

# 23. September 2020, Workshop 3: Escape Room

Sie können Ihre Fragen eintragen, indem Sie den +-Button (Add post) auswählen. Anschließend öffnet sich ein Fenster, da können Sie ihre Frage eintragen. Ergänzen Sie gerne Ihren Namen.

**KIRSTEN MENGEWEIN** 15. SEPTEMBER 2020, 14:58 UHR

## Kosten?

Richtet sich nach Setting und Umfang  
Fragen Sie sehr gern nach.

## Entwicklungszeit

fast ein dreiviertel Jahr mit vielen Testphasen um den richtigen Schwierigkeitsgrad zu ermitteln

## Hinweis zum Setting

TN sollten sich vorab schon etwas kennen.

## Die erste Aufgabe sollte schnell zu lösen sein.

Dies schafft ein Erfolgserlebnis und die Teilnehmenden bleiben dabei und motiviert.

## Fragen und Antworten im Workshop

## Zusätzliche Elemente schaffen etwas Ablenkung :)

... innerhalb des Escape Room-Szenarios

## Dreiklang für digitales Lernen

1. **Begeistern** für **Escape Rooms** durch spielerisches Heranführen
2. **Befähigen** durch **Lernnuggets** zur Stärkung der Medienkompetenz
3. **Beteiligen** durch die Einbeziehung der Mitarbeitenden bei der Entwicklung von **Lernmodulen**

## Begleitende Angebote

begleitend zu den Escape Rooms werden dann Beratungsangebote für Unternehmen angeboten, um eine Übertragung/Einbettung ins Unternehmen zu gewährleisten

## Wieviele Szenarien

Es gibt ein Szenario, welches für verschiedene Zielgruppen attraktiv ist und einen sehr guten Alltagsbezug herstellt. Die Alltagstauglichkeit ist hierbei sehr wichtig.

## Schnitzeljagd in die Zukunft

>> manchmal kommt es aufs Marketing und auf Wording an, der Begriff Escape Room für manche Personen auch befremdlich sein kann.

## Kontakt

Denise Gramß

E-Mail: [denisegramss@gmail.com](mailto:denisegramss@gmail.com) Twitter: @denisegramss

## Aufbau und Durchlauf eines Escape Rooms

- o Halbe Std. Aufbau
- o 1 Raum >> 1 Team >> 4 Aufgaben >> 45 Minuten
- o anschließend Auswertung

## Technische Ausstattung

alle Geräte müssen nach der Benutzung zurück gesetzt werden und regelmäßige Updates sind nötig.

## Alter der Teilnehmenden

von Azubis bis Personen kurz vor dem Rentenalter

## Was braucht man für einen Escape Room?

- o Szenario als Spielkontext >> entdeckendes Lernen
- o Herausforderungen – Aufgaben/Rätsel und unterschiedliche Komplexität
- o Hinweise zum Lösen der Aufgaben
- o Übersicht des Fortschritts gibt Orientierung
- o Belohnung für Lösung einzelner Aufgaben

-> Wettbewerb zwischen mehreren Teams steigert zusätzlich

die Motivation

- Digitale Unterstützung
- soziale Netzwerke
- Navigation
- Kommunikation
- Augmented Reality

## **Aufbau des Escape Rooms**

- Alltagsbezug
- Verbindung von analog und digital
- Rätsel sind nur mit digitalen Medien lösbar

## **Teamerlebnis**

gemeinsam lernen und entdecken

- nicht allein mit unbekanntem digitalen Medien
- Jede:r kann etwas beitragen, egal, welche Voraussetzungen mitgebracht werden
- Einbettung ins Spielszenario

## **Spielerisches Lernen**

- Sensibilisieren und Heranführen an digitale Medien
- Hemmschwellen abbauen
- Interesse wecken

\*\*\*\*\*