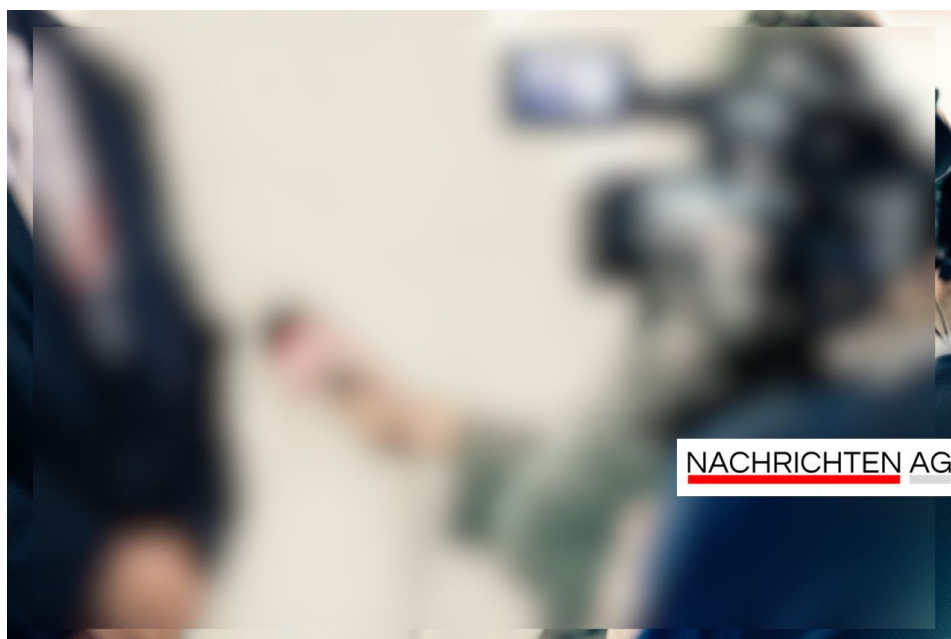


Lehramtsstudierende im Escape Room: Kompetenzen spielerisch erproben!

Lehramtsstudierende an der Universität Passau erproben im DiLab Escape Room ihre Kompetenzen durch interaktive Rätsel und Feedback.



Passau, Deutschland - Das DiLab Escape an der Universität Passau bietet Lehramtsstudierenden eine innovative Möglichkeit, ihre Kompetenzen in einem pädagogischen Escape Room zu erproben. Das Projekt, das seit vier Semestern besteht, zielt darauf ab, den Studierenden einen Einblick in ihren Kompetenzerwerb zu geben. In kleinen Teams lösen die Teilnehmer verschiedene Rätsel und erhalten dabei Rückmeldungen zu ihren medientechnischen Fähigkeiten. Dr. Hannes Birnkammerer, der Initiator des Projekts, betont, dass die Begleitforschung zur kontinuierlichen Verbesserung des Spielprinzips beiträgt.

Bei diesen Escape Games werden nationale

Kompetenzerwartungen an Lehramtsstudierende genutzt, um deren Wissen und Fähigkeiten in praxisnahen Szenarien zu fördern. Die Beteiligung der Studierenden war anfangs verhalten, konnte jedoch durch eine Verzahnung mit der Einführungsvorlesung in die Schulpädagogik gesteigert werden. Im Wintersemester konnten über 200 Studierende erreicht werden. Zentrale Elemente bilden auch die Beratungsgespräche nach den Spielen, in denen die Studierenden ihre Erfahrungen reflektieren und sich selbst einschätzen können.

Vielfältige Anwendung und Herausforderungen

Escape Games haben sich fakultätsübergreifend als effektives Lerninstrument etabliert. Institutionsübergreifend wird erkannt, dass solch interaktive Spielformate nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch kooperative und analytische Fähigkeiten stärken können. Digitale und Virtual-Reality-basierte Escape Games kommen nicht nur in Bildungseinrichtungen, sondern auch bei der Teamentwicklung zum Einsatz. Ein Beispiel hierfür ist die Ruhr-Universität Bochum, die diese Methoden erfolgreich einsetzt, um Studierenden praxisnahe Kompetenzen zu vermitteln.

Martina Rüter entwickelte ein Escape Game zum Thema Urheberrecht, das die Teilnehmer durch interaktive Aufgaben forderte. Solche Games können auch von zu Hause aus bearbeitet werden, was die Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten fördert. Jedoch erfordert die Entwicklung dieser Spiele viel Zeit und Know-how, um eine spannende und logische Struktur sicherzustellen. Komplexe Themen wie Medienkompetenz werden durch Escape Games spielerisch aufbereitet und gefördert, wie das Beispiel der AR-App „Escape Fake“ zeigt, die Schülerinnen und Schülern hilft, Fake News zu entlarven.

Nachbereitung und Reflexion

Ein wichtiger Aspekt von Escape Games ist die Nachbereitung. Nach Abschluss des Spiels sollten die Erfahrungen reflektiert werden, um den Lernerfolg zu sichern. In den Gesprächen werden theoretische Modelle aus der Vorlesung integriert, was den Studierenden hilft, die vermittelten Inhalte besser zu verstehen. Zudem können unterschiedliche Medien in die Rätselgestaltung einfließen, was dem Spiel zusätzliche Tiefe und Varianz verleiht.

Das DiLab Escape hat bewiesen, dass solch interaktive Formate nicht nur in Hochschulen, sondern auch in der politischen Bildung und im Schulunterricht von Bedeutung sind. Sie fördern demokratische Entscheidungsprozesse und stärken die Teamarbeit unter den Teilnehmern. Die Rückmeldungen der Studierenden sind durchweg positiv, was für die Nachhaltigkeit und zukünftige Implementierung dieser Lernstrategien spricht.

Insgesamt zeigt sich, dass Escape Games ein vielversprechendes Bildungsformat darstellen, das sowohl Potenzial als auch Herausforderungen mit sich bringt. Lehrende und Studierende sind angehalten, sich fortzubilden und Netzwerke zu bilden, um die technischen Möglichkeiten besser zu nutzen und die didaktischen Zielsetzungen klar zu definieren.

Für weitere Informationen über das DiLab Escape an der Universität Passau besuchen Sie bitte uni-passau.de. Zusätzliche Einblicke in die Potenziale von Escape Games erhalten Sie auf exit-game.info sowie im Artikel über ihre Anwendung in der politischen Bildung auf bpb.de.

Details	
Vorfall	Sonstiges
Ort	Passau, Deutschland
Quellen	• www.uni-passau.de • exit-game.info • www.bpb.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.net