

# Escape the (Class-)Room

## Ein digitales Lehr-Lern-Konzept zum Wiederholen und Vertiefen bereits gelernter Inhalte

SYMPOSIUM

Digitale Kulturen der Lehre entwickeln – 06. und 07. Oktober in Bamberg  
Magdalena Schlintl, MEd



### Ein virtueller Escape-Room – die Idee

Ein Escape-Room ist ein interaktives Abenteuerspiel. Die Teilnehmenden müssen Aufgaben bearbeiten bzw. Rätsel lösen sowie Hinweise entdecken und entsprechend verwenden, um aus dem virtuellen Raum oder der Umgebung auszubrechen. Die systematische Übersicht entwickelter Breakout EDUs von Veldkamp et al. (2020) zeigt, dass es bei dem Einsatz von Escape-Rooms als Lernmedium oftmals eine Diskrepanz zwischen den vermeintlich und den tatsächlich erlernten Inhalten gibt. Daher sollten die erwünscht zu erwerbenden Lernziele stets im Einklang mit der Zielsetzung des Spiels, mit dem Spielmechanismus, aber auch mit dem zugrundeliegenden pädagogischen Konzept sein (Van der Linden et al., 2019).

Das Ziel des Spiels – also das Lösen aller virtueller Rätsel und somit das „Ausbrechen“ aus dem simulierten Online-Raum – sollte nur dann gelingen, wenn dadurch auch das Lernziel erreicht wird.

### Entwicklung & Studiendesign

Der Escape-Room wurde im Design-Based Research Verfahren (vgl. Reinmann 2014) entwickelt. Im Forschungsprozess steht die Entwicklung und Adaption des Materials. Es wurde eine Intervention (=Escape-Room) entwickelt, diese erprobt, evaluiert und sukzessive verbessert.



### Daten

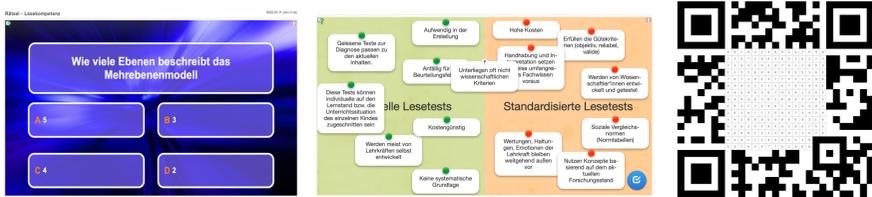
- Stichprobe: 3 deutschdidaktische Lehrveranstaltungen zu je 20 Teilnehmenden
- Interviews mit Expert\*innen der Hochschuldidaktik (4) & Expert\*innen an Schulen (2),
- Interviews mit Teilnehmenden
- Beobachtung

### Erste Erkenntnisse & Erfahrungen

- Zur Überprüfbarkeit sollten geschlossene Aufgaben bzw. Rätsel bearbeitet werden.
- Es zeigen sich Tendenzen, dass die Aufgaben bzw. Rätsel nicht dem Erwerb von gänzlich unbekanntem Wissen dienen sollten (Fehlvorstellungen, falsches Verständnis).
- Die Teilnehmenden berichten von einer Aktivierung/Wiederholung von bereits gelerntem Lerninhalten und einer hohen Motivation.

### Beispiel I: mögliche Aufgaben bzw. Rätsel

Die Aufgaben und Rätsel im geschlossenen Aufgabenformat sollten eine konvergente Lösung aufweisen.



### Links zu Websites

- <https://learningapps.org> (LearningApps – 22 kostenlose Aufgabenformate)
- <https://www.thinglink.com> (Erstellen eines virtuellen 360°-Raums für Escape-Rooms)
- <https://pixexid.com> (rechtfreie 360° Bilder und Fotos)
- <https://www.learningsnacks.de> (LearningSnacks – Aufgabenerstellung)
- <https://www.fakewhats.com> (Gefälschte WhatsApp Nachrichten)

### Beispiel II: Escape-Room als PDF-Datei

Unterschiedliche Websites zur Aufgabenerstellung ermöglichen das Einbetten von QR-Codes oder Links in PDF-Dokumenten:

- Einfaches Teilen im Videomeeting
- Bearbeitung in Break-Out-Räumen
- Über Links und QR-Codes werden die Aufgaben/Rätsel zugänglich gemacht.

### Beispiel III: Escape-Room im virtuellen 360° Raum



### Literatur

Franco, P.; DeLuca, D.. (2019): Learning Through Action: Creating and Implementing a Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education. In: Simulation & Gaming 50 (1), S. 23–43.  
 Reinmann, G.: Design-Based Research am Beispiel hochschuldidaktischer Forschung. Redemanuskript vom 18.11.2016. O.O. 2016.  
 Van der Linden, A. et al. (2019): Designing an Intrinsically Integrated Educational Game on Newtonian Mechanics. In: Manuel G. et al. (Hg.): Games and Learning Alliance, Bd. 11385. Cham: Springer International Publishing (Lecture Notes in Computer Science), S. 123–133.  
 Veldkamp, A. et al. (2020): Escape education: A systematic review on escape rooms in education. In: Educational Research Review 31, S. 100364.  
 Sanchez, Eric & Plumettaz-Sieber, Maud (2019): Teaching and Learning with Escape Games from Debriefing to Institutionalization of Knowledge. In: Manuel G. et al. (Hg.): Games and Learning Alliance, Bd. 11385. Cham: Springer International Publishing (Lecture Notes in Computer Science), S. 242–253.