



FernUniversität  
in Hagen

# EduTechTalk am 21.1.25: Educational Escape Rooms

## Einführung Educational Escape Rooms (EER)

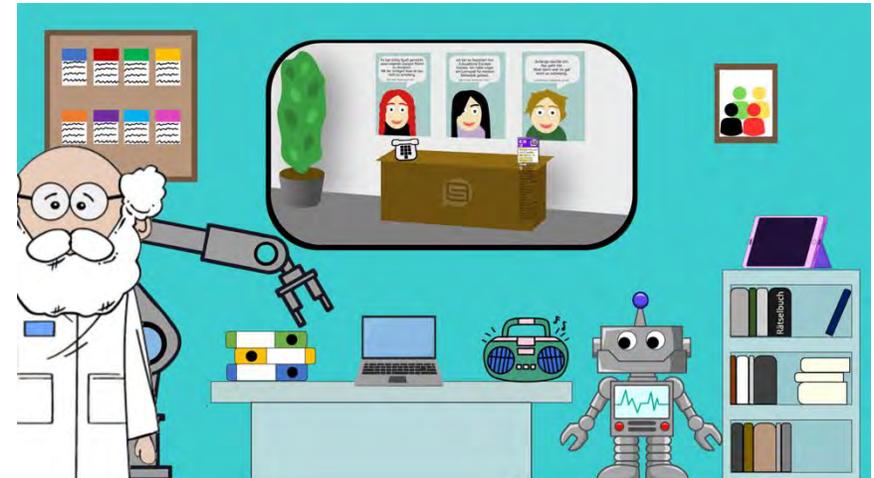
Machen Sie selbst die Erfahrung mit einem Edu Escape Room!

<https://moodle.fernuni-hagen.de/mod/hvp/view.php?id=155022>



## Entstehung von EER

- Ursprung 2007: Espace Rooms als **Freizeitaktivität** in Japan
- seit 2012 weltweit populär
- **Bottom-up-Prozess**: engagierte Lehrende haben die Freizeitkultur in den Bildungsbereich übertragen
- Zuerst analog und später digital
- **alternatives Werkzeug** in der Lehre





## Was ist ein Educational Escape Room (EER)?

- Setzt sich aus den Begriffen **Educational** und **Escape Rooms** zusammen
- Escape Rooms = In sich geschlossenes **Abenteuerspiel mit Rahmenhandlung**, in dem **Rätsel** zu lösen sind (Ziel: Spiel gewinnen)
- Zusatz Educational: pädagogische Variante, bei der **Lernmaterial** in das Spiel miteinbezogen wird

## Unterschiede Escape Room und Educational Escape Room

Merkmal	Escape Rooms	Educational Escape Rooms
Ziel	Unterhaltung, Spaß, Abenteuer	Wissensvermittlung 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 Escape Rooms (gegenüber traditionellen Lernmethoden)

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



## Nachteile von Escape Rooms (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



## Theoretische Grundlagen

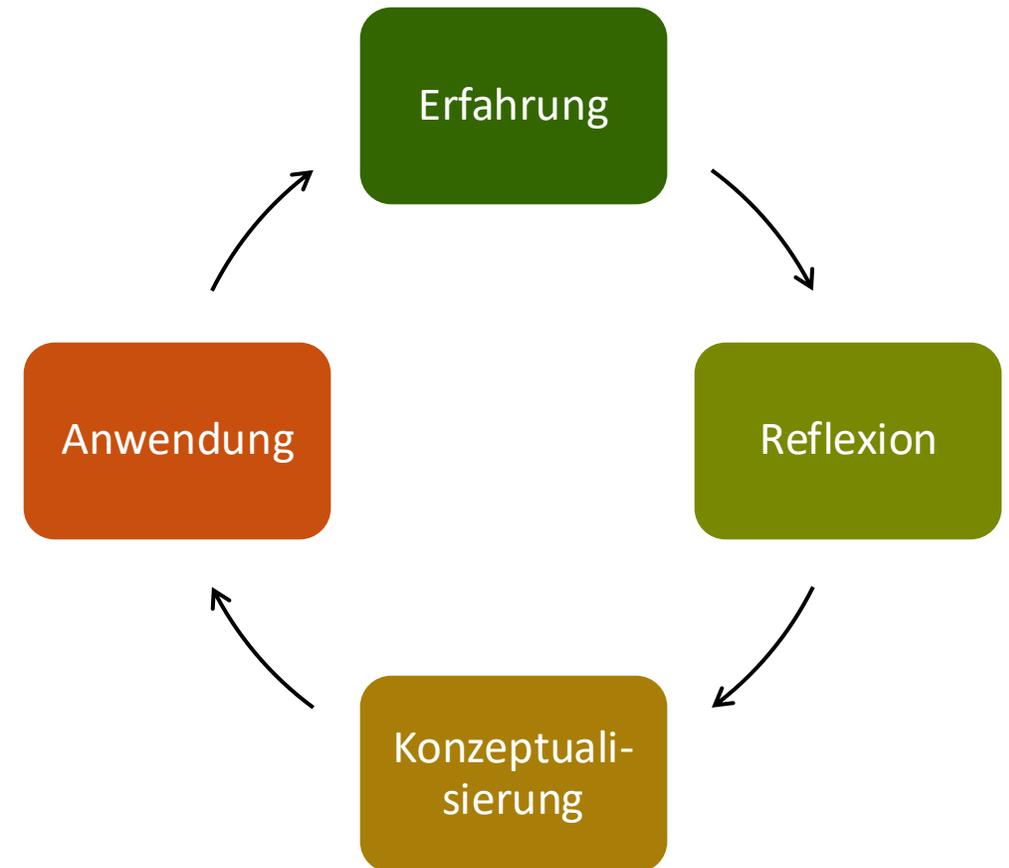
### Erfahrungsbasiertes Lernen (Experimental Learning)

- Wissen und Fähigkeiten werden durch **direkte Erfahrungen** und die **Reflektion dieser Erfahrungen** erworben
- Zu diesem Ansatz wurden **unterschiedliche Theorien** entwickelt (Lewin, Piaget, Kolb)
- gemeinsam: **Konstruktivistische Ansätze** (Lernen ist ein aktiver, selbstgesteuerter Prozess, bei dem Wissen durch Erfahrung und Problemlösen aufgebaut wird)

## Experimental Learning Theory (Kolb, 1984)

Lernen als **zyklischer Prozess**

1. **Erfahrung:** Lernender macht Erfahrung in einer echten oder simulierten Situation
2. **Reflexion:** Kritisches Nachdenken über die Erfahrung
3. **Konzeptualisierung:** Erkenntnisse werden in konkrete Konzepte umgesetzt
4. **Anwendung:** erworbene Kenntnisse werden angewendet



## Gestaltung von EER

- Das escapED-Framework von Clarke et al. (2017)
- strukturiertes Rahmenwerk, das die Entwicklung und Gestaltung von EER im Hochschulbereich unterstützen soll
- Details im Workshop „Educational Escape Rooms entwickeln“ am 13.2. von 9-12:30 Uhr



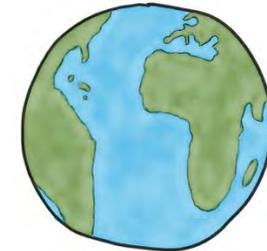
## Umsetzungsmöglichkeiten



- 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>