



ONLINE FACHTAGUNG
ESCAPE GAMES
IN DER LEHRE

AGENDA

- **Begrüßung**
- Vorstellung des Projekts
- Workshops – Block I
- Pause (ca. 12:45 Uhr)
- Workshops – Block II
- Pause (ca. 15:15)
- Abschlussdiskussion

WORKSHOPS

BLOCK 1

Evaluation von Spielspaß

Containerlösungen

BLOCK 2

Rätselwerkstatt

Storytelling

AGENDA

- Begrüßung
- **Vorstellung des Projekts**
- Workshops – Block I
- Pause (ca. 12:45 Uhr)
- Workshops – Block II
- Pause (ca. 15:15)
- Abschlussdiskussion

Das Team



Projektleitung
Dr. Hedda Sander



Mediendidaktik
Rebecca Gustke



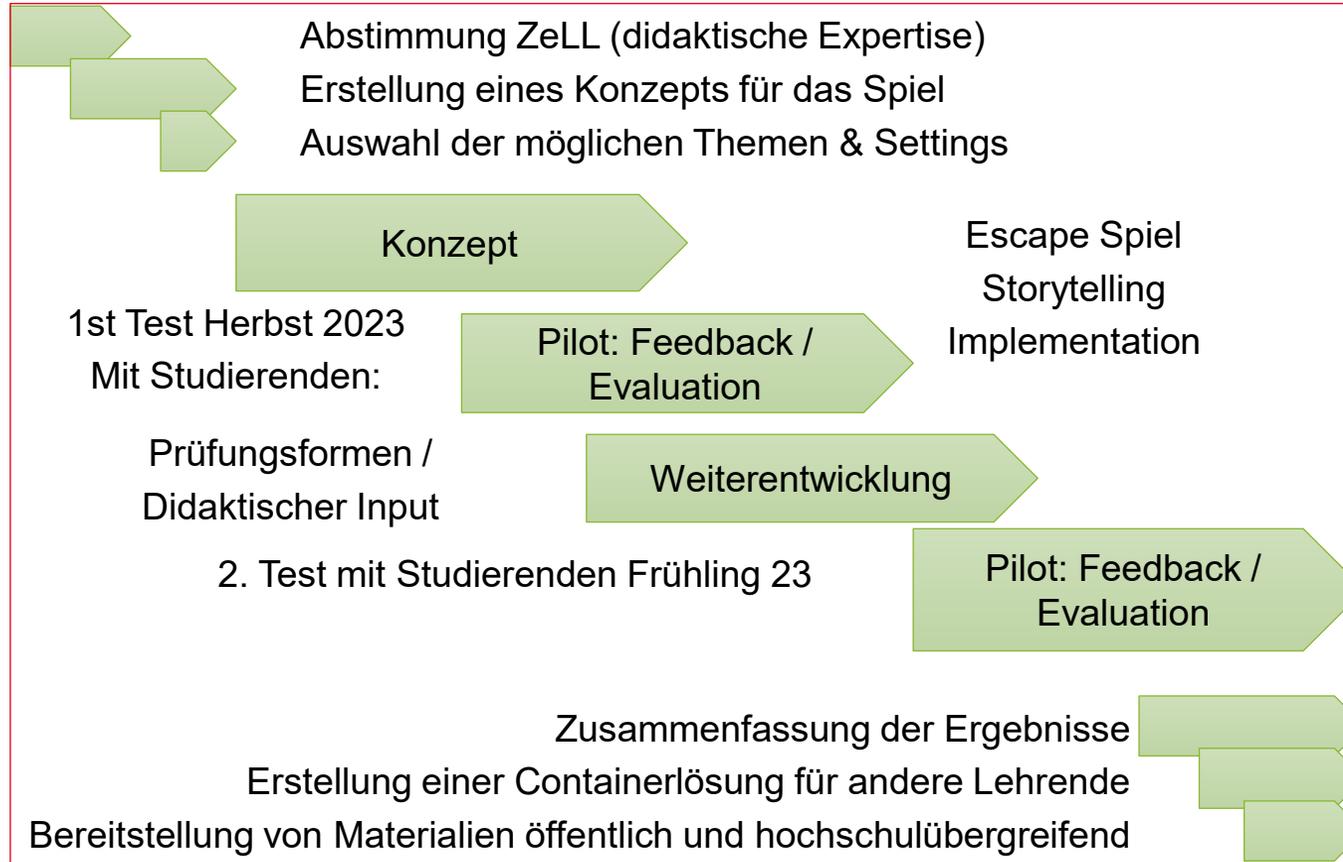
Tutoren
Frederic Körner
Phil Kühnholz

WS 22/23

SS 23

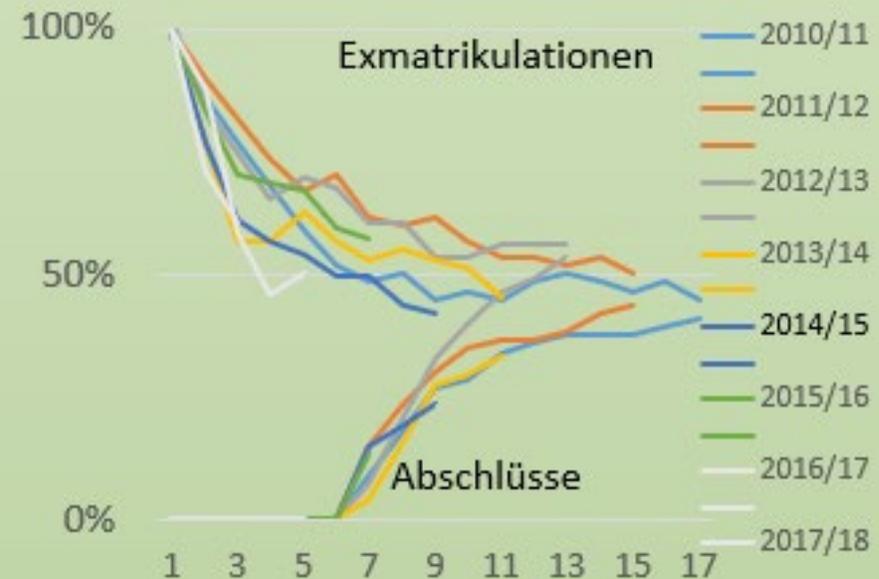
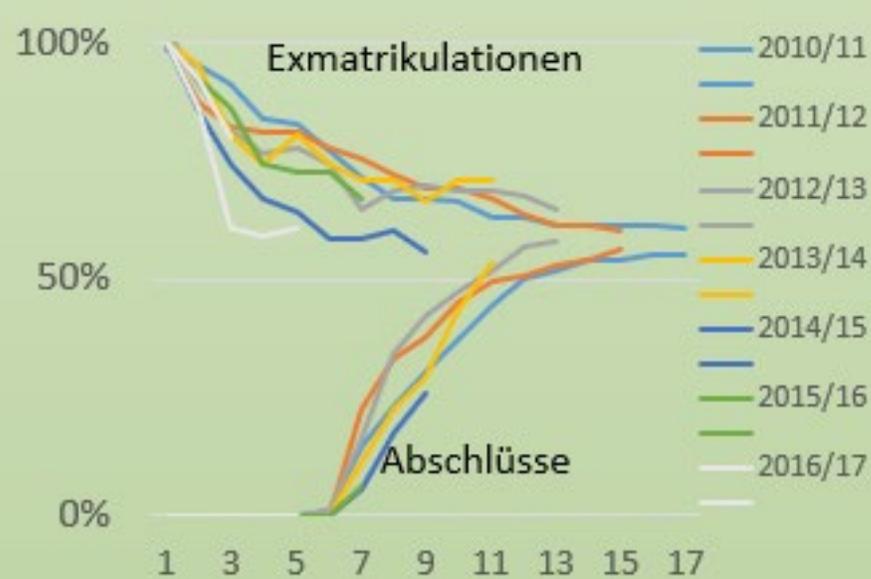
◆ Projekt Start

➤ Vorbereitungsphase: Stellenausschreibung, Organisation (1 Monat)

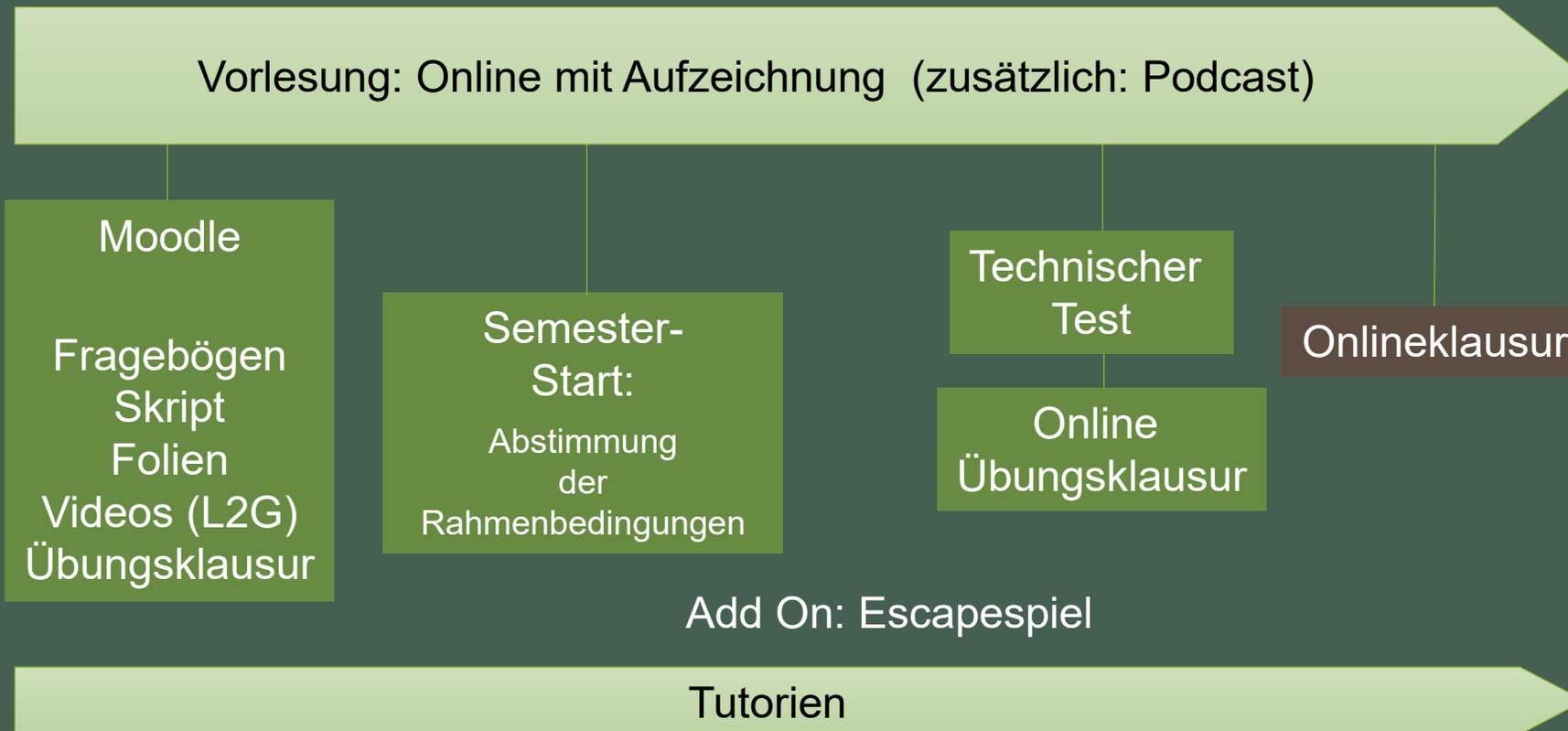


Projektphasen

Motivation



Vorlesungssetting





BRING YOUR OWN
MOTIVATION

AGENDA

- Begrüßung
- Vorstellung des Projekts
- **Workshops – Block I**
- Pause (ca. 12:45 Uhr)
- Workshops – Block II
- Pause (ca. 15:15)
- Abschlussdiskussion



Evaluation von Spielspaß

- Motivation
- Zielsetzungen

Spiele evaluieren

Was macht ein Computerspiel aus?

Welche Strukturen/Funktionen lassen sich bewerten?

- Spielbarkeit
- Motivation
- Präsentation
- Umfang

Spielbarkeit

- Design der Spielelemente: Verständnis des Spiels?
- Selbsterklärungswert des Spiels
Wie viel zusätzliche Info, z.B. Tutorials sind nötig?
- Welche Bedeutung haben die Regeln des Spiels?
- Schwierigkeitsgrad: Lernkurve? Machbar?

Motivation der Spielenden

- Angepasster Schwierigkeitsgrad
 - Einflüsse des Spielers auf den Erfolg des Spiels
 - Emotionale Bindung an das Spiel
 - Wiederspielwert
-
- Besonderheit Lernspiel: Wie viel Vorwissen ist nötig?

Präsentative Spielinhalte

- Zur Präsentation gehören sowohl die bildliche Darstellungsweise als auch die Vertonung: Ist die optische Darstellung des Spiels angemessen?
- Welche Darstellungsweisen bringen welchen Effekt?
- Wurde der gewünschte Effekt erzielt?

- Spieldesign:
Sind Entscheidungen möglich?
Wiederholende Spielelemente in angebrachter Form?
Vielfalt?
- Storytelling:
Wie wichtig ist die erzählte Geschichte?

Evaluation von Lernspielen

- Was wollen wir mit der Evaluation erreichen?
- Wahl der Methode und des Zeitpunktes der Evaluation

Evaluation von Lernspielen

- Qualitative Erhebung
 - Untersuchung eines bestimmten Gegenstands in der Tiefe und im Detail
 - Methoden sind wissenschaftlich und folgen ausformulierten Regeln
 - Detaillierte Dokumentation
 - Bei großen Stichproben unwirtschaftlich
- Quantitative Erhebung
 - Erlauben die Datenerhebung zu einer großen Menge an Akteuren
 - U.a Umfragen mit geschlossenen Fragen
 - Standardisierte Datenerhebungsmethoden
 - Durch Anonymisierung größerer Schutz von Persönlichkeitsrechten

Evaluation von Lernspielen II

Formative Evaluation:

- Findet innerhalb des Lernzeitraums statt, Anpassungen können schneller vorgenommen werden

Summative Evaluation:

- Bietet Überblick per Endergebnis über Effektivität von Lernspielen

Evaluation von Lernspielen III

- Vorwissen prüfen: Erst Referenzwerte ermöglichen eine Feststellung der Effektivität
- Spielende besitzen ggf. schon vor dem Lernspiel unterschiedliche Wissens- bzw. Fähigkeitsstände
- Eventuell Gruppenvergleich möglich?
Referenzgruppe
- Langfristige Effektivität?
Folgestudien durchführen, falls nötig und sinnvoll

Evaluation von Lernspielen

Was wird bewertet?

1. Spielerischer Lernkontext: Welche Merkmale des spielerischen formalen, informellen oder non-formalen Lernkontexts beeinflussen spielerisches Lernen?
2. Spielerisches Lernen: Was wird mit welcher Spielform gelernt?
3. Spielerische Lernprozesse: Wie wird gespielt bzw. gelernt?

Evaluationsmethoden: Allgemein

- Kein Patentrezept für Wahl der Erhebungsmethode möglich
- Drei Gruppen von Erhebungsmethoden:

Erfassung vorliegender Erzeugnisse

- Lagen schon vor der Erhebung vor
- Keine Beeinflussung der Beschaffenheit durch die Erhebung

Beobachtung

- Beobachtung von Verhalten während der Durchführung

Befragung

Evaluationsmethoden: Lernspiele

Drei Möglichkeiten der Herangehensweise:

- Spielergebnisse
Wie viel Zeit wurde für eine Aufgabe benötigt?
welche Ziele wurden erreicht?
- Spielexterne Erfassungsmöglichkeiten
- eingebettete Beurteilungen durch Verarbeitung von abgespeicherten Daten im Spiel (Ereignisprotokolle)

Evaluationsmethoden: Beispiele

Playtest Method

- Repräsentative Stichprobe
- Fragebogen wird von Spielenden während des ersten Spielens ausgefüllt
- Fokus auf die erste Spielstunde (Ersteindruck)
- Niedrige Kosten und hohe Informationsqualität
- Dient der Feststellung des Spaßfaktors

Evaluationsmethoden: Beispiele

Usability Testing

- Kleine Gruppe an Spielern testen Spiel unter Laborbedingungen
- Spielende werden beobachtet
- Überprüfung spezifischer Aspekte wie Interfaces oder einzelner Features
- Hohe Datenqualität, allerdings auch hohe Kosten des Verfahrens

Evaluationsmethoden: Beispiele

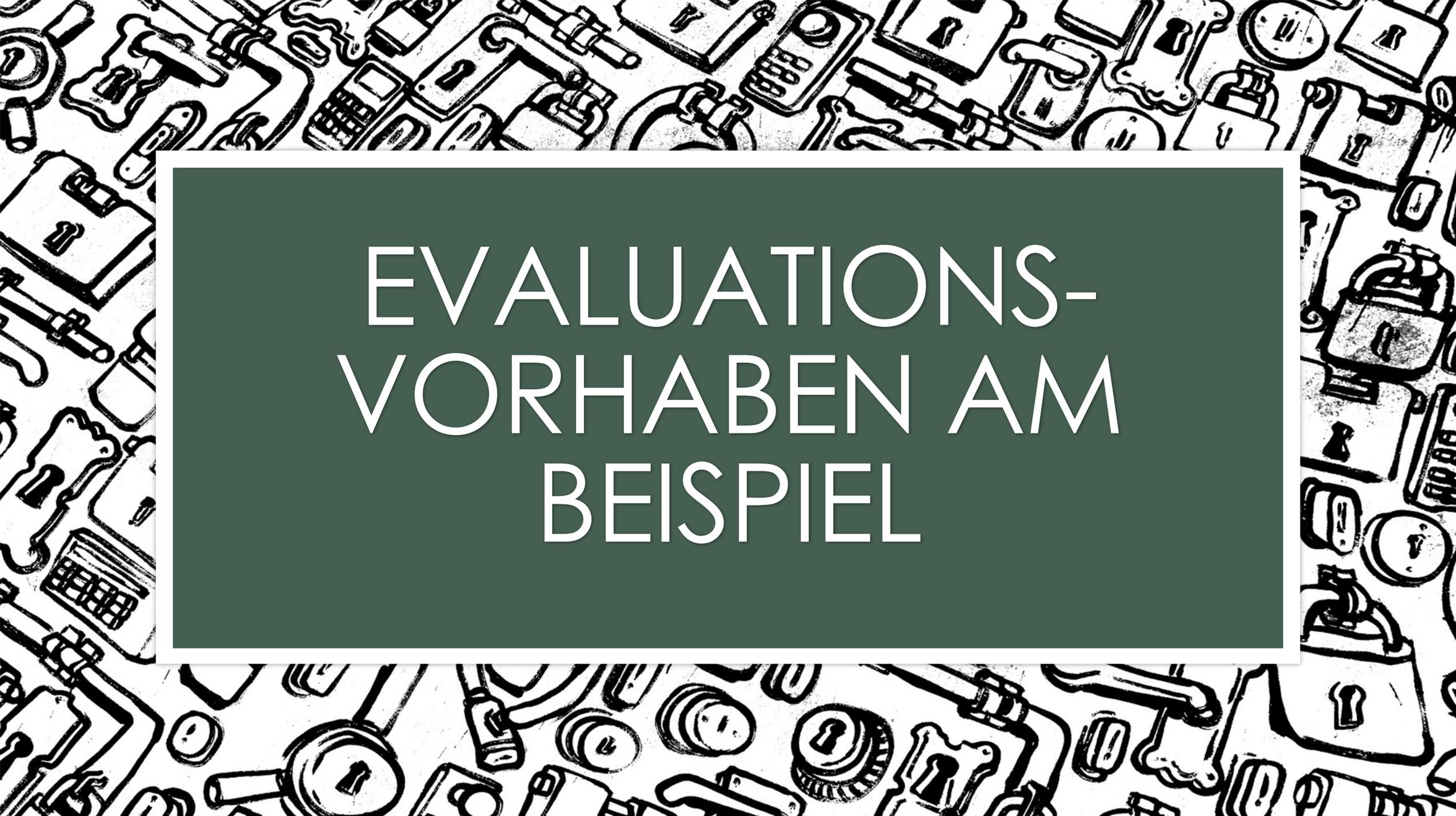
Betatesting

- Dient der Behebung von Fehlern, „Bugs“
- Gezielte Untersuchung bestimmter Spielaspekte
- Bestenfalls Tester*innen, die das Spiel bereits kennen

Evaluationsmethoden: Beispiele

Fokusgruppen:

- Qualitatives Verfahren
- 6-12 Spielende als Testgruppe
- Diese führen eine geleitete Diskussion über Spielinhalte und Darstellungen

The background of the slide is a dense, black and white pattern of technical drawings and mechanical parts. It includes various components such as gears, bolts, nuts, screws, and complex assemblies, all rendered in a sketchy, hand-drawn style. The drawings are scattered across the entire page, creating a textured, industrial feel.

EVALUATIONS- VORHABEN AM BEISPIEL

Evaluationsgegenstand

- Chemification (UnSolved)
 - Escapespiel
 - Ergänzendes Lehrangebot für Studierende



Evaluationsgegenstand

Was ist das Projekt genau:

- Einstieg in die Grundlagen der Allgemeinen/ Organischen/ Anorganischen Chemie
- Umfang des Projekts: 40-80 Studierende im 1. und 2. Semester
 - Optimal in 3er Gruppen

Evaluationsgegenstand

- Erster Durchlauf im WS 22/23 + SS 23
-> kontinuierliche Erweiterung (Akte)
- Zeitaufwand für die Studierenden: rund 5 Stunden

Evaluationszweck

Auf Grund der Art und Form des Projekts empfehlen sich:

- klärende Evaluation
- interaktive Evaluation

Evaluationszweck

Klärende Evaluation:

- Anwendung in der Detailkonzeption von Bildungsmaßnahmen
- Prüfung des Konzepts:
werden die Ziele erreicht?
- Prüfung der Lernausgangssituation:
schließt das Lernangebot sich an den stand der Vorlesung an?
- Prüfung der didaktischen Planung:
können Unterrichts-/ Lehrmethoden aus dem Kurs übernommen werden?

Evaluationszweck

Interaktive Evaluation:

- Erfolgt parallel zur Bildungsveranstaltung, besonders während Entwicklung und Erstdurchführung
- Prüfung des Spielverlaufs durch direktes und indirektes Feedback der Spieler
- Optimierung des laufenden Projekts

Erhebungsdesign/ -methoden

- „Klassische“ Auswertung mit Feedbackbogen
- Kurzinterviews mit Teilnehmern (Fokusgruppen)
- Auswertung von Sekundärdaten (Klausur)

Feedback zum Spiel

Modus: Anonym

Wie gefällt Ihnen die Idee, Inhalte in dieser Form aufzubereiten?

Haben Sie Vorerfahrungen mit Escaperräumen und/oder Escaperaumspielen (z.B. Exit) ?

Wie ist ihr erster Eindruck von der Geschichte, die wir in unserem Spiel erzählen?

Wie haben Sie die Rätsel im Spiel empfunden?

Abwechslungsreich Zu Schwer Zu Einfach Gut in die Geschichte eingebettet

Erhebungsdesign/ -methoden

„Klassische“ Auswertung mit Feedbackbogen:

- Im Erstdurchlauf:
Ein-Gruppen-Design mit Post-Datenerhebung
- In folgenden Durchläufen:
Ein-Gruppen-Design mit Verlaufs- und Post-Datenerhebung
- Erhebungsmethode mit größter Bereitschaft der Studierenden
- „Einfache“ Datenerhebung:
geschlossene und einfache offene Fragen

Erhebungsdesign/ -methoden

Kurzinterviews mit Teilnehmern (Fokusgruppen):

- Im Erstdurchlauf:
Multi-Gruppen-Design mit Post-Datenerhebung
- In folgenden Durchläufen:
Multi-Gruppen-Design mit Prä- und Post-Datenerhebung
- Geringere Bereitschaft, da mit Zeitaufwand verbunden
- Geeignet zur Erhebung von persönlichem Feedback und Meinungen

Erhebungsdesign/ -methoden

Auswertung von Sekundärdaten (Klausur):

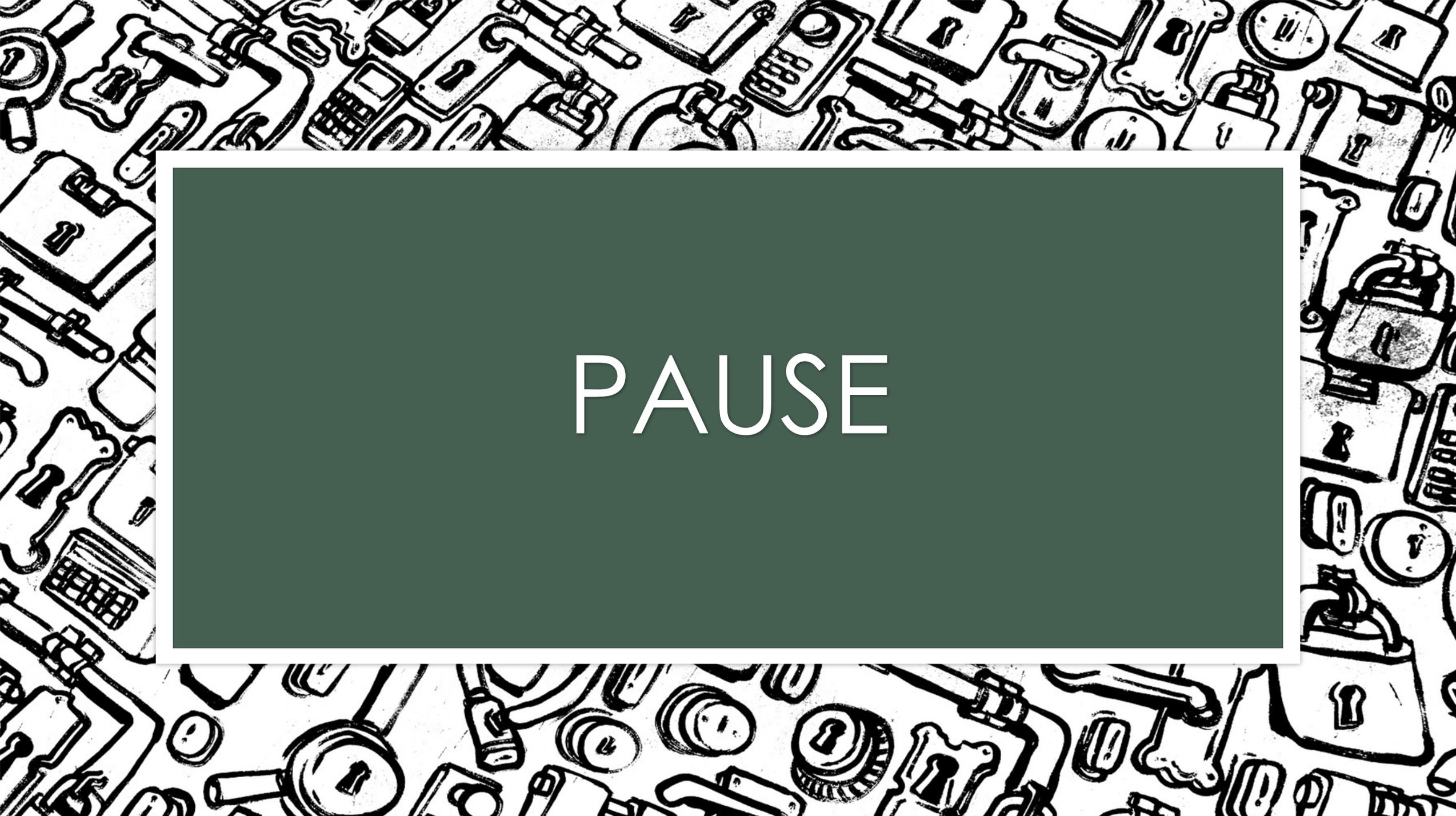
- Ein-Gruppen-Design mit Post-Datenerhebung
- Vergleich mit Vorsemestern
- Vergleich von Themengebieten

-> Nur über lange Zeit valide

-> Klausurerfolg ist nicht Spielzweck!

Probleme bei der Evaluation

- Starke Varianz der potenziellen Teilnehmende vom 1. zum 2. Semester
- Teilweise Überschneidungen
- Niedrige Teilnehmendenzahl: Stand heute 8
- Evaluationsmüdigkeit



PAUSE



Containerlösungen

- Motivation
- Zielsetzungen

Unsere Reise

Vorlesung Allgemeine Chemie

- Bio- und Umwelttechnik
- Energie- und Gebäudetechnik
- Green Engineering
- Smart City Engineering
- Wirtschaftsingenieurwesen
Energie/Umwelt

Zentrale Herausforderungen:

- Unterschiedliche Studiengänge
- Unterschiedliche
Bildungsbiografien
- Online Unterricht
- Isolation während Pandemie

Moodle

Rätsel & Story

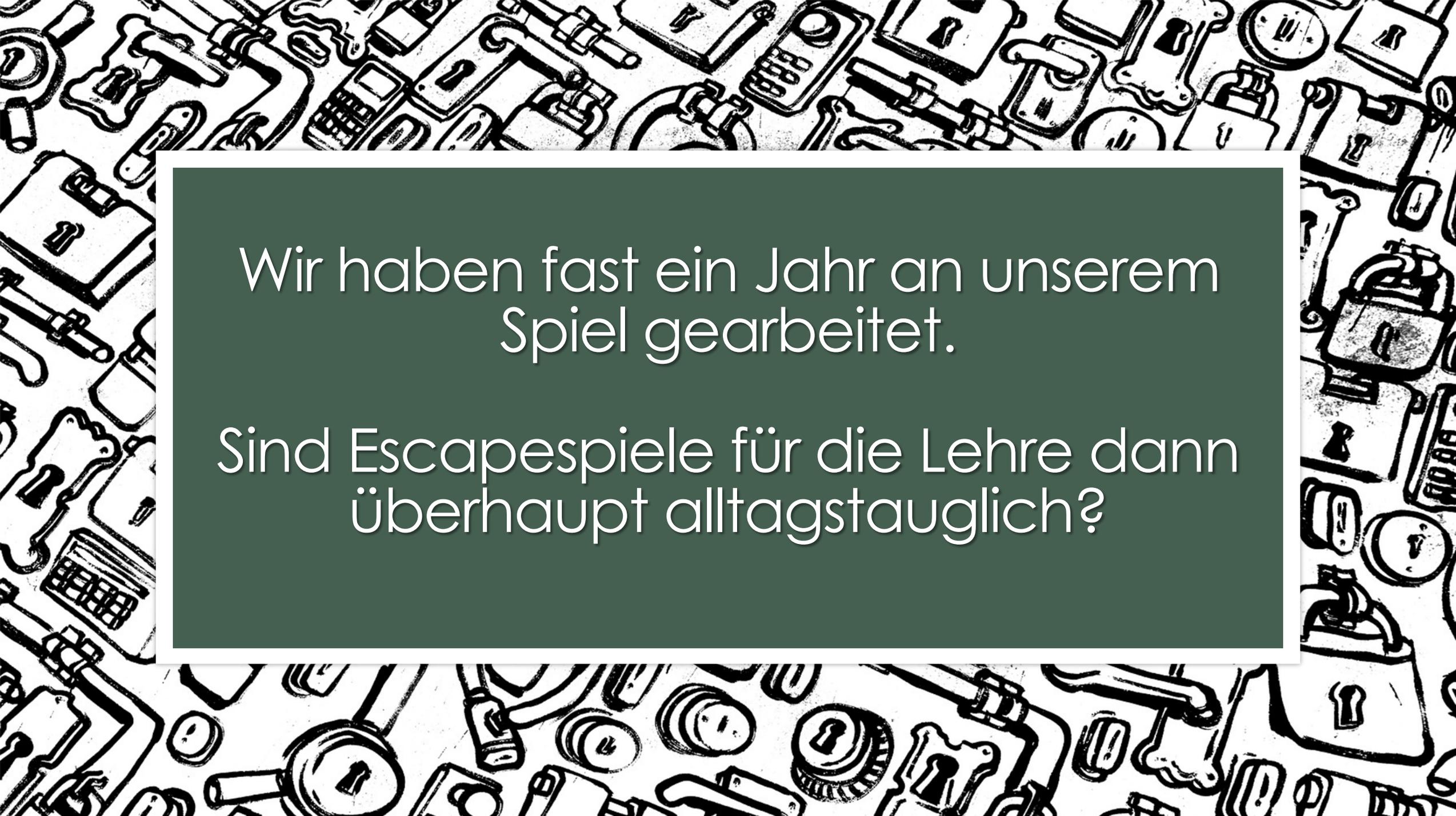
Austausch

Videos

Fotos

Feedback

Vorgehen

The background of the slide is a dense, black and white line-art pattern of various tools and mechanical components. Recognizable items include wrenches, sockets, screwdrivers, pliers, and gears, all rendered in a sketchy, hand-drawn style. These elements are scattered across the entire background, creating a technical and industrial aesthetic.

Wir haben fast ein Jahr an unserem
Spiel gearbeitet.

Sind Escapespiele für die Lehre dann
überhaupt alltagstauglich?



Container- lösung

Alle einsteigen!

Wir wollen alle mitnehmen und einen Zug bereitstellen, in den andere mit ihren Inhalten einsteigen können.

Was wir nicht liefern können & wollen

- Eine fertige Spielschablone
- Maßgeschneiderte Lösungen für ihre Escapespiele
- Fachliche Beratung

How to Container

- 1. Ebene: Konkretes Material
 - Rätselschablonen zum Ausfüllen
 - Storybausteine
- 2. Ebene: Anleitungen
 - Wie erstelle ich ein interaktives Video?
 - Vor- und Nachteile von Moodleaktivitäten wie Interaktiver Film, Branching Szenario und co.
 - Übersicht über Tools, die zur Erstellung eines Escapespiels verwendet werden können
- 3. Ebene: Good/Bad Practice
 - Was haben wir gemacht?
 - Was hat gut geklappt, was sollte man vermeiden

Ebene 1: Konkretes Material

**POSITIVE
VIBES
ONLY**

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|--------------------------------|------------------|-----------------|------------------|--------------------------------|------------------|
| 01 | Na | Li | OH | Br | H ₂ PO ₄ | SO ₃ |
| 02 | CO ₃ | Mg | SO ₄ | NO ₃ | He | BrO |
| 03 | PO ₄ | Sr | Ca | NO ₂ | Pb | IO ₃ |
| 04 | F | Cl | Rb | GrO ₄ | H | I |
| 05 | MnO ₄ | ClO ₃ | K | Fe | Al | S |
| 06 | H ₂ SO ₄ | BrO ₂ | NaH | HCO ₃ | O | HPO ₄ |

...stay positive



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 01 | ● | | | | | |
| 02 | | | | | | |
| 03 | | | | | | |
| 04 | | | | | | |
| 05 | | | | | | |
| 06 | | | | | | |

PDF, JPG & PSD

Ebene 2: Anleitung

Interaktives Video

Zeitaufwand



Aufgabenvielfalt



Vorteile

- Definierter Anfang und definiertes Ende
- automatisch als erledigt markiert
- mehrere Pfade möglich
- Aufgaben müssen gelöst werden

Funktionsweise

Das interaktive Video ist ein H5P-Feature, das es erlaubt, ein Video hochzuladen und mit Interaktionen zu versehen. Im ersten Schritt werden eigene mp4-Dateien eingebettet oder Youtube-Links. Dann kann aus einer Vielzahl von H5P-Aktivitäten gewählt werden, die an bestimmten Stellen des Videos platziert werden. Zum Beispiel kann ich eine Multiple-Choice Question nach einem inhaltsreichen Abschnitt einbinden, um die gerade wiedergegebenen Informationen abzufragen. Die Zuschauenden müssen dann diese Frage (richtig beantworten, um im Video weiter zu kommen. Beantworten sie die Fragen falsch, kann ich sie zu einem gewünschten Punkt im Video springen lassen.

Verfügbare Aktivitäten

- Text
- Bilder
- Tabellen
- Links
- Statements
- Single Choice Set
- Crossroads
- Multiple Choice
- True/False Question
- Fill in the Blanks
- Drag and Drop
- Mark the Words
- Drag the Words
- Navigation Hotspot

Anwendung für Escapespiele

Es ist denkbar, Stockmaterial zu verwenden, aber das dürfte nicht einfach zu finden sein. Grundlage des interaktiven Videos muss Filmmaterial sein, das die Spielenden durch die Szenen des Spiels führt. Möglich sind einzelne „Cutscenes“, welche die Rätsel miteinander verbindet. Immersiver ist es aber die Rätsel wirklich in das Video einzubinden. In unserem Spiel haben wir mit einer GoPro-Kamera gefilmt, die wir einem Teammitglied auf den Kopf

Immersion



Nachhaltigkeit



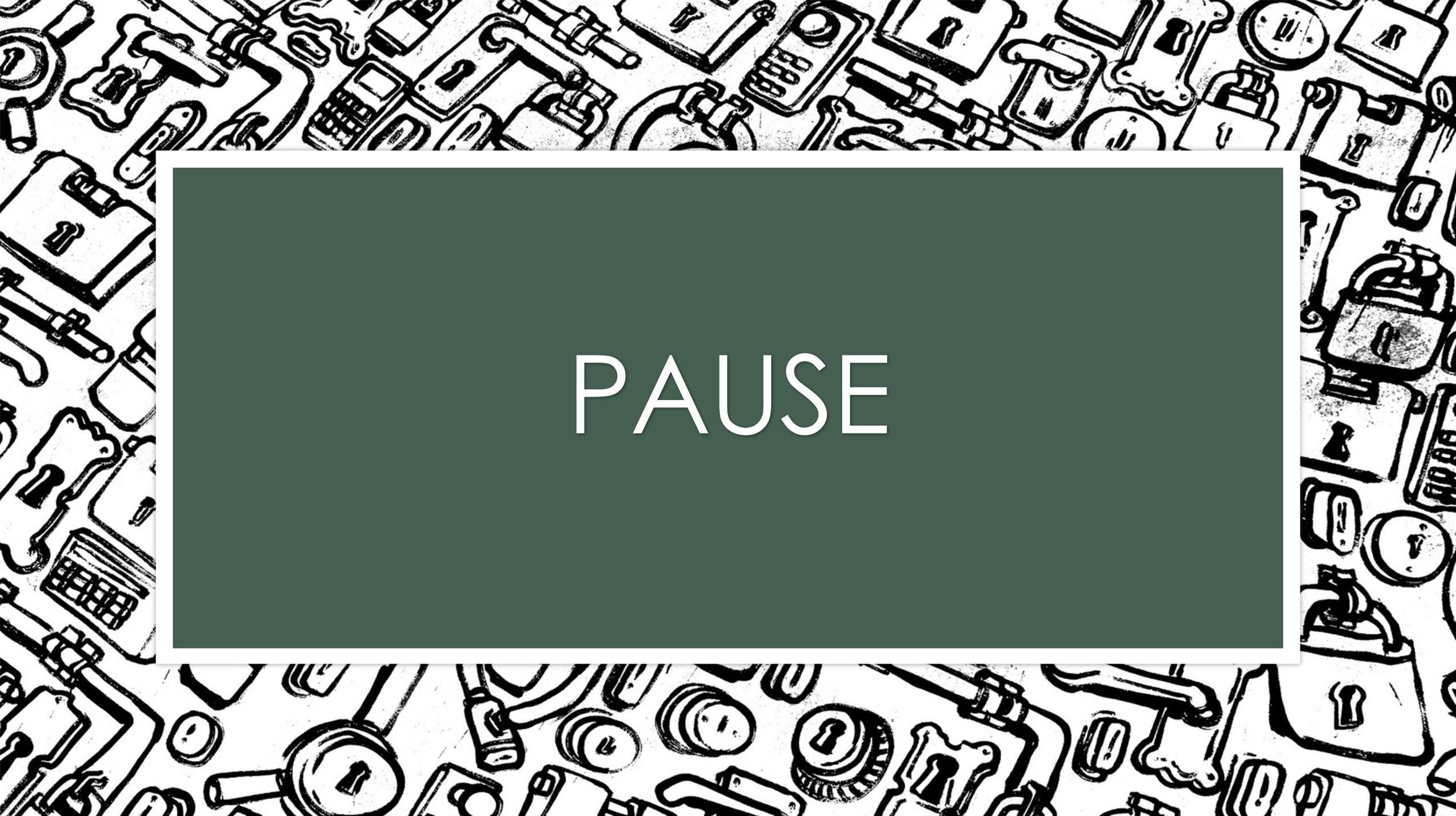
Nachteile

- Aufwändige Dreharbeiten
- Komplexe Aktivität
- Große Dateien
- schwierig zu überarbeiten

- Bewertungskriterien
- Vor- und Nachteile
- Funktionsweise
- Verfügbare Aktivitäten
- Anwendung für Escapespiele

Ebene 3: Good/Bad Practice

- Sammlung von positiven Erfahrungen:
 - Nützliche Tools
 - Gutes Bild-/Videomaterial
 -
- Sammlung von negativen Erfahrungen:
 - Fehlende Spielende
 - Nachbearbeitung von Interaktiven Videos
 - Unzureichende Tests
 - ...



PAUSE

AGENDA

- Begrüßung
- Vorstellung des Projekts
- Workshops – Block I
- Pause (ca. 12:45 Uhr)
- **Workshops – Block II**
- Pause (ca. 15:15)
- Abschlussdiskussion



STORYTELLING

- Narratologie & Ludologie
- Story Elemente in Escapegames
- Worauf kommt es an?

Narratologie & Ludologie

- Ein Konflikt?
- Sind Spiele Erzählungen?
- Interaktivität \neq Erzählung
- Nutzung von Erzählungen
- Erzählung – Spiel, Spiel – Erzählung

„Wenn wir **andere Medien als Ausgangspunkt** nehmen, können wir viele Dinge über die Konstruktion von **fiktiven Welten, Charakteren** etc. lernen, aber wenn wir uns zu sehr auf bestehende Theorien verlassen, werden wir vergessen, **was Spiele zu Spielen macht:**

z.B. Regeln, Ziele, die Aktivitäten der Spieler:in, die Projektion der Handlungen der Spieler:in in die Spielwelt, die Art und Weise, wie das Spiel die möglichen Handlungen der Spieler:in definiert.

Es sind diese **einzigartigen Teile**, die wir jetzt untersuchen müssen.“

Jesper Juul

Erzählen Spiele
Geschichten? Eine kurze
Anmerkung zu Spielen
und Erzählungen. In:
Spiel | Formen. Anfänge,
Jg. 1 (2021), Nr. 1, S. 156–
177.

- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protector Quest
- Pet Companion
- Observer Attachment

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Bootleg Quest
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

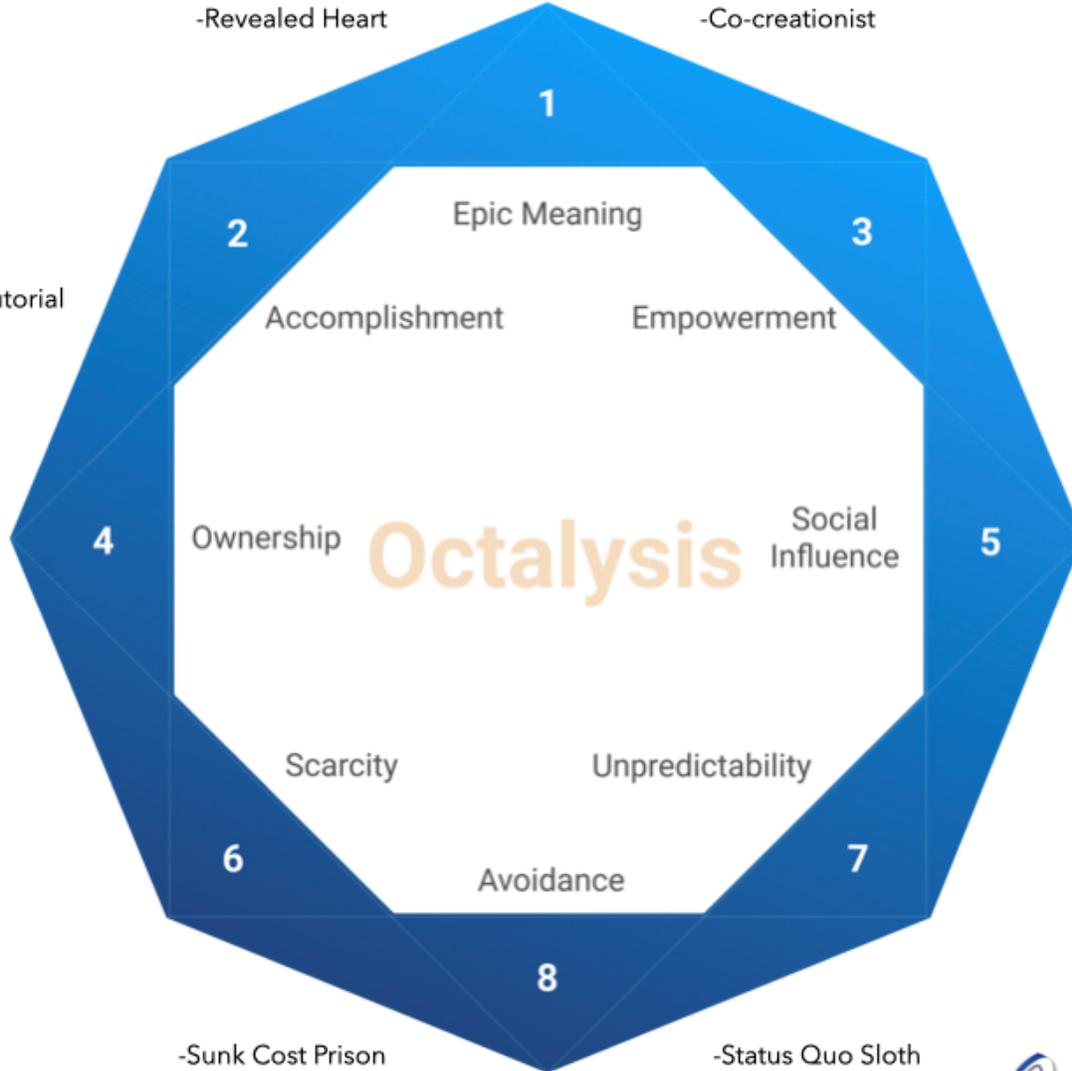
- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart

- Beginners Luck
- Free Lunch
- Cap Switcher
- Co-creationist

- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Chain Combos
- Dynamic Feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Attribute Web Chart
- Double Edged Sword

- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Trophy Shelf
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect



- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity

- Status Quo Sloth
- Streaking
- Evil Egg
- FOMO Punch

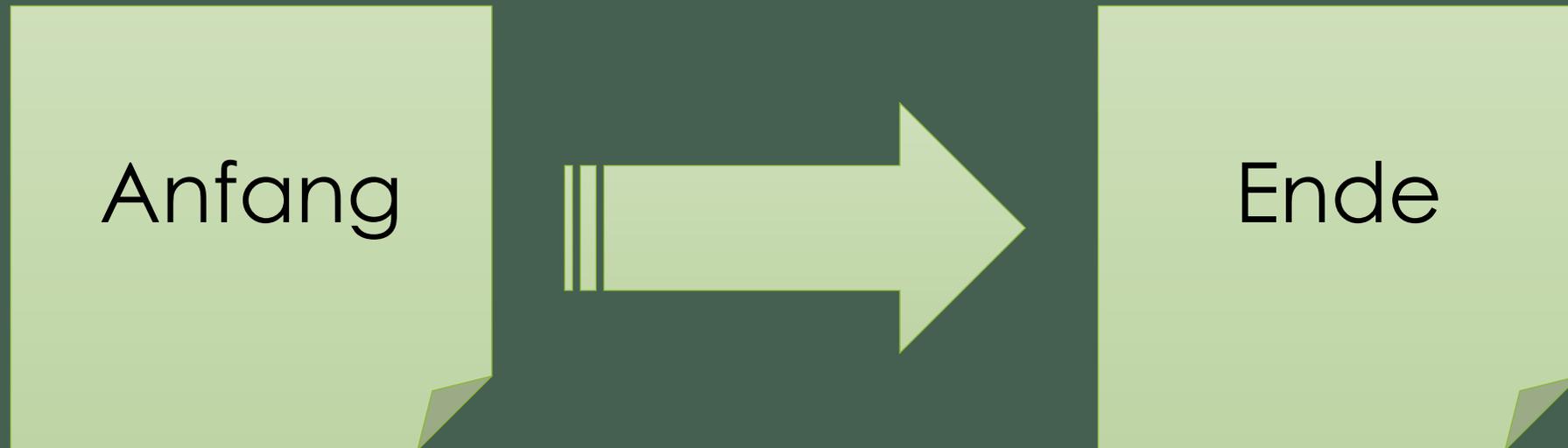


Yukai Chou Octalysis

<https://yukaichou.com/>

Spiele können auf sehr vielen Ebenen motivierend sein – eine gute Geschichte kann dabei helfen!

1. Grundgesetz des Storytellings



Heldenreise

- Geht zurück auf den Mythenforscher Joseph Campbell
- wurde berühmt durch George Lucas „Krieg der Sterne“
- Wird in PR&Journalismus viel genutzt

1. Der Ruf des Abenteuers
2. Der Aufbruch ins Unbekannte
3. Der Weg der Prüfungen
4. Der Schatz
5. Die Rückkehr

Aktanten

- Protagonist
Wer steht im Mittelpunkt der Geschichte? Wen verkörpern die Spielenden? Ist es leicht, sich in diese*n hineinzusetzen?
- Ziel/Wunschobjekt/Schatz
Was will der Protagonist erreichen? Was motiviert die Hauptfigur?
- Auftraggeber*in
Wer macht den Protagonisten auf den Schatz aufmerksam?
- Nutznießende
Wer profitiert vom Ziel der Heldenreise?
- Helfer*in
Woher kommen die Tipps & Hinweise? Wer unterstützt die Hauptfigur?
- Gegenspieler*innen
Nicht zwangsweise eine Person, aber die Instanz, die der Hauptfigur im Weg steht

Struktur in Escapespielen

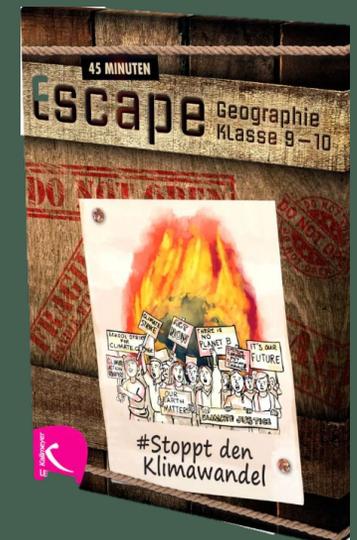
- Anfang: Beschreibung des Settings
- Ereignis: Eingesperrt werden
- Ende: Flucht
- Widerstand: Rätsel
- Protagonist?

Escapespielerzählungen

- Escapespiele sind Rätsel unter Zeitdruck mit einem Ziel
- Immer weiter expandierendes Genre
- Zahlreiche Klischees:
 - Verrückter Wissenschaftler, Exzentrischer Bösewicht ala Moriarty
 - Wettbewerb mit einem Widersacher
 - Schlösser, Kombinationen, Passwörter
 - Helferlein

Settings

- Labor
- Burg
- See
- Geisterbahn
- Inseln
- Museum
- Orientexpress
- ...



UnSolved: LowKey Fashion

Ausgangspunkt

- Ziel der Studierenden
- Ziel der Vorlesung
- Lernziele

Geschichte

- Arbeitsstelle bei einem großen Konzern
- Anwendung chemischer Kenntnisse, um Umweltthemen im Konzern voranzubringen
- Epischer Bösewicht – LowKey Fashion
- Entwicklung von Charakteren, die im Unternehmen arbeiten

LowKey Fashion

Prolog

- Stellenanzeige
- Assessmentcenter
- **Einstellung**

Akt I

- Erster Arbeitstag
- Unstimmigkeiten
- **Journalist**

Akt II

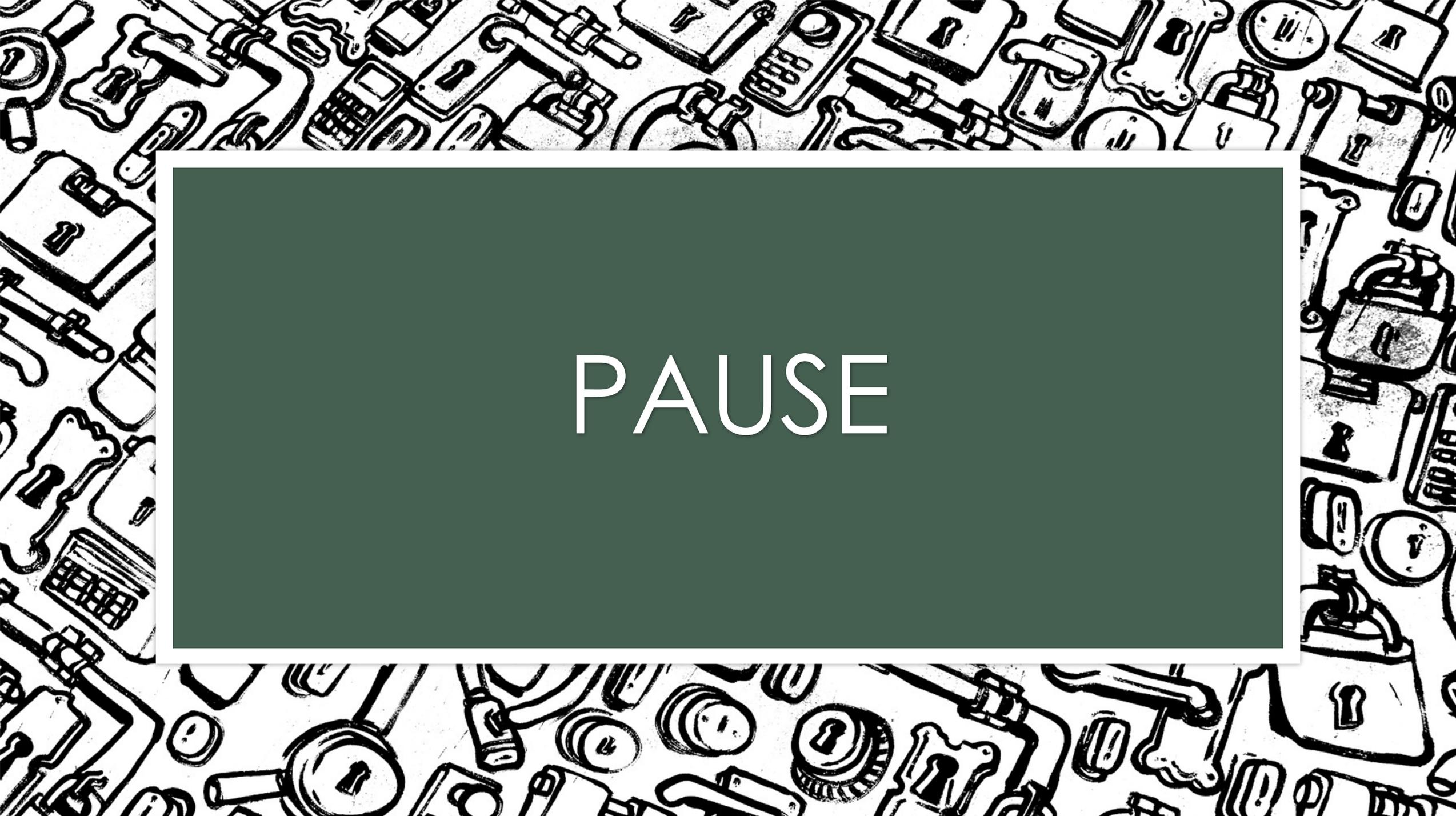
- Abmachung
- Ermittlungen
- **Beweisfund**

FINALE

- Interpretation
- Übergabe
- **Individuelles
Endszenario**

Zeitrahmen

- Aktstruktur entspricht dem Vorlesungstakt
-> 3 Vorlesungen sind 1 Akt (auch thematisch!)
- Möglich wäre aber auch 90 Min Vorlesung/ Tutorium



PAUSE



Rätselwerkstatt

- Rätseltheorie
- Klassische Rätseltypen in Escape Games
- Beispiele aus UnSolved: LowKey Fashion

Rätsel

Worauf kommt es an?

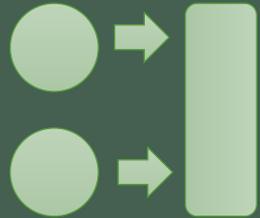
- Gruppengröße (Komplexität, Rollen)
- Lernkurve (Mastery)
- Ausprobieren
- Ausreichend Hinweise
- Gute Einbindung in Story

Was muss ich vermeiden?

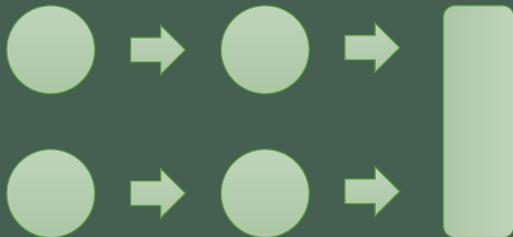
- Ständige Wiederholungen
- Try and Error-Rätsel
- Sofortige Auflösung
- Sinnlose Rätsel

Rätzelstruktur

- Offen



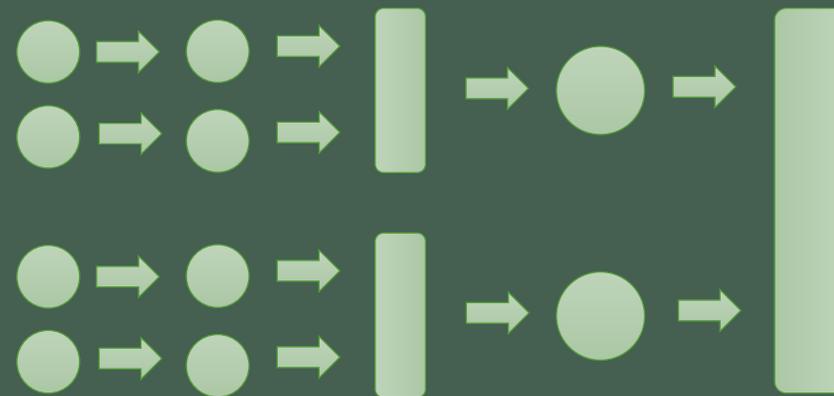
- Pfade



- Abfolge



- Pyramidal



Rätseltypen

Medien

- Bilderrätsel
- Videorätsel
- Texträtsel
- Audiorätsel

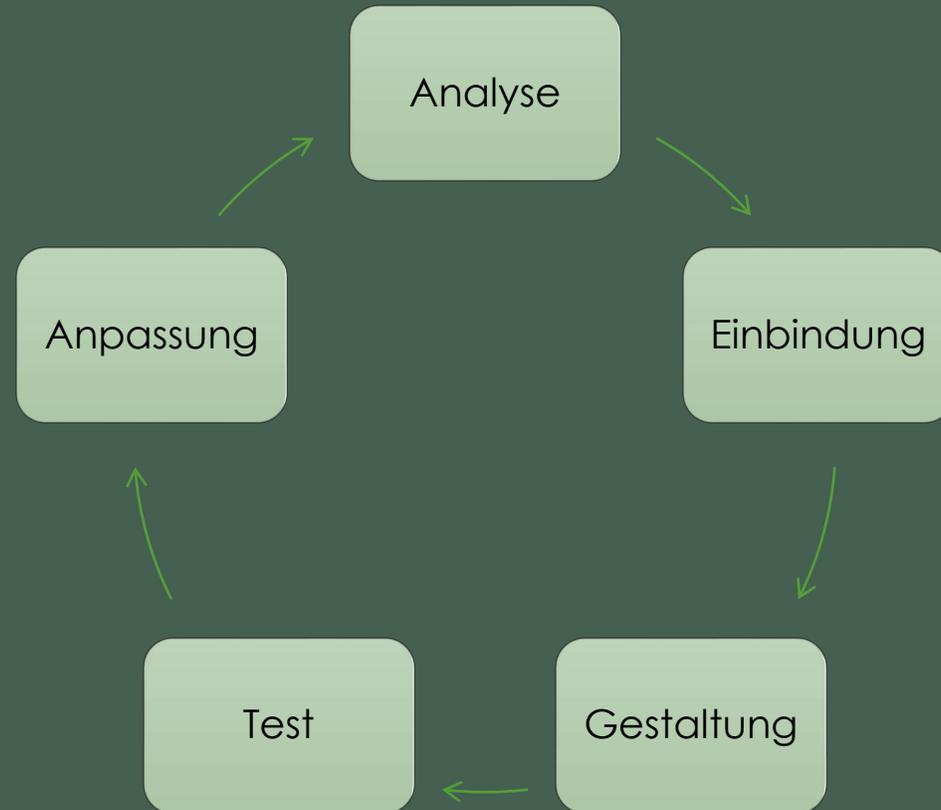
Fähigkeiten

- Beobachtungsrätsel
- Unterscheidungsrätsel
- Zusammenhangrätsel
- Gedächtnisrätsel
- Mathematikrätsel
- Mustererkennungsrätsel

Rätselerstellung

1. Was sollen die Rätselnden lernen?
2. Was passiert vor und nach dem Rätsel in meinem Spiel?
3. Welche Art der Lösung braucht das Rätsel?
4. Welcher Rätseltyp kommt dafür infrage?
5. Verstehen andere, was sie bei diesem Rätsel machen sollen?

Rätselerstellung - Ablauf



Wie finde ich Rätselvorlagen?

- Spielen!
- Containerlösung Chemification
- Klassiker

The background of the image is a dense, repeating pattern of hand-drawn, black-and-white technical sketches. These sketches represent various mechanical and electronic components, such as gears, bolts, nuts, screws, and connectors, arranged in a somewhat chaotic but rhythmic fashion. The central focus is a dark green rectangular box with a thin white border, containing the text 'DIGITALE UMSETZUNG' in a clean, white, sans-serif font.

DIGITALE UMSETZUNG

H5P Stars

Interactive Video



Virtual Tour



H5P Stars

Course Presentation



🏠 Büro

1 / 5 ▶

Branching Szenario



Akt 2: Whistleblowing

Du bist auf dem Lowkey Fashion Gelände einem Mann mit Hut begegnet.
Er hat dir eine Notiz in die Hand gedrückt und ist direkt wieder verschwunden.
Es wird Zeit dieser Begegnung und dem Inhalt der Notiz auf den Grund zu gehen.

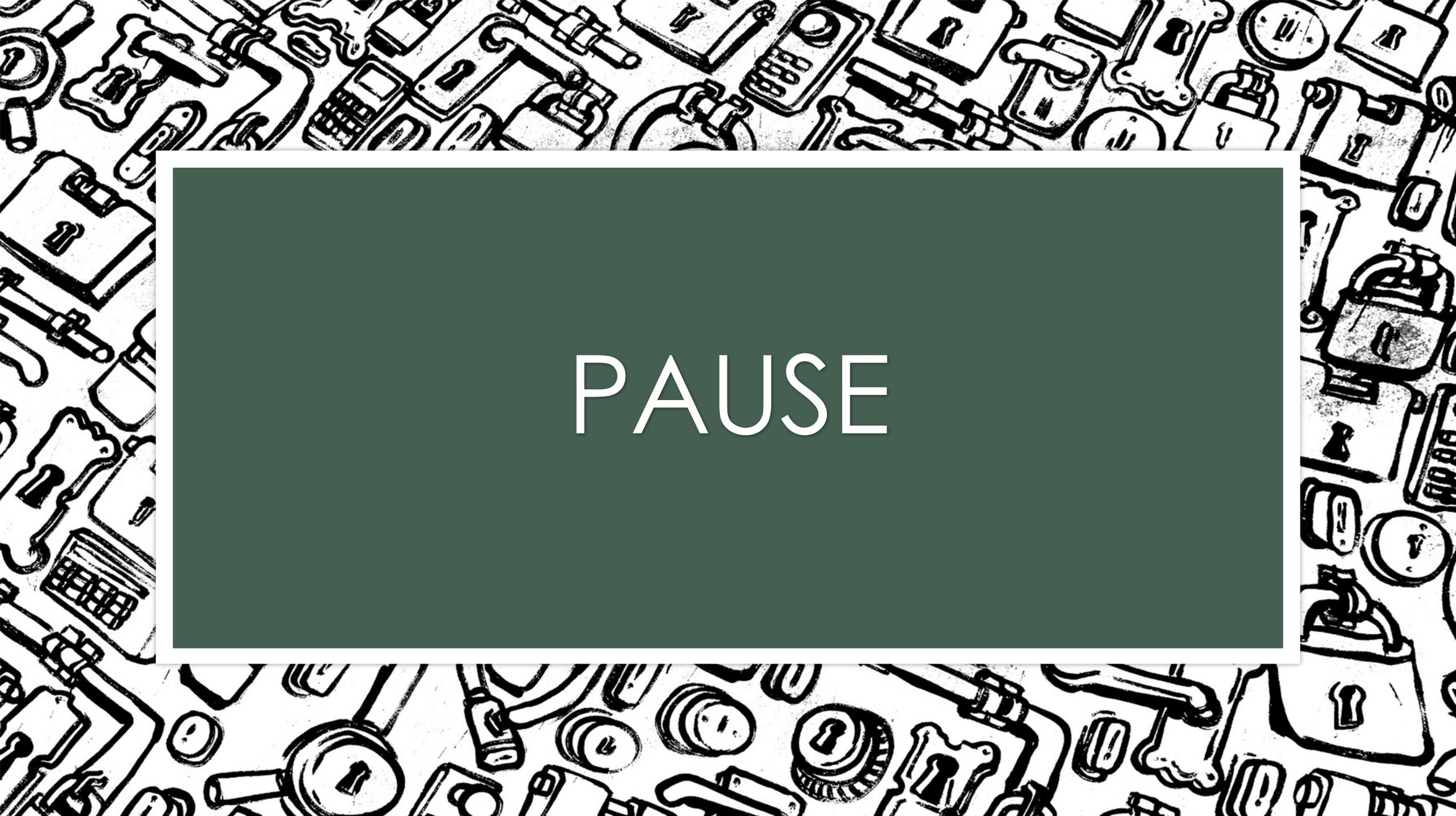
[Akt 2 →](#)

H5P Einzelaktivitäten

- Drag & Drop
- Kreuzworträtsel
- Fill the Blank
- Hotspots
- Quizzes
- Mark the words
- Memory
- Word Grid (Find the words)
- Sortierung

Ansonsten:

- Voraussetzungen - „Freischalten“ als Freispielen.
- Stach – Ownership ausbauen.
- Level Up XP – mehr Gamification wird's nicht.
- Quiz Abenteuer – wortwörtlich ein Spiel.



PAUSE

AGENDA

- Begrüßung
- Vorstellung des Projekts
- Workshops – Block I
- Pause (ca. 12:45 Uhr)
- Workshops – Block II
- Pause (ca. 15:15)
- **Abschlussdiskussion**

Vielen Dank für die Teilnahme

- Was hat Ihnen gut gefallen?
- Welche Fragen haben Sie noch?
- Wozu wünschen Sie sich weitere Workshops?
- Was hat Ihnen gefallen?
- Was können wir besser machen?



VIELEN DANK!

Quellen

- Nicholson,S. (2015) Peeking behind the locked door: A survey of escaperoom facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Michael Müller: Die Kraft des Erzählens für die Unternehmenskommunikation nutzen. Berlin: scm 2014, S.82-93
- Frenzel, Karolina; Müller, Michael; Sottong, Hermann: Storytelling. Das Praxisbuch. München: Hanser 2014 (E-Book)
- Balzer, Lars; Beywl, Wolfgang: evaluiert. Erweitertes Planungsbuch für Evaluationen im Bildungsbereich, hep-Verlag 2018
- Rüth, Marco: Spielerisches Lernen besser bewerten: Effektivität und Effizienz von Computerspielen, 2017