

Edu-Breakout

WeL 2022 Studienprojekt

Paula Schlegel, Lina Brandt, 21MIM

Ein Escape Room für den digitalen Klassenraum: Beim Workshop on E-Learning 2022 (WeL) stellten wir das Konzept des Edu-Breakouts vor. Nach einer kurzen Einführung in diese neue und interaktive Lehrform, konnten Zuschauende selbst ein Edu-Breakout-Szenario durchspielen.

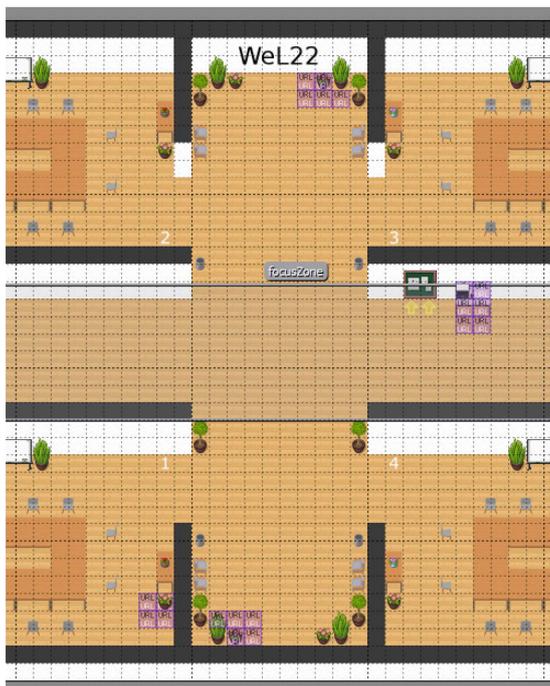


Abb.1: Tagungsplattform des WeLs 2022: workadventure.com

1> R
Ä
2> T E A M A R B E I T
S
3> H I N W E I S
L

$\frac{W}{1} \frac{E}{2} \frac{L}{3}$

1. Gemeint sind Aufgaben die durch Denken gelöst werden können. Sie spielen bei Edu-Breakout eine wesentliche Rolle zur Wissensvermittlung oder Abfrage.
2. Bei Edu-Breakout kann durch die Teilnehmenden einzeln oder gemeinsam bestritten werden. Wie wird letzteres auch genannt?
3. Den Teilnehmenden kann für das Lösen der Rätsel eine Hilfestellung gegeben werden. Es soll den Teilnehmenden dabei helfen zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Was ist gemeint?

Abb.2: Eines von vier Rätseln des Edu-Breakout Szenarios beim WeL 22

Konzept – Kurz & Knapp

- Das Konzept des Escape Rooms wird in den Bildungskontext gesetzt
- Teams lösen Rätsel, um aus etwas „auszubrechen“ und erfahren dabei einen Lerneffekt

Rahmengeschichte – Beispiel

Jedes Breakout Szenario benötigt eine Rahmengeschichte. Beim WeL 2022 simulierten wir einen Hackerangriff auf die Veranstaltung und verteilten Rätsel im digitalen Raum. Teilnehmende errätselten ein Codewort, welches als Kommandozeileneingabe die Sabotage des WeLs verhinderte.

Digitale Rätselerstellung (Tools)

- h5p.org
- Webentwicklungstechnologien

„Lessons Learned“

- Gamification agiert als Motivator
- Teilnehmende lassen sich trotz „Logiklücken“ verzaubern
- Zeitintensive Vorbereitung