

Educational Escape Games entwickeln

Zielgruppe: Lehrende, die eigene Educational Escape Games entwickeln und in ihrer Lehre einsetzen möchten	
Lernziele:	Die Teilnehmenden • kennen das didaktische Potenzial von Educational Escape Games, insbesondere in Hinblick auf fachliche Eignung und Motivierung. • entwickeln Rätsel, die Lerninhalte kreativ vermitteln, und erstellen eine Struktur für das Escape Game. • lernen das technische Umsetzen ihrer Ideen in H5P, sodass sie Grundkenntnisse in der Bedienung des Moodle-Plugins „Game Map“ erlangen. • lernen weitere technische Möglichkeiten für die Erstellung von Educational Escape Games kennen.
Plätze:	12 Teilnehmende
Termin:	17.02.2027 – 02.03.2027 Moodlephase (2 AE), Online-Meeting in Zoom: 03.03.2027 von 09:00 – 12:15 Uhr (4 AE) weitere 6 AE können optional nach Fertigstellung des Edu Escape Rooms erworben werden
Referierende:	Dr. Anke Marks, Alexander Sperl, Zentrum für Lernen und Innovation
Ansprechperson:	• Dr. Tanja Adamus, FernUniversität in Hagen tanja.adamus@fernuni-hagen.de • Alexander Sperl, FernUniversität in Hagen alexander.sperl@fernuni-hagen.de

8.20 Educational Escape Games entwickeln

Educational Escape Games sind interaktive, spielbasierte Lernumgebungen, die darauf abzielen, Bildungserfahrungen durch Escape Room-Techniken zu fördern. In diesen Räumen müssen Teilnehmende Rätsel lösen und Herausforderungen bewältigen, um innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Im Workshop entwerfen Sie ein eigenes didaktisches Design für ein Educational Escape Game und setzen diese im Ansatz um.

Ablauf:

1. Sie bringen zum Workshop eine Idee mit, die Sie vorab in Moodle festgehalten haben und deren Inhalte gezielt auf die Lernziele der Zielgruppe abgestimmt sind.
2. Des Weiteren lernen Sie im Vorfeld das Moodle-Plugin „Game Map“ kennen, mit dem Sie interaktive Elemente erstellen werden. Ein Video-Tutorial führt Sie dazu in die Grundfunktionen ein. (1. + 2. = 2 AE)
3. Während des Workshops beginnen Sie, ihren Escape Game Prototypen direkt mit der Game Map umzusetzen. Sie erhalten technische Unterstützung und Anleitungen zur Gestaltung und Strukturierung der Rätsel. (4 AE)
4. Optional können Sie das Escape Game im Anschluss weiter ausbauen und als Good-Practice-Beispiel zu Verfügung stellen. Dafür erhalten Sie zusätzlich 6 AE. Alternativ kann das Escape Game-Konzept in ein HD-NRW- oder ETZ-Projekt integriert und mit den Studierenden weiterentwickelt und evaluiert werden.

Hinweis: Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt online über ein Videokonferenzsystem der FernUni. Um eine reibungsfreie Teilnahme an der Veranstaltung zu garantieren, sollte die jeweilige App des Videokonferenzsystems installiert werden. Außerdem sind ein Headset und eine Webcam wünschenswert. Ausführliche Informationen zu den technischen Voraussetzungen sind im Helpdesk-Wiki nachzulesen.



Während der asynchronen Lernphase sind Aufgaben zu bearbeiten, die jeweils zu festgelegten Abgabeterminen fertiggestellt sein müssen. Der Workload für diese asynchrone Phase beträgt insgesamt 2 Arbeitseinheiten.

Die erforderlichen Zugangsdaten und/oder Links für diesen Kurs erhalten Sie wenige Tage nach Ablauf der Anmeldefrist per E-Mail.

Arbeitseinheiten: 6 AE (HD-NRW: Erweiterung und Vertiefung; Themenfelder: 1. Lehren und Lernen). Weitere 6 AE können optional nach Fertigstellung des Edu Escape Rooms erworben werden.

Termin: 17.02.2027 – 02.03.2027 Moodlephase (2 AE), Online-Meeting in Zoom: 03.03.2027 von 09:00 – 12:15 Uhr (4 AE)

Anmeldefrist: 03.02.2027

Ort: Online

Referent/-in: Dr. Anke Marks, Alexander Sperl, Zentrum für Lernen und Innovation

Bitte melden Sie sich über folgendes [Online-Formular](#) an. Vielen Dank!

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!