



Ich bin Romanist*in, holt mich hier raus

Ausgangssituation

- **Gamification** (wie z.B. bei Kahoot) führt i.d.R. zu einer Motivationssteigerung und lässt eine örtliche und zeitliche Flexibilität zu,...
- ...aber dieser Ansatz führt oftmals leider auch zu **bloßer Wiederholung und Abprüfung von Wissen** sowie einer Vernachlässigung von Kooperation und Interaktion.
- Escape Games können genau hier ansetzen: **Zusammenarbeit und komplexe Fachkompetenzen** können so aktiv gefördert werden.

In unserem Escape Game wollten wir Folgendes fördern:

1. (Vorwiegend rezeptive) zielfremdsprachliche Kompetenzen
2. Sprachübergreifendes Arbeiten
3. Interdisziplinäres Arbeiten (Linguistik, Fachdidaktik, LitWiss, ...)
4. Wissenschaftliches Arbeiten
5. Zielgerichteter Einsatz digitaler Hilfsmittel

Projektbeschreibung

- Drei Hilfskräfte haben sich die Arbeit aufgeteilt und einen **Virtuellen Escape Room in Moodle** erstellt.
- Unter anderem wurden dafür auch 360°-Aufnahmen erstellt und als **Virtual Tour (H5P)** eingebunden.



Ergebnisse

- Escape Games haben sich als sehr ergiebig für die **Vernetzung** herausgestellt
- **OER** wurden unter den Studierenden bekannter
- **H5P** wird seither auch in anderen Kursen verwendet.
- Es wurde angeregt, einmal pro Studienjahr einen **Spielenachmittag/-abend** zu organisieren. Dieser könnte z.B. am Weltspieletag (28.5.23) durchgeführt werden. Die im Rahmen des Projekts erworbenen analogen Escape Games sollen dort zum (erneuten) Einsatz kommen.
- Das Spiel wurde bereits zweimal ausprobiert und die Studierenden dazu befragt. Derzeit fehlt leider die Zeit, die Ergebnisse der **Evaluation** einzuarbeiten.
- Eine **Veröffentlichung** steht noch aus.

Kontaktinformationen:

Janina Reinhardt
Fakultät für Linguistik und
Literaturwissenschaft
janina.reinhardt@uni-
bielefeld.de
0521 106 3479

Je konkreter die Idee, desto besser der outcome... aber manchmal wachsen Projekte auch!

In diesem Projekt haben wir den Hilfskräften teilweise sehr viel Spielraum gelassen. Das hat überwiegend gut funktioniert, doch regelmäßige Zoom-Meetings waren nötig, um Feedbackschleifen einzubauen. Auch ein Austausch zu Herausforderungen durch OER war nötig und kann nicht früh genug stattfinden.