesperrt.

*„Digitale Lehre wird sich nicht verändern, solange Ihr den Schlüssel nicht findet.
Wer wirklich Lernende aktivieren will, muss zeigen, dass er das Prinzip verstanden hat.“
Prof. Lockhart*

*Der Schlüssel ist ein **vierstelliger Code**. Den Code bekommen Sie nur, wenn alle vier Fragen richtig beantwortet werden.*



Wo und wann entstanden Escape Rooms als Freizeitaktivität?

- (1) USA, 1999
- (2) Japan, 2007
- (3) Deutschland, 2010
- (4) Großbritannien, 2015

Wofür steht der Zusatz „Educational“?

- (1) Das Spiel dient primär der Unterhaltung.
- (2) Das Spiel muss zwingend in einem physischen Raum stattfinden.
- (3) Das Spiel ist nur in Prüfungen einsetzbar.
- (4) Das Spiel ist in die Lehre eingebettet und bezieht Lehrmaterial gezielt ein.

Was ist ein Educational Escape Game?

- (1) Eine offene Diskussionsmethode mit fester Struktur
- (2) Ein in sich geschlossenes Spiel mit Rahmenhandlung
- (3) Eine Vorlesung mit Quiz am Ende
- (4) Ein Planspiel ohne Rätsel und ohne Rahmenhandlung

Wie gelangte das Escape-Game-Konzept in den Bildungsbereich?

- (1) Top-down durch ministerielle Vorgaben
- (2) Hauptsächlich durch kommerzielle Anbieter
- (3) Bottom-up durch engagierte Lehrende
- (4) Durch den Einsatz von VR-Brillen

Sie haben 3 Minuten Zeit, die Fragen zu Educational Escape Games zu beantworten. Jede richtige Antwort liefert eine Ziffer für den Code. Wenn Sie den Code knacken, wird die Präsentation wieder freigeschaltet. Ansonsten blieben Sie in der Bibliothek gefangen. Sind Sie bereit?

Geben Sie jetzt den richtigen Code ein.

2

2

4

3

Der Code war richtig.

Herzlichen Glückwunsch!

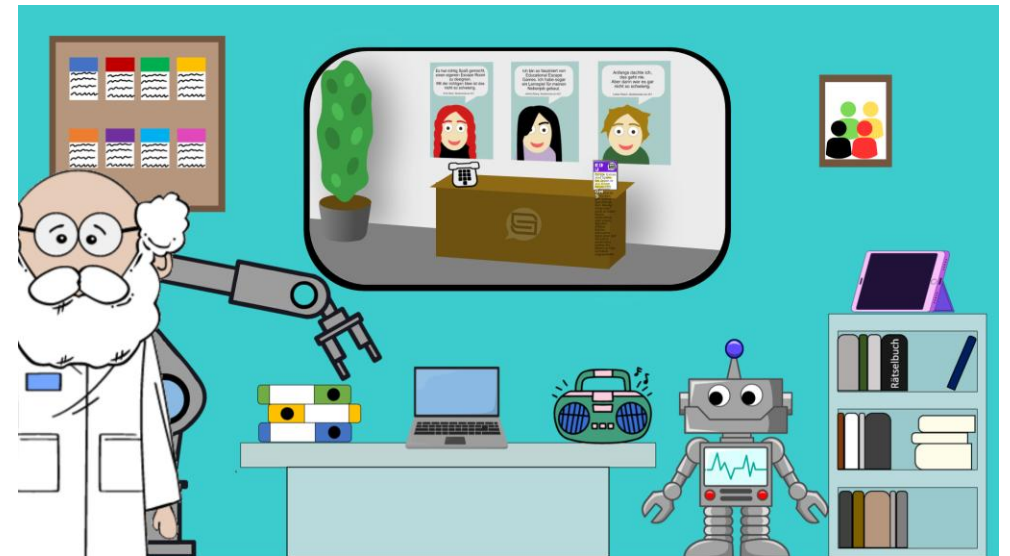
Die Präsentation ist wieder geöffnet.

Was ist ein Educational Escape Game (EEG)?

- Ein in sich geschlossenes **Spiel**, in dem Lernende **Rätsel bzw. Aufgaben** innerhalb einer **Rahmenhandlung** lösen, um das Spiel zu gewinnen.
- Durch den Zusatz **Educational** wird die **Einbettung in den Unterrichts-/Hochschulkontext** markiert, bei der **Lernmaterial** in das Spiel miteinbezogen wird.
- Abgrenzung zu **Educational Escape Rooms**: raumzentrierte Variante eines Educational Escape Games, bei der die Mission typischerweise als „Escapen“ aus einem (realen oder inszenierten) Raum organisiert ist.

Entstehung von Educational Escape Games

- Ursprung 2007: Espace Rooms als **Freizeitaktivität** in Japan (zunächst analog/physisch)
- **Bottom-up-Transfer:** engagierte Lehrende überführen die Freizeitkultur in den Bildungsbereich
- Weiterentwicklung: **digitale und virtuelle Varianten**
- **Alternative Lehrmethode:** handlungs- und problemorientiertes Lernen



Unterschiede Escape Room und Educational Escape Room/Game

Merkmal	Escape Room	Educational Escape Room/Game
Ziel	Unterhaltung, Spaß, Abenteuer	Wissenserwerb und Kompetenzförderung
Zielgruppe	Breite Zielgruppe	Konkrete Zielgruppe
Inhalte	Thematisch variabel (Krimi, Mystery)	Fachspezifische Inhalte und Lernziele
Rätselstruktur	Beliebige Rätsel	Rätsel, die mit Lernzielen verknüpft sind
Teilnehmerfeedback	Erfolg = Entkommen	Erfolg = Erreichen von Lernzielen
Gestaltung	Fokus auf Story und Design	Fokus auf Inhalte und Didaktik
Erfolgsquote	eher niedrig (spannende Herausforderung)	eher hoch (positive Lernerfahrung)

Vorteile von EEG (gegenüber traditionellen Lernmethoden)

- **Motivation:** höhere intrinsische Motivation durch Gamification und Spielelemente
- **Interaktivität:** aktive Beteiligung der TN
- **Problemlösefähigkeit:** stärkt analytisches und strategisches Denken
- **Immersion:** Eintauchen in Story ermöglicht immersives Lernen
- **Feedback:** unmittelbare Rückmeldung durch Erfolg und Misserfolg im Spiel

Nachteile von EEG (gegenüber traditionellen Lernmethoden)

- **Zeitaufwand:** Entwicklung meist zeitintensiver
- **Ressourcenbedarf:** benötigt Einarbeitung in entsprechende Tools
- **Schwierigkeitsbalance:** Herausforderung: angemessene Schwierigkeitsstufen zu finden
- **Technische Anforderungen:** zuverlässiger Zugang und Bedienung von Technik

Entwicklung und Gestaltung von EEG

escapED-Framework von Clarke et al. (2017)



- Modifikation des Modells um die Elemente **Spielfluss**, **Beschränkungen** und **Nachbereitung**

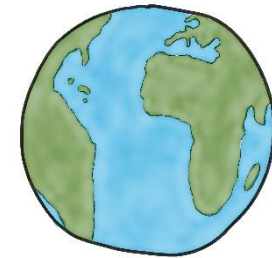
Umsetzungsmöglichkeiten



- Game Map Inhaltstyp
 - Grundkarte
 - 23 Inhaltstypen integrierbar
 - Pfade und Verzweigungen
 - vielfältige Einstellungen
- abgeschlossenes Element



- Bordmittel
 - Voraussetzungen
 - Abschlussverfolgung
 - Gruppen
 - alle Moodle-Möglichkeiten (auch H5P)
- Teil einer oder komplette Kursumgebung



- globaler gedacht
- Verknüpfung von
 - Websites
 - Moodle
 - Zoom (Whiteboard)
 - Apps
- mehr Möglichkeiten, mehr Verwirrung?



Vertiefende Links

Game Map Tutorial: <https://video.fernuni-hagen.de/Play/24101>

200 Escape Room Rätsel-Ideen: <https://www.escaperoomsupplier.com/de/200-escape-room-raetsel-ideen/>

Escape Room Rätsel-Ideen: <https://escaperoomspiele.com/escape-room-raetsel-typen-und-ideen/>

Literatur

Clarke et al. (2017): EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education, <https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>

Projekt „School Break“ – Handbook and Videos: <http://www.school-break.eu/handbooks-videos>

Grande-de-Prado et al. (2021) Edu-Escape Rooms, <https://dx.doi.org/10.3390/encyclopedia1010004>