Edu Escape Rooms

Escape Games sind Spiele, bei denen es aus einem Raum oder einer Situation zu entkommen gilt, indem man Rätsel löst.  
Häufig muss man auch in einen Raum einbrechen oder einen Behälter öffnen.  
Solche Szenarien kann man auf die Lehre anwenden, indem die Rätsel auf die Lernziele zugeschnitten werden.

Wenn du hier alle Rätsel löst, weißt du, wie man Gamification in der eigenen Lehre einsetzt und einen eigenen Edu Escape Room erstellen kann.   
Um die richtigen Lösungen zu bekommen, mach dir einfach in diesem Dokument Notizen. Bearbeite es am besten in Word.

## Empfangsraum

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Poster | Poster links | Poster mittig | Poster rechts |
| Aussage |  |  |  |
| Haarfarbe |  |  |  |

weitere Notizen

|  |
| --- |
|  |

## Bibliothek

Wie kann mich KI bei der Lehre unterstützen? (erste Biliotheksetappe)

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungszweck | Hilfestellung/Tool |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Notizen zu „Was sind EER?“ (zweite Bibliotheksetappe)

|  |
| --- |
|  |

Notizen zu „Vorteile von EER“ (zweite Bibliotheksetappe)

|  |
| --- |
| Größter Vorteil:  Weitere Vorteile: |

Notizen zu „NoCode EER“ (zweite Bibliotheksetappe)

|  |
| --- |
| Was bedeutet NoCode?  Vorteile von digitalen NoCode-EER |

Informationen im Feedback zu Aufgaben in der Bibliothek (zweite Bibliotheksetappe)

|  |  |
| --- | --- |
| Erste Zahl für Zahlenschloss: |  |
| Zweite Zahl für Zahlenschloss: |  |

Informationen zu Edu Escape Rooms im Inverted Classroom (dritte Bibliotheksetappe)

|  |
| --- |
|  |

## Archiv

Informationen aus dem Regal

|  |
| --- |
|  |

Restliche Zahlen für Zahlenschloss am Labor

|  |  |
| --- | --- |
| Dritte Zahl für Zahlenschloss: |  |
| Vierte Zahl für Zahlenschloss: |  |

## Labor

Um den Code für das Update des Roboters zu finden, musst du verschiedene Informationen sammeln und dazu Aufgaben lösen. Die Informationen bekommst du, indem du die Objekte anklickst.

Update-Code für den Roboter (im Feedback der Aufgaben zu den einzelnen Themen)

|  |  |
| --- | --- |
| Erste Stelle |  |
| Zweite Stelle |  |
| Dritte Stelle |  |
| Vierte Stelle |  |

Notizen zur Pinnwand über Gamification (links im Bild)

|  |
| --- |
|  |

Notizen zu Tonaufnahme zu Game-based Learning (auf Radio)

|  |
| --- |
|  |

Notizen zum Video über Serious Games (auf Tablet)

|  |
| --- |
|  |

Notizen zur Vorgehensweise bei der Erstellung von EER (Vorgehensmodell aus Rätselbuch)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Phase 1 |  |  |
| Phase 2 |  |  |
| Phase 3 |  |  |
| Phase 4 |  |  |
| Phase 5 |  |  |
| Phase 6 |  |  |

Notizen zu OER (Ordnerstapel)

|  |
| --- |
|  |

Programme zur Erstellung von Edu Escape Rooms (Smart Board)

|  |
| --- |
|  |

Tipps zur NoCode-Erstellung mit H5P (Computer):

|  |
| --- |
|  |