

B1.3

Anleitende Überlegungen für die Gestaltung von Escape Room Games




NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Bearbeiten Sie zu zweit die folgenden Übungen.

Aktivität 1: Prüfen Sie sorgfältig das folgende Escape Room Game aus dem NEET -SYSTEM „Flucht aus dem Cyberspace“ - Experten Level (Bereich Digitale Kompetenz):

“Sie sind in einem Computer eingeschlossen. Langsam tropfen verschüttete Kaffeetropfen vom Tisch und bilden eine immer größere Pfütze auf dem Boden. Leider hat die Flüssigkeit den Computer nicht erreicht. Sie geben jedoch Ihre Idee, einen Kurzschluss zu verursachen, nicht auf, in der Hoffnung, dass Sie mit der gleichen Methode, mit der Sie darin festgehalten wurden, aus dem Cyberspace herauskommen können. Die Vision, die Ausrüstung zu zerstören, erscheint Ihnen nicht so beängstigend wie die Vision, das Dokument, an dem Sie heute gearbeitet haben, und andere wertvolle Daten, die noch nicht gespeichert sind, zu verlieren. Die beste Idee scheint zu sein, sie in die Cloud zu schicken, aber die Daten aus dem Dokument sind zu vertraulich, als dass Sie sie in der öffentlichen Cloud freigeben könnten. Daher versuchen Sie, sich in Ihr privates NAS einzuloggen, indem Sie ein Passwort eingeben”.


ASCII

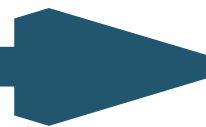
| Code | Char | Code | Char | Code | Char | Code | Char | Code | Char | Code | Char |
|------|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------------|
| 32 | [space] | 48 | 0 | 64 | @ | 80 | P | 96 | - | 112 | p |
| 33 | ! | 49 | 1 | 65 | A | 81 | Q | 97 | a | 113 | q |
| 34 | " | 50 | 2 | 66 | B | 82 | R | 98 | b | 114 | r |
| 35 | # | 51 | 3 | 67 | C | 83 | S | 99 | c | 115 | s |
| 36 | \$ | 52 | 4 | 68 | D | 84 | T | 100 | d | 116 | t |
| 37 | % | 53 | 5 | 69 | E | 85 | U | 101 | e | 117 | u |
| 38 | & | 54 | 6 | 70 | F | 86 | V | 102 | f | 118 | v |
| 39 | ' | 55 | 7 | 71 | G | 87 | W | 103 | g | 119 | w |
| 40 | (| 56 | 8 | 72 | H | 88 | X | 104 | h | 120 | x |
| 41 |) | 57 | 9 | 73 | I | 89 | Y | 105 | i | 121 | y |
| 42 | * | 58 | : | 74 | J | 90 | Z | 106 | j | 122 | z |
| 43 | + | 59 | ; | 75 | K | 91 | [| 107 | k | 123 | { |
| 44 | , | 60 | < | 76 | L | 92 | \ | 108 | l | 124 | |
| 45 | - | 61 | = | 77 | M | 93 |] | 109 | m | 125 | } |
| 46 | . | 62 | > | 78 | N | 94 | ^ | 110 | n | 126 | ~ |
| 47 | / | 63 | ? | 79 | O | 95 | _ | 111 | o | 127 | [backspace] |

Decrypt the ASCII code to get the NAS password
 67 76 79 85 68 32 83 84 79 82 65 71 69

Password: CLOUD STORAGE *

Your answer

Next



Frage 1: Glauben Sie, dass die Handlung für alle Altersgruppen und alle Zielgruppen geeignet ist? Bitte geben Sie eine detaillierte Begründung dazu ab.

Hinweis zu Antwort 1: Richard Van Eck (2006) legt in einem sehr ausführlichen Artikel über digitales spielbasiertes Lernen nahe, dass der Eindruck erweckt wird, dass ausschließlich Spiele lernwirksam sein können. Dadurch entsteht die Vorstellung, dass alle Spiele für alle Lernenden in allen Altersgruppen und für alle Lernergebnisse gut sind, was irreführend ist. Er schlägt vor, dass Spiele, die darauf abzielen, die Lernerfahrung zu verbessern, auf gut etablierten Lernprinzipien, Theorien und Modellen basieren sollten, die die oben genannten Punkte berücksichtigen.

Aktivität 2: Prüfen Sie sorgfältig das folgende Escape Room Game aus dem NEET -SYSTEM „Flucht in der Zeit - Eine Reise zum Mars“ - Level Mittelstufe (Bereich Kulturelle Kompetenz):

“Wie es aussieht, ist es Ihnen gelungen, gemeinsame Wege der Kommunikation mit Menschen vom Planeten Mars zu finden. Nun werden Sie gebeten, Ihre eigene Zeitachse zu erläutern. Sie müssen darüber sprechen, wie das Leben auf der Erde war, als Sie dort waren, und wie die verschiedenen Menschen auf demselben Planeten zusammen überlebten. Sie beginnen, indem Sie erklären, dass Sie auf einem Planeten lebten, auf dem einige nonverbale Kommunikationsgesänge, wie z.B. Gesichtsausdrücke, universell waren. Diese Ausdrücke halfen den Menschen, sich gegenseitig zu verstehen und ein besseres Verständnis für die Gefühle der anderen Personen zu erlangen. Um dies zu erreichen, zeigten Sie ihnen einige Bilder von allgemeinen nonverbalen Gesängen. Wählen Sie die Bilder aus, die Sie ihnen gezeigt haben.”

Frage 2: Welche digitalen Technologien würden Sie vorschlagen, um das folgende Rätsel zu erstellen?

Hinweis zu Antwort 2: Clarke at al. (2017) vertritt die Ansicht, dass spielbasiertes Lernen aus der Übernahme verschiedener Technologien und digitaler Spielpräferenzen schöpfen sollte, um vielfältige Lernerfahrungen zu machen. Außerdem sollten Techniken zur Aufrechterhaltung der Motivation und des

Engagements untersucht werden, die oft zu Lasten unterschiedlicher Materialien, Ansätze und Methoden gehen.

Aktivität 3: Prüfen Sie sorgfältig das folgende Escape Room Game aus dem NEET -SYSTEM – Level Mittelstufe (Bereich Bürgerkompetenz):

“Sie sind dem Rathaus entkommen, Sie gehen nach draußen. Sie bemerken jedoch, dass keine Autos auf der Straße stehen, McDonald's nicht mehr auf der Hauptstraße zu finden und die Straßenbeleuchtung altmodisch ist. Wo hat Ihnen jetzt Heinz-Ficton eine Falle gestellt?”

Sie finden eine Zeitungsseite auf dem Boden - es ist die Rede von der Suffragettenbewegung ('The Suffragette Movement').”



The newspaper looks so old – but what is it doing here? What could have happened? Could you have travelled back in time?

Next

Never submit pass words through Google Forms.
 Google Forms This content is neither created nor endorsed by Google.



Frage 3: Erstellen Sie eine Aufgabe, die auf diejenige folgt, die Sie gelesen haben. Warum haben Sie diese Aufgabe gewählt?



Hinweis zu Antwort 3: Nicholson (2016) schlägt vor, dass bei der Gestaltung eines "Escape the Room Game" eines der Grundprinzipien, denen der Designer folgen kann, das Konzept des "Fragens nach dem Warum" ist. Insbesondere sollte der Designer während des Prozesses über den Wert jedes Elements der Spielerfahrung nachdenken, indem er fragt: "Warum ist das hier? Darüber hinaus rät Nicholson (2016) den Spieldesignern, genau zu wissen, warum jedes Rätsel, jede Aufgabe und jedes Element im Escape Room in eine bestimmte Position gebracht wurde, damit es mit den Gesamtkonzepten hinter der Gestaltung des Raums übereinstimmt (Nicholson, 2016).



SYSTEM



Aktivität 4: Prüfen Sie sorgfältig das folgende Escape Room Game aus dem NEET -SYSTEM – Level Fortgeschrittene (Bereich Soziale Kompetenz):

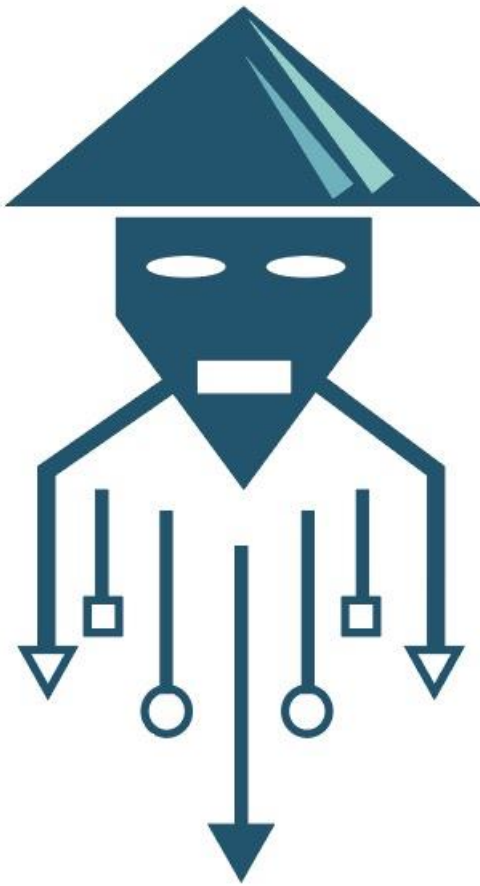
“Toll, Sie haben die Herausforderung im offenen Fenster gelöst und plötzlich brach die Wand ein. Mist, das ganze Haus sieht aus wie eine Ruine! Aber warte, da ist noch ein Fenster. Plötzlich merken Sie, dass Sie nicht mehr allein sind. Holen Sie sich einen Freund zum Weiterziehen...” [nach der Auswahl eines Teammitglieds geht die Geschichte weiter]

“Gerade als Sie durch das Loch in der Wand getreten sind, sehen Sie, dass dort eine Schatzkiste steht. Juhuu, lass uns nachsehen....”

| Teammitglied 1 | Teammitglied 2 |
|---|---|
| <p>Es sind viele Münzen drin. Sie haben alle dasselbe Bild auf der Rückseite. Aus welchem Land kommen sie?</p>  <div data-bbox="272 987 715 1211"> <p>treasure box</p> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div> | <p>Es sind viele Münzen drin. Sie haben alle dasselbe Bild auf der Rückseite. Aus welchem Land kommen sie?</p>  <div data-bbox="887 1003 1329 1227"> <p>treasure box</p> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div> |
| <div data-bbox="320 1375 1246 1839"> <p>key lock</p> <p>Together you have two of the missing letters now... 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div> | |

Frage 4: Welche pädagogischen Theorien und Strategien können zur Lösung dieser besonderen Escape Room Herausforderung angewendet werden?

Tipp zu Antwort 4: Abgesehen von der Position der einzelnen Elemente der Spielerfahrung im Escape-Raum ergibt sich eine weitere wichtige Überlegung, die nach Tang und Hanneghan (2015) berücksichtigt werden muss. Es geht um die Tatsache, dass Lernspiele mit "pädagogisch fundierten Theorien entwickelt werden müssen, um das Weiterlernen zu fördern, wenn sie nicht mit der virtuellen Umgebung verbunden sind".



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034