





HANDBUCH:

PÄDAGOGISCHE ESCAPE-ROOMS ZUR STEIGERUNG DES IMAGES DER BERUFLICHEN BILDUNG



www.escape2stay.eu



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material

Under the following terms:

- » Attribution You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
- » NonCommercial You may not use the material for commercial purposes.
- » ShareAlike If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.
- » No additional restrictions You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.













Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

KAPITEL 1 EINLEITUNG









EINLEITUNG

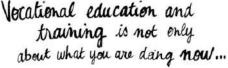
Die zentralen Herausforderungen für die Berufsbildung stellen der demografische Wandel mit all seinen Folgen, einschließlich der Auswirkungen auf die Fachkräftesicherung, sowie die Internationalisierung der Wirtschaft und Gesellschaft und die damit verbundene Integrationsaufgabe dar. Die Berufsbildung spielt eine Schlüsselrolle, wenn es darum geht, Menschen mit den für den Arbeitsmarkteintritt grundlegenden Fähigkeiten und Qualifikationen auszustatten sowie ihre Möglichkeiten im Bereich der beruflichen Weiterentwicklung bzw. Reorientierung in einer lebenslangen Perspektive zu unterstützen, damit sie ihre Karriereübergänge erfolgreich bewältigen können.

Die Daten der OECD weisen für den Zeitraum von 1995 bis 2010 einen enormen Zuwachs von Teilnehmenden an akademischen Bildungsgängen aus. Im gleichen Zeitraum stagnierten die berufsbegleitenden und praxisbezogenen Studiengänge im tertiären Bildungsbereich.

Schon heute ist der Fachkräftemangel bei Menschen mit abgeschlossener Berufsausbildung am größten: 48% der Unternehmen melden hier einen Mangel, während nur 27% einen Mangel an Akademikern beklagen.

Gleichzeitig, selbst in traditionell am arbeitsbasierten Lernen orientierten Ländern wie Deutschland, verliert die Berufsausbildung gegenüber dem Studium zunehmend an Bedeutung. Im Jahr 2020 begannen erstmals mehr Menschen eine Hochschulausbildung als eine Berufsausbildung.

Die Berufsorientierung ist ein Prozess mit zwei Seiten: Auf der einen stehen Jugendliche, die sich orientieren und ihre eigenen Interessen, Kompetenzen und Ziele kennen lernen müssen. Auf der anderen stehen die Anforderungen der Arbeitswelt, an denen sich die Jugendlichen orientieren müssen.







Wie die Berufswahlforschung gezeigt hat, lassen sich Jugendliche bei ihrer Entscheidung für oder gegen einen bestimmten Beruf von unterschiedlichen Motiven leiten. Einerseits möchten sie, dass ihnen der Job Spaß macht, und die sonstigen Bedingungen wie z. B. Arbeitszeiten, Gehalt und Aufstiegsmöglichkeiten sollten auch stimmen. Andererseits wird ihre Berufswahl – oft nicht einmal bewusst – auch von dem Wunsch getrieben, mit dem gewählten Beruf gesellschaftliche Anerkennung zu erlangen und die eigene soziale Identität zu stärken.

Das Hauptziel des Strategischen Rahmens für die Europäische Zusammenarbeit auf dem Gebiet der allgemeinen und beruflichen Bildung "ET2020" ist die Steigerung der Attraktivität und Qualität der Berufsausbildung. Dies bezieht sich vor allem auf die Verbesserung der Berufsberatung, -orientierung und -information sowie auf die Verbesserung der Durchlässigkeit.

Neben der Durchführung von berufsbildungsbezogenen Informationskampagnen und Werbemaßnahmen für verschiedene Zielgruppen und der Einbettung von Praxiskomponenten in den schulischen Unterricht geht es darum, die Durchlässigkeit der Ausbildungswege zu erhöhen. Damit weist dieses Handlungsfeld auf einen wichtigen Aspekt hin, der die Attraktivität eines Berufsabschlusses aufrechterhält – die Ermöglichung von Karriere- und Aufstiegschancen im Verbund.

Europäische Vision für die Berufsbildung der Zukunft bis 2030



Eine exzellente, integrative und lebenslange Berufsbildung

Europäische Berufsbildungssysteme sollten darauf abzielen, bis 2030 eine exzellente und integrative allgemeine und berufliche Bildung bereitzustellen, die Möglichkeiten für wirtschaftliche und soziale Kohäsion bietet, Wettbewerbsfähigkeit und Wachstum unterstützt, eine intelligente, integrative und nachhaltige Entwicklung sowie die demokratische Bürgerschaft und die europäischen Werte fördert – und so allen Menschen dabei hilft, ihr volles Potenzial in einem lebenslangen Lernprozess zu entfalten. Sie werden durch drei Kernelemente definiert:

- Sie fördern den Erwerb von Fähigkeiten, Kompetenzen und Qualifikationen, die Beschäftigungsfähigkeit, Anpassungsfähigkeit, persönliche Entwicklung und aktive Bürgerschaft der Einzelnen gewährleisten.
- Sie bieten zugängliche, attraktive, wertvolle und innovative Angebote mit gesicherten Qualität für alle.
- Sie sind integriert, reaktionsschnell, diversifiziert und qualitätssicher und werden durch entsprechende Steuerung, Finanzierung und Führung untermauert, die Exzellenz, Inklusion, Effektivität und gemeinsame Verantwortung fördern.



KAPITEL 1 **EINLEITUNG**

Das Handbuch "Pädagogische Escape-Rooms zur Imageverbesserung der Berufsbildung nutzen" richtet sich das im Bereich der Berufsorientierung tätige Berufsbildungspersonal (Lehrkräfte, Berater etc.) und beschreibt ein methodisch-didaktisches Konzept mit Hilfe von fünf verschiedenen Escape-Room-Settings.

Im Wesentlichen liefert es den Entwicklern von Escape-Games eine Anleitung, wie man solche Spiele richtig plant, implementiert und nachbereitet. Es stellt auch Empfehlungen bereit, wie diese in die Palette der Berufsorientierungsmaßnahmen integriert werden können.

Schüler sind nie so motiviert, wie wenn sie gegen die Uhr antreten, um einen skrupellosen Hacker zu stoppen, oder durch einen geschlossenen Raum wandern und versuchen "die Tür zu öffnen…".

Escape-Rooms versprechen eine Stunde Spaß am Rätseln, an der Teamarbeit und am logischen Denken, verpackt in eine spannende Geschichte, und viele Lehrkräfte möchten gerne diesen neuen Trend für ihren Unterricht nutzen.

Darüber hinaus soll das Handbuch dazu dienen, skeptische eingestellte traditionsorientierte Lehrkräfte für die pädagogischen Vorteile der Escape-Rooms zu überzeugen: Die Forschung zeigte die Vorteile des spielbasierten Lernens in Bezug auf die Stärkung sozialer Bindungen auf. Die individuellen Bemühungen der Spieler gewinnen an Bedeutung und ihre engagierte Teilnahme führt zu Freude und einem positiven Eindruck vom behandelten Thema (vgl. McGonigal 2011).

In unserem Fall wäre dies eine positive Einstellung zu bestimmten Ausbildungsberufen und zum arbeitsbasierten Lernen, die das Hauptziel des Projekts darstellt. Ähnlich wie bei unseren Escape-Room-Settings soll auch das Handbuch nicht nur als ein Leitfaden, sondern auch als eine Inspiration und ein überzeugendes Argument, um die Zielgruppe, die Akteure der Berufsberatung, dazu zu bringen, ihre eigenen Escape-Rooms zu entwickeln.



KAPITEL 2 PÄDAGOGISCHER ANSATZ







PÄDAGOGISCHER ANSATZ

2.1. Theoretischer Rahmen für spielbasiertes Lernen (Gamifizierung)

Die Gamifizierung ist ein Prozess, bei dem Spiele oder spielähnliche Elemente in die Bildung integriert werden, um die Teilnahme zu fördern und den Spaß am Gewinnen zu steigern. Die Gamifizierung verspricht, die Arbeit lohnender zu machen und ein Gefühl der Effizienz sowie eine Erfahrung zu fördern, bei der das Lösen von Problemen zu größerer Zufriedenheit führt. Die Gamifizierung des Lernens ermöglicht es den Lehrkräften, auf messbare, sinnvolle Ziele in Echtzeit hinzuarbeiten und, sobald diese Ziele erreich werden, ein besseres Feedback zu erhalten. Schließlich würden Sie sich nie verbessern, wenn Sie nicht herausfinden könnten, was Sie besser machen müssen bzw. wie Sie Ihre Qualifikationen steigern können.

2.2. Vorteile der Gamifizierung in der Bildung?

- · Sie macht das Lernen unterhaltsam und interaktiv
- · Sie löst eine Lernsucht aus
- · Sie ermöglicht den Schülern, Anwendungen aus der realen Welt kennenzulernen
- · Sie liefert Echtzeit-Feedback
- · Sie verbessert die Lernerfahrung

Die Gamifizierung ist enorm effektiv, sowohl in der klassischen Bildung als auch im E-Learning und sogar in anderen Lernumgebungen, in denen sie verwendet wird, um Schüler und Mitarbeiter aus- bzw. weiterzubilden. Sie funktioniert, wenn die Spiele grundlegende Bedürfnisse der Teilnehmer wie Autonomie-, Selbstwert- und Kompetenzfühl ansprechen.



PÄDAGOGISCHER ANSATZ

2.3. Was sind die Bedürfnisse der Schüler hinsichtlich der Berufsbildungsförderung? Welcher Typ von Schülern stellt die Zielgruppe des Projekts dar?

Die Schüler müssen die verschiedenen Möglichkeiten kennen, die ihnen für ihre berufliche Laufbahn zur Verfügung stehen. Unsere Zielgruppe stellen Jugendliche dar, die vor einer Entscheidung für einen bestimmten Karriereweg stehen.

Sie brauchen es, einbezogen und motiviert zu werden. Sie brauchen neue Lernmethoden. Es gibt immer mehr Schüler aus benachteiligten Verhältnissen, die benötigen, zusätzlich betreut und motiviert zu werden. Sie müssen lernen, zu scheitern und in einem sicheren Umfeld zusammenzuarbeiten. Die Berufsbildung lässt sich am besten mit praktischen Beispielen von Arbeitsaufgaben fördern, die auf eine unterhaltsame und spannende Weise präsentiert werden, z. B. in Form von Escape-Room-Herausforderungen. Ein zusätzlicher Vorteil kann dabei darin bestehen, dass die Herausforderungen von derzeitigen Auszubildenden gestellt werden, sodass die künftigen Azubis genau sehen können, wozu sie in der Lage sein werden, wenn sie ein bestimmtes Ausbildungsjahr absolvieren.

Unsere Hauptzielgruppe sind Schüler, die sich am Übergang zur nächsten Bildungsstufe befinden und sich dabei für den Weg der Berufsbildung entscheiden können. Wir haben uns darauf konzentriert, unsere Escape2Stay-Rooms für alle Schüler zugänglich zu machen, auch für diejenigen mit benachteiligtem Hintergrund, sodass sie sich beim Spielen sicher fühlen und danach belohnt werden. Unsere Rooms sind außerdem so aufgebaut, dass sie mobil sind, d.h. wir können sie in Kisten verpacken und an verschiedene Schulen herangehen, damit mehr Schüler sie nutzen können.



PÄDAGOGISCHER ANSATZ

2.4. Warum sind Escape-Rooms für unsere Zielgruppe von Vorteil?

Escape-Rooms bieten die Möglichkeit, den spielerischen Aspekt mit einer lehrreichen und informativen Umgebung zu verbinden. Sie schaffen eine größere Motivation und ein höheres Engagement der Teilnehmer, die in den meisten Fällen jung sind (Zielgruppe).

Escape-Rooms sind so erfolgreich darin, Spaß zu machen, weil sie erfordern, dass Mitglieder eines Teams zusammenarbeiten, um zu gewinnen. Zum Beispiel: Die Hinweise, die während des Spiels gegeben werden, werden normalerweise zur Lösung der Rätsel verwendet. Durch das Bündeln ihrer geistigen Ressourcen und Intelligenz können die Teammitglieder Probleme schneller lösen, als wenn sie allein arbeiten würden. In manchen Fällen ist es sogar unmöglich, die Rätsel allein zu lösen, weil sie eben Teameinsatz erfordern.

Escape-Rooms bieten verschiedene Herausforderungen und Möglichkeiten, diese zu lösen, sodass jedes Spiel einzigartig sein kann. Sie steigern die Motivation, weil sie ein Echtzeit-Feedback über das Gelernte liefern und so die Motivation der Schüler steigern und ihnen zeigen, wie viel sie seit dem Spielbeginn gelernt haben.

Sie sind auch lehrreich: Man kann eine ganze Menge Lernstoff in sie hineinpacken. Bei den Rätseln kann es um praktisch alles gehen. Wir könnten z.B. einen Escape-Room speziell zum Thema Elektrotechnik entwickeln, und da Escape-Rooms von Natur aus unterhaltsamer und fesselnder sind, würden die Schüler dann mit immer mehr Wissen als gewöhnlich nach Hause gehen.

Das Denken über den Tellerrand hinaus: Im Berufsleben ist es unerlässlich. Während uns traditionell beigebracht wird, für uns selbst zu sorgen, zwingen uns die Escape-Rooms dazu, zusammenzuarbeiten, wodurch es mehr Spaß macht. Sie entwickeln bei den Teilnehmern den Teamgeist, das Denken über den Tellerrand hinaus und die Logik. Escape-Rooms eignen sich perfekt für Teambuilding-Aktivitäten in Unternehmen, da sie alle Teammitglieder dazu bringen, auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten. Wenn Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Kommunikationsfähigkeit verbessern müssen, können sie es in einem Escape-Room schaffen, indem sie lustige interaktive Rätsel lösen.

Sie bieten kleine und große Gewinne: Es geht nicht nur um die endgültige Lösung. Die Schüler erhalten Echtzeit-Feedback darüber, wie sie vorankommen, und jeder kleine Fortschritt wird belohnt. Es ist auch ein sicheres Umfeld, um zu scheitern: Während woanders das Scheitern bestraft wird, wird es hier gefördert. Die Schüler werden ermutigt, zu experimentieren und logisch zu denken, neue Ideen auszuprobieren und bei Misserfolg einen neuen Versuch zu starten. Selbst wenn die Zeit abläuft, kann sie verlängert werden, sodass die Teilnehmer immer noch eine Chance haben, zu entkommen. Diese Art von Unterricht fördert neuartige Ideen, da die Angst vor dem Verlieren nicht so groß ist.

5 HAUPTVORTEILE



Sie steigern das Engagement- und das Konzentrationsniveau



Sie fördern kognitive Entwicklung der Schüler



Sie tragen zur Beilegung der Streitigkeiten unter den Schülern bei



Sie bieten den Schülern ein Echtzeit-Feedback an



Sie ermöglichen es den Schülern, Anwendungen aus der realen Welt kennenzulernen

Kofinanziert durch das

2.5. Welche Fähigkeiten sind für die Teilnahme an einer Escape-Room-Aktivität erforderlich?

Pädagogische Escape-Rooms bieten den Teilnehmern viele Stärken und Vorteile an, aber um das Beste aus ihnen herauszuholen, müssen die Teilnehmer über bestimmte Fähigkeiten verfügen, bevor sie an dem Spiel teilnehmen.

Im Allgemeinen wird in Escape-Rooms **Intelligenz** gefragt – während sie die Rätsel lösen, müssen die Teilnehmer neue Verbindungen herstellen und Argumente finden können. Mit anderen Worten: **Die Fähigkeit, Probleme zu lösen, ist also eine der am meisten nachgefragten und damit auch zu trainierenden Fähigkeiten in Escape-Rooms**. Die Teilnehmer sollten in der Lage sein, ihre Sinne zu benutzen, um Hinweise zu finden, die sehr subtil sein können, und daher mehr Aufmerksamkeit erfordern.

Logisches Denken ist in Escape-Rooms unerlässlich, vor allem, wenn die Rätsel auf Logik basieren, aber am stärksten wird die zeitliche Logik gefördert, weil die Schüler sehr aufmerksam auf Hinweise achten und diese Hinweise dann logisch zu einer Lösung zusammensetzen müssen. In ähnlicher Weise ist **kritisches Denken eine weitere erforderliche Fähigkeit.** Escape-Rooms fördern kritisches Denken und manchmal auch die Fähigkeit, Probleme eigenständig zu lösen.

Die **Kommunikation** ist ein Muss in jedem Escape-Room, denn ohne sie lassen sich die Rätsel nicht lösen. Dies ist der Grund dafür, warum Escape-Rooms so gut geeignet sind, um die **Teamarbeit** zu fördern. Die Fähigkeit, zusammenzuarbeiten, ist in Escape-Rooms von grundlegender Bedeutung, weil sie dabei hilft, eigenes Ego beiseitezustellen, Lösungen zu erwägen, an die man selbst möglicherweise nicht gedacht hätte, und die Differenzen innerhalb des Teams zurückzustellen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Es fördert die Gleichberechtigung innerhalb des Teams und soll zeigen, dass sich die Teammitglieder gar nicht so sehr voreinander unterscheiden. Das Ziel dabei ist es, sich nur auf die anstehende Aufgabe zu konzentrieren. Es beseitigt die bedeutungslosen Unterschiede zwischen den Teammitgliedern und erlaubt ihnen, nur auf die Rätsel, Hinweise und Lösungen fokussiert zu sein.

Da das Scheitern nicht bestraft wird, haben die Schüler die Freiheit, zu experimentieren, über den Tellerrand hinaus zu denken und neuartige Problemlösungen ausprobieren, die ihnen in der Zukunft in der realen Welt behilflich sein können.

GEFORDERTE FÄHIGKEITEN



Teamarbeit



Intelligenz und Problemlösung



Logisches und kritisches Denken



Kommunikation

PÄDAGOGISCHER ANSATZ

2.6. Welche Fähigkeiten werden durch Escape-Rooms gefördert?

Es gibt viele Fähigkeiten, die durch Spiele in Escape-Rooms gefördert und trainiert werden können. Kommerzielle Escape-Rooms sind eher auf das Vergnügen der Teilnehmer ausgerichtet, aber die im Rahmen des Projekts "Escape2Stay" konzipierten und in Trainings- und Bildungsumgebungen eingesetzten Escape-Rooms fördern vor allem viele Fähigkeiten, die junge Menschen später in ihrem Berufsleben benötigen werden.

Die in der heutigen Arbeitswelt wichtigsten Fähigkeiten werden im Folgenden aufgelistet und beschrieben:

- **Die Fähigkeit, Probleme zu lösen**, wird in der heutigen Zeit immer wichtiger. Größere und kleinere Probleme tauchen immer wieder auf, und wir müssen sie schnell und effizient lösen können. Die fehlerfreundliche Umgebung eines Escape-Rooms ist ein perfekter Ort, um Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln, die sich als ein Schlüssel zum zukünftigen Arbeitsplatz erweisen können.
- **Die Kreativität** ist ein wichtiger Bestandteil der oben erwähnten Problemlösungsfähigkeiten. Sie bringt uns auf neuartige Ideen, wie wir moderne Probleme mit Logik lösen können. Und, natürlich, gibt es keinen besseren Ort, um seiner Kreativität freien Lauf zu lassen, als in einem Escape-Room!
- Das Zeitmanagement: Zeitbasierte Escape-Rooms stellen für Schüler die perfekte Gelegenheit dar, ihre Zeitmanagementfähigkeiten zu trainieren!
- **Die Kommunikation innerhalb der Teams** ist sehr wichtig, um Konflikte zu lösen und schneller zu Lösungen zu kommen. Leider haben wir in den letzten Jahren bei den Jugendlichen einen stetigen Rückgang in diesen Bereichen beobachtet. Glücklicherweise sind die für Teams konzipierten Escape-Rooms eine perfekte Umgebung, in der sich alle aufeinander verlassen können und wo ein Scheitern nicht so bestraft wird wie in der realen Arbeits- oder Schulumgebung.
- Über den Tellerrand hinaus zu denken, d. h. auf unkonventionelle Ideen zu kommen, an die noch nie zuvor gedacht wurde, mag wie eine entmutigende Aufgabe erscheinen, denn in der realen Welt ist ein Scheitern schwer zu verkraften. Warum also nicht in einem Escape-Room üben, wo ein mögliches Scheitern nicht so sehr ins Gewicht fällt? So können sich die Teilnehmer auch ein wenig entspannen und sich auf das Lernen konzentrieren.
- **Kritisches Denken**: Den Jugendlichen beizubringen, selbständig zu denken, ist sehr wichtig und führt dazu, dass sie zu effektiven Teilen ihrer Teams werden, die ihre eigenen Ideen einbringen und auf Fehler hinweisen. Ein Escape-Room ist dafür perfekt geeignet.
- Die Teamarbeit ist unerlässlich: Glücklicherweise sind Escape-Rooms eine großartige Möglichkeit, diese Fähigkeit zu fördern, da die Teilnehmer in gewisser Weise gezwungen sind, zusammenzuarbeiten und einander zu vertrauen. Es ist ebenfalls unerlässlich, den Teamkollegen aktiv zuzuhören. Konflikte zu lösen und zusammenzuarbeiten, um die beste Lösung zu finden, ist von höchster Bedeutung, um die Probleme im Allgemeinen und das Problem innerhalb des Escape-Rooms zu lösen.
- Andere Fähigkeiten, die durch Escape-Games gefördert werden, sind das Leseverständnis, das mathematische Denken, die Fähigkeit, aus der eigenen Komfortzone herauszutreten, oder die Auge-Hand-Koordination.



VORBEREITUNG DES ESCAPE-ROOMS







VORBEREITUNG DES ESCAPE-ROOMS

Bei der Entwicklung oder Auswahl eines Escape-Games, das in einem Bildungskontext gespielt werden soll, muss der Game-Master die Ziele und Settings sowie die notwendigen Vorbereitungsschritte sorgfältig abschätzen. Von der Auswahl der richtigen Spielablaufdynamik für den spezifischen Zweck an bis hin zur Schaffung des Kontexts und geeigneter Herausforderungen innerhalb des Escape-Games muss vieles berücksichtigt werden. Sobald der Inhalt und das Thema feststehen, muss eine fesselnde Geschichte entwickelt werden, die zu unserem Thema und Ziel passt. Die Spielregeln und ein Punktesystem müssen festgelegt werden, und der Game-Master muss auch die Sicherheit aller Spieler gewährleisten und die Unversehrtheit aller verwendeten Materialien und Gegenstände sicherstellen.

Also lasst uns Schritt für Schritt anfangen!

3.1 Ein Ziel festlegen

Sie haben vor, mit Ihren Schülern ein Escape-Game zu spielen? GROSSARTIG! Aber warum genau?

Wenn Sie sich entscheiden, ein Escape-Game für Bildungszwecke zu verwenden oder zu entwickeln, ist es entscheidend, zunächst ein Ziel festzulegen, das unter Beachtung der Spielregeln erreicht werden soll. Es kann auch Unterziele geben, die der endgültigen Erreichung des Hauptziels dienen.

So dienen beispielsweise alle im Projekt "Escape2Stay" entwickelten Escape-Games dem Hauptziel, die Attraktivität der Berufsbildung in Europa zu steigern und einen ersten positiven und interessanten Kontaktpunkt zu bestimmten Berufsfeldern herzustellen. Dennoch dienen sie alle auch bestimmten Unterzielen, die spezifisch für das Thema und den Inhalt des Spiels sind und als "Lernergebnisse" ausgedrückt werden. Sie beschreiben, was ein Schüler/Spieler nach einem erfolgreichen Spielabschluss in der Lage sein soll zu tun.

Berücksichtigen Sie bei der Festlegung des Hauptziels und der Teilziele immer den verfügbaren Zeitrahmen. Überarbeiten Sie gegebenenfalls Ihre Ziele nach der Entwicklung des Escape-Rooms und vergewissern Sie sich, dass diese tatsächlich erreichbar und machbar sind.



3.2 Der Spielablauf

Der Spielablauf wirkt sich direkt darauf aus, wie das Spiel gespielt wird, da er beschreibt, ob es eine bestimmte Reihenfolge gibt, in der die Rätsel gelöst werden müssen. Bei der Entwicklung oder Auswahl eines Escape-Rooms ist es wichtig, die Fähigkeiten der Zielgruppe sowie die Ziele, die durch das Spiel erreicht werden sollen, zu berücksichtigen. Außerdem muss man beachten, dass sich der Spielablaufstil und der Narrationsstil des Spiels gegenseitig beeinflussen.



LINEARE ODER SEQUENZIELLE ESCAPE-ROOMS

In einem linearen Escape-Room müssen alle Rätsel in einer vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden. Die Hinweise werden mehr oder weniger in der Reihenfolge gefunden, in der sie verwendet werden müssen, und die Lösung eines Rätsels führt zum nächsten. Das bedeutet, dass die Spieler eine Herausforderung nach der anderen zu bewältigen haben und sich ganz auf das konzentrieren können, was vor ihnen liegt.

So eine Gestaltung des Spielablaufs ist ideal für Anfänger, einen einzelnen Spieler oder kleinere Gruppen. Das Entwickeln und Leiten von linearen und sequenziellen Escape-Rooms ist auch für den Game-Master einfacher. Sequenzielle Gestaltung des Spielablaufs wird häufig in Escape-Room-Brettspielen oder kostenlosen Escape-Games für mobile Apps verwendet.

Bei linearen oder sequenziellen Escape-Games folgen entweder alle darin enthaltenen Rätsel der vorgegebenen Reihenfolge der Ereignisse oder die gesamte Geschichte ist in Nebenräume/Szenen unterteilt, die den Ablauf des Spiels bestimmen. Innerhalb der Nebenräume kann die Reihenfolge der Rätsellösung linear, nicht-linear oder offen sein.



NICHT-LINEARE ESCAPE-ROOMS

Nicht-lineare Escape-Rooms können sehr komplex sein, da sie es den Spielern ermöglichen, mehrere Hinweise zu finden und mehrere Rätsel gleichzeitig zu lösen, ohne einem linearen Pfad zu folgen.

In einem Escape-Room mit mehreren Spielpfaden führen verschiedene Lösungsansätze und vielleicht sogar mehrere Handlungsstränge zum Ende des Spiels. Einige Pfade können in eine Sackgasse (durch sogenannte Ablenkungsrätsel) oder zu einem falschen Ende führen, und einige zu einem oder mehreren erfolgreichen Abschlüssen. Normalerweise bieten Escape-Games mit mehreren Spielpfaden verschiedene Pfade zum gleichen (erfolgreichen) Ende und die verschiedenen Pfade dienen dem Zweck, zusätzliche Punkte zu sammeln oder Zeit zu verlieren. Einige Escape-Room-Brettspiele verwenden diesen Spielablaufstil ebenso wie viele kommerzielle Escape-Games für PC, Konsole und VR-Systeme.

Offene Escape-Rooms sind die komplexeste Variante. Diese Art des Spielablaufstils wird häufig in realen Escape-Rooms verwendet, da sie den Spielern die volle Freiheit gibt, innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens nach Hinweisen zu suchen und Rätsel zu lösen. Bei einer offenen Gestaltung des Spielablaufs hängt alles davon ab, wie die Spieler kommunizieren und ihren Lösungsprozess organisieren, da sie Rätsel und Hinweise finden, ohne dass die Reihenfolge vorgegeben wird, in der sie sie lösen müssen. Sie haben dann eine Sammlung von verschiedenen Hinweisen und Rätseln, die sie lösen müssen, um auf die nächste Stufe zu gelangen. Auch das Herausfinden des Endziels und des letzten Rätsels ist oft ein Teil der offenen Escape-Games.

Das Entwickeln, Leiten und Spielen von offenen Escape-Games ist eine große Herausforderung. So eine Gestaltung des Spielablaufs ist am besten für mittelgroße Gruppen und fortgeschrittene Spieler geeignet. Anfänger können sich zwar dem Spaß anschließen oder ein Teil des Spiels sein, aber es kann für sie zu schwierig sein. Anbieter von realen Escape-Rooms geben oft den Schwierigkeitsgrad ihrer verfügbaren Escape-Rooms und die empfohlene Gruppengröße an.

3.3 Der Narrationsstil

Sobald der allgemeine Spielablaufstil ausgewählt ist, muss über die Art der Narration entschieden werden.

Ein Escape-Game ist immer in eine bestimmte Handlung eingebettet, die dem vollständigen Eintauchen in das Spiel dient. Warum müssen die Spieler "entkommen" und die Rätsel lösen? Warum gibt es ein Zeitlimit? Die Narration liefert den Kontext und letztendlich auch die Motivation für die Spieler.

Die Narration kann auf der Realität basieren oder fiktiv sein. Sie wird durch das Genre (Abenteuer, Krimi, Horror, Science-Fiction, Historisches usw.), das Thema (Zombie-Apokalypse, Zaubererschule, archäologische Entdeckungen usw.) und den Verlaufsstil der Geschichte definiert.

In vielen Fällen gibt es zu Beginn des Escape-Games stichwortartige Tipps zur Geschichte, aber mehr nicht. Das Fortschreiten der Geschichte durch das Lösen von Rätseln während des Spiels wird häufig in linearen und nicht-linearen Escape-Room-Brettspielen oder digitalen Spielen verwendet. Da diese normalerweise in kleineren Gruppen (oder allein) und ohne Game-Master gespielt werden, treibt die fortlaufende Geschichte die Motivation der Spieler an, das Spiel zu beenden. In realen Escape-Rooms sind die Gruppendynamik und der Zeitdruck in der Regel ausreichend, um das Ziel zu erreichen.



Die Narration gibt den Kontext für das gesamte Spiel vor, was bedeutet, dass alle Rätsel, die darin auftreten, in die allgemeine Handlung, das Genre und das Thema des Spiels passen sollten. Viele Rätseltypen sind vielseitig und können in jeder Art von Geschichte vorkommen, z. B. die Entschlüsselung von Symbolen. Je nach Genre und Thema können die Symbole jedoch unter verschiedenen Umständen und an verschiedenen Stellen zu finden sein.

In den fünf im Rahmen des Projekts "Escape2Stay" entwickelten Escape-Rooms tauchen die Spieler in verschiedene spannende Handlungsstränge ein: Sie retten einen vermissten Wissenschaftler, werden in einem Kontrollraum eingesperrt, finden fünf Fachleute, die sie auf einen fremden Planeten schicken, empfangen einen königlichen Gast und entkommen aus einem Klassenzimmer, bevor der Lehrer zurückkommt.

Eine Handlung zu entwickeln, ist ein extrem offener Prozess, der gleichzeitig sehr komplex ist. Alles ist möglich, solange alle Teile am Ende gut zusammenpassen und ein vollständiges und fesselndes Erlebnis ergeben.

Bei der Nutzung eines gebrauchsfertigen Escape-Rooms ist es sehr wichtig, sich mit der bereitgestellten Handlung vertraut zu machen. Um die volle Immersion der Spieler zu sichern, kann der Raum je nach Genre und Thema inszeniert werden. Darüber hinaus sollte der Game-Master, wenn er am Anfang Tipps zur Geschichte gibt (oder auch zwischendurch), in seiner Rolle bleiben und sich trauen, ein bisschen theatralisch zu sein.

3.4 Escape-Game-Rätsel

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, was ein Escape-Game-Rätsel sein kann, solange es zur Handlung passt und nicht gefährlich ist.

Es gibt einige typische Rätseltypen, die meist miteinander kombiniert werden, da sie sich gegenseitig ergänzen:

· Geschriebene Rätsel

Recht selbsterklärend treten diese Rätsel in schriftlicher Form auf jeder Art von Oberfläche auf. Sie können Symbole, Zahlen, Buchstaben, Wörter, Gleichungen, Bilder und mehr enthalten.

Physische Rätsel

Bei diesen Rätseln müssen die Spieler Objekte physisch berühren oder manipulieren. Es ist eine echte praktische Erfahrung, und es kann alles sein, vom Lösen eines Puzzles über das Anschließen einer Maus an den Computer bis hin zum einfachen Drücken eines Schalters. Diese Rätsel können Geschicklichkeit, Genauigkeit und Teamarbeit oder einfach nur Liebe zum Detail erfordern.

· Sensorische Rätsel

Berührung, Geruch, Lichter, Geräusche – diese Rätsel beinhalten alles, was die Sinne der Spieler anregt und erfordert, um die Rätsel zu lösen. Von blinkenden Lichtern über Tonsignale bis hin zu einer Box, in der sie verschiedene Gegenstände betasten und identifizieren müssen – alles (was nicht gefährlich ist) ist erlaubt.

· Schnitzeljagd-Rätsel

Bei diesen Rätseln müssen die Spieler im Raum nach Hinweisen suchen und alles einsammeln, was sie finden. Es ist die typischste Art von Rätseln und extrem wichtig für nicht-lineare Escape-Games.



Neben dem Typ des Rätsels ist auch der Lösungsmechanismus relevant. Einige typische Methoden sind:

Logische Rätsel

Um zur Lösung zu kommen, ist logisches Denken gefragt. Die Spieler finden normalerweise einen Hinweis, der zunächst keinen Sinn ergibt, aber durch logisches und kreatives Denken können sie letztendlich die Lösung herausfinden.

· Sprachliche Rätsel

Einen schriftlichen Code zu entschlüsseln, Buchstaben zusammenzusetzen oder die Bedeutung von Gedichten und versteckten Botschaften in schriftlichen Texten herauszufinden – sobald es um Sprache, Wörter und Buchstaben geht, ist es ein sprachliches Rätsel. Sie können sehr vielseitig sein, allerdings ist es oft schwierig, diese Spiele in einer anderen Sprache als der, in der sie entwickelt wurden, zu spielen, da der Sinn in der Übersetzung verloren gehen kann. Reale kommerzielle Escape-Rooms verzichten aus diesem Grund oft auf sprachliche Rätsel.

· Visuelle Rätsel

Visuelle Rätsel umfassen alles, wofür man ein gutes Auge benötigt. Sie können z. B. eine bestimmte Blickperspektive erfordern oder bildbasierte Rätsel, wie Wimmelbilder, Labyrinthe, Suchgitter, Verbinden von Punkten und vieles mehr, sein.

Rechnerische Rätsel

Bei diesem Rätseltyp müssen die Spieler etwas berechnen, um das Ergebnis zu erhalten, das beispielsweise der Code zum Öffnen eines Schlosses sein kann. Die Grundlage und die Werte für die Berechnung werden oft durch andere Typen von Rätseln gefunden und die Berechnung bildet den letzten Schritt, um zur Lösung zu gelangen.

· Teamarbeit-Rätsel

Ein Kernelement aller Escape-Games ist die Zusammenarbeit innerhalb des Teams. Daher gibt es oft Rätsel, die nur durch Zusammenarbeit und direkte Kommunikation gelöst werden können. Dabei kann es darum gehen, mehrere Schalter gleichzeitig zu betätigen oder sich an verschiedenen Orten aufzuhalten, zum Beispiel weil ein Code auf einer festen Oberfläche geschrieben ist und das Schloss, in das er eingegeben werden muss, irgendwo anders im Raum und außer Sichtweite ist.

· Thematische Rätsel (sehr spezifisch für ein bestimmtes Thema oder Lernergebnis)

Diese Rätsel sind eng mit einem bestimmten Thema oder Lernergebnis verbunden. Sie können mit anderen Rätseltypen kombiniert werden, konzentrieren sich aber zusätzlich auf eine bestimmte Fähigkeit oder ein bestimmtes Wissensgebiet, zum Beispiel chemische Formeln. Alle vom Projekt "Escape2Stay" bereitgestellten Escape-Rooms dienen dem Hauptzweck der Förderung der beruflichen Bildung und Karriere, indem sie Spiele aus den Bereichen Mechatronik, Gastgewerbe, Elektronik und anderen Sektoren anbieten. In der Regel werden alle erforderlichen Kenntnisse auch als Hinweise im Escape-Game geliefert und erfordern nicht, dass die Spieler im Vorfeld über spezielles Fachwissen verfügen.



3.5 Zu berücksichtigende Punkte

Bei der Auswahl oder Entwicklung eines Escape-Games müssen Sie sicherstellen, dass Sie sich aller Ressourcen, die Sie benötigen, bewusst sind. Berücksichtigen Sie die folgenden Aspekte:

1. Zeit.

Finden Sie heraus, wie viel Zeit Sie für die Vorbereitung des Spiels, für das Spielen mit einer Gruppe und für die erneute Vorbereitung des Raums für das nächste Team benötigen. Denken Sie daran, dass Sie mit jeder Gruppe auch eine Einweisung und eine Nachbesprechung durchführen wollen.

2. Platz.

Schätzen Sie ab, wie viel Platz Sie zum Spielen benötigen. Werden für das Escape-Game bestimmte Gegenstände oder bestimmte Möbel im Raum benötigt? Müssen Sie mehrere Teams gleichzeitig spielen lassen, jedes in einem anderen Raum? Ist der Raum sicher für das Spiel (siehe Sicherheitsmaßnahmen unten)?

3. Mobilität.

Muss das Escape-Game-Set transportiert werden? Oder soll es an einem festen Ort aufgestellt werden? Stellen Sie in jedem Fall sicher, dass das Spiel, das Sie spielen möchten, Ihren Bedürfnissen entspricht.

4. Gegenstände.

Werden für das Escape-Game bestimmte Gegenstände benötigt, wie z. B. Zahlenschlösser? Haben Sie diese Gegenstände, oder müssen Sie sie kaufen und vorbereiten?

5. Budget.

Vergewissern Sie sich, dass Sie über das nötige Budget verfügen, um bei Bedarf Elemente für den Raum zu kaufen. Auch wenn Sie Materialien ausdrucken können, stellen Sie sicher, dass die Druckkosten und Ressourcen in Ihrem finanziellen Rahmen liegen.

6. Personal.

Wenn Sie ein Escape-Game mit einer 20-köpfigen Klasse spielen, werden Sie wahrscheinlich 4 kleinere Teams von je 5 Spielern bilden. Idealerweise wird jedes Team von einem Game-Master betreut und unterstützt. Haben Sie genügend Mitarbeiter, die als Game-Masters zur Verfügung stehen?

7. Gruppendynamik.

Um eine kooperative Gruppendynamik zu gewährleisten, sollte der Game-Master die Teambildung sorgfältig moderieren. Im Idealfall kennen sich die Spieler bereits und haben ein freundschaftliches oder zumindest neutrales Verhältnis zueinander. Der Game-Master kann den Teambildungsprozess weiter erleichtern, indem er die Regeln und Ziele des Spiels klar kommuniziert. Der Gruppe ein gemeinsames Ziel zu geben, an dem sie arbeiten kann, ist ein entscheidender Schritt, um sie zu einem kooperierenden Team zu machen. In größeren Gruppen (mit mehr als 5 Spielern) kann es sinnvoll sein, dass die Gruppe einen Teamleiter oder -manager wählt, der den Überblick über alle aufgedeckten Hinweise und die noch offenen Rätsel behält.





3.6 Punktesystem

Ein Escape-Game zu spielen, macht Spaß. Rechtzeitig rauszukommen ist befriedigend, aber das Spiel besser zu beenden als eine andere Gruppe ist noch befriedigender. Wie können die Spieler erfahren, wer in dem Spiel besser war?

Das gebräuchlichste Punktesystem basiert auf der Zeit. Der Escape-Room hat ein Zeitlimit (z. B. 60 Minuten) und je schneller eine Gruppe entkommt, desto besser ist sie. Dies wird häufig in realen Escape-Rooms praktiziert.

Außerdem können die Spieler Hinweise verwenden. Es kann eine bestimmte Anzahl von Hinweisen geben (z. B. drei), die die Spieler ohne negative Folgen verlangen können, aber es kann auch festgelegt werden, dass jeder Hinweis Punkte oder Zeit kostet. In realen Escape-Rooms wird oft eine bestimmte Zeitstrafe (z. B. 5 Minuten) zu der Zeit addiert, die die Spieler für die Lösung des Spiels benötigen.

Viele nicht-lineare Escape-Games mit mehreren Spielpfaden verfügen über ein punktebasiertes Bewertungssystem, da die Spieler zusätzliche Hinweise und Rätsel finden können. Diese dienen nicht dem Hauptziel, sondern bieten ein größeres und tiefergehendes Erlebnis. Da dieses Punktesystem ziemlich komplex sein kann, wird es häufig in digitalen Einzelspieler-Escape-Games oder vergleichbaren Brettspielen verwendet.



3.7 Sicherheitsmaßnahmen und grundlegende Spielregeln

Bei der Vorbereitung des Raums und der Spieler auf das Spiel müssen bestimmte Schritte unternommen werden.

Vorbereitung des Raums

Der Game-Master muss sicherstellen, dass die Spieler jederzeit die Möglichkeit haben, den Raum zu verlassen. In dem Escape-Room eingesperrt zu sein, darf immer nur eine Illusion sein, mit der alle Spieler einverstanden sind. In realen Escape-Rooms gibt es immer einen Notfallmechanismus, der es den Spielern ermöglicht, den Raum bei Bedarf zu verlassen. Dies ist nicht nur zur Vermeidung von Panikattacken und bei persönlichen Notfällen relevant, sondern natürlich auch im Hinblick auf externe Notfälle wie z. B. einen Brand im Gebäude. Die Spieler sollten angewiesen werden, die ihnen zur Verfügung stehende Spielzeit so effizient wie möglich zu nutzen, müssen aber auch die Möglichkeit haben, bei Bedarf die Toilette zu benutzen.

Darüber hinaus muss der Game-Master sicherstellen, dass sich die Spieler während des Spiels nicht verletzen können, indem er überprüft, ob:

- · Möbel an der Wand befestigt sind und auf die Spieler nicht fallen können.
- Fenster während des Spiels nicht geöffnet bleiben, damit die Spieler nicht aus dem Fenster klettern, sich lehnen oder fallen können.
- Steckdosen und andere elektrische Bauteile deutlich sichtbar als KEIN Bestandteil des Spiels gekennzeichnet sind.
- keine Hinweise an gefährlichen oder unzugänglichen Stellen versteckt sind (z. B. oben auf einem hohen Bücherregal). Die Spieler sollten nicht auf Möbel klettern müssen, um Hinweise zu erhalten.
- Es keine scharfen Kanten oder Gegenstände gibt, mit denen sich die Spieler verletzen könnten (z. B. Messer, Sägen usw.). Auch Scheren sollten mit Vorsicht verwendet werden, insbesondere, wenn die Spieler nicht beaufsichtigt werden. Sollten solche Gegenstände unbedingt notwendig sein, so kann es aus Sicherheitsgründen besser sein, ihre Verwendung auf einen bestimmten Bereich (z. B. einen Tisch) zu beschränken, indem man sie an dieser Stelle befestigt.

Die Spieler müssen darauf hingewiesen werden, dass sie beim Aufdecken von Hinweisen oder Lösen von Rätseln keine Gewalt anwenden dürfen und dass nichts zerstört werden darf. Sollte sich der Game-Master während des Spiels nicht in demselben Raum mit den Spielern aufhalten, muss die Gruppe über eine Möglichkeit verfügen, mit ihm im Notfall (und natürlich, um Hinweise zu erfragen) schnell zu kommunizieren.





Vorbereitung der Spieler

Bevor das Escape-Game beginnen kann, bekommen die Spieler von dem Game-Master eine Einweisung, in er die Spielregeln erklärt und einige grundlegende Mechanismen erläutert, die die Spieler möglicherweise benötigen, um ein Rätsel zu lösen. Zu letzterem gehört zum Beispiel, dass er zeigt, wie ein Zahlenschloss funktioniert. In dieser Vorbereitungsphase kann der Game-Master die Spieler auch auffordern, kleinere Teams zu bilden. Als Faustregel gilt: Ein Team soll maximal aus 6 Spielern bestehen, denn die Kommunikation in größeren Gruppen eine Herausforderung für sich sein kann.

Nachfolgend ein paar grundlegende Spielregeln, die den Spielern mitgeteilt werden:

1. Keine Gefahren

Zu keinem Zeitpunkt werdet ihr in wirkliche Gefahr geraten. Ihr könnt jederzeit den Raum verlassen und das Spiel beenden, wenn ihr braucht. Beachtet nur, dass das Spiel dann vorbei sein wird.

2. Keine Pausen

Während des Spiels gibt es keine Pausen. Bereitet euch also jetzt vor und esst einen Snack, trinkt etwas und geht die Toilette, wenn ihr müsst. Macht euch jetzt bereit!

3. Verbotene und benötigte Gegenstände

Bringt keine Gegenstände mit, die nicht erlaubt sind (z. B. Smartphone) und stellt sicher, dass ihr alle Gegenstände habt, die ihr benötigt (z. B. Stift und Papier).

4. Spielzone

Es können sich Gegenstände im Raum befinden, die nicht Teile des Spiels sind (z. B. Steckdosen, Klimaanlage usw.). Der Game-Master legt die Spielzone fest und teilt euch mit, welche Objekte im Raum tabu sind.

5. Macht nichts kaputt

Ihr werdet in keinem Fall körperliche Gewalt anwenden müssen, um einen Hinweis zu finden.

6. Kommuniziert miteinander

Arbeitet als Team, um Hinweise zu finden und Rätsel zu lösen. Jeder bringt etwas mit – nutzt die Stärken der anderen und unterstützt euch gegenseitig, um das Ziel zu erreichen. Vielleicht möchtet ihr einen Gruppenleiter wählen, der hauptsächlich dafür verantwortlich ist, den Überblick zu behalten.

7. Macht euch Notizen

Schreibt euch euere Ergebnisse auf, um sicherzustellen, dass jeder Zugang zu den Hinweisen hat, die ihr gefunden habt. Es ist auch sinnvoll zu notieren, welche Gegenstände bereits verwendet wurden, da diese wahrscheinlich nicht zweimal verwendet werden müssen.

8. Macht euch Notizen

Vergisst das Zeitlimit nicht!

9 Nutzt Hinweise

Es ist keine Schande, Hinweise zu nutzen. Vielleicht seid ihr schon sehr nah dran, also bittet um Hilfe, bevor ihr den Gewinn des ganzen Spiels gefährdet.

10. Beachtet das demokratische Prinzip

Im Zweifelsfall sollte die Mehrheit der Spieler entscheiden, wie es weitergeht. Insbesondere bei der Inanspruchnahme von Hinweisen solltet euch alle einig sein.

11. Habt Spaß:)

Die vom Projekt "Escape2Stay" bereitgestellten Escape-Games folgen den beschriebenen Leitlinien und können sofort unter der Adresse <u>www.escape2stay.eu</u> völlig kostenlos abgerufen werden.

Wir hoffen, dass unsere Arbeit bei Ihnen gewisse Inspirationen geweckt hat, sodass dieses Handbuch und die darin enthaltenen Leitlinien zur Entwicklung weiterer Escape-Games für Bildungszwecke beitragen werden.



IMPLEMENTIERUNG DES ESCAPE-ROOMS







IMPLEMENTIERUNG DES ESCAPE-ROOMS

4.1. Erstgespräch mit der Gruppe und Anweisungen für die Teilnehmer

Die erste Einweisung ist eine der wichtigsten Phasen bei der Erläuterung eines Escape-Rooms. In dieser Phase erfahren die Teilnehmer die Geschichte hinter der Aktivität, an der sie teilnehmen werden, und die Regeln, die sie befolgen müssen, um das Escape-Game zu meistern.

Die Escape-Rooms, die von der Escape2Stay-Partnerschaft entwickelt wurden, verfügen alle über Einweisungsmaterialien, die in den bereitgestellten Ressourcen enthalten sind. In diesen Materialien findet man für den jeweiligen Escape-Room die Hintergrundgeschichte und geltende Regeln. Die Regeln müssen Information zur Anzahl der Rätsel enthalten, die die Teilnehmer lösen müssen, um den Escape-Room zu meistern. Die Zeit, in der die Teilnehmer alle Rätsel lösen müssen, muss in der Einweisung genannt werden (damit die Teilnehmer sich der Zeit bewusst sind, kann eine Countdown-Uhr im Raum sehr hilfreich sein). Ein weiterer Aspekt, der in den Regeln eines Escape-Rooms enthalten ist, sind die Hinweise, die der Game-Master dem Spielerteam geben kann. In Bezug auf die Hinweise müssen die Spieler darüber informiert werden, welche Art von Strafen sie erhalten, wenn sie um einen Hinweis bitten, und wie oft sie in dem jeweiligen Escape-Room darum bitten dürfen. Die Anzahl und die Art von Hinweisen müssen an den Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Escape-Rooms angepasst sein, so dass in den anspruchsvollsten Rooms mehr und signifikantere Hinweise zur Verfügung stehen als in den einfachsten.

Schließlich muss das in dem jeweiligen Escape-Room geltende Punktesystem erklärt werden. Dieses Punktesystem hängt normalerweise mit der Zeit zusammen, die die Spieler brauchen, um alle Rätsel zu lösen.



4.2 Tipps bzw. Hinweise, um die Qualität der Escape-Room-Erfahrung zu verbessern

Um die Leistung des Escape-Room-Erlebnisses zu verbessern, müssen mehrere Schritte unternommen werden. Diese Schritte sind (vgl. Lyman 2021):

- Testphase vor dem Spiel: Es ist der wichtigste Schritt, der getan werden muss. Je nachdem, wie viel Zeit Ihnen zur Verfügung steht, kann das Spiel als Ganzes getestet werden oder es müssen zumindest alle Rätsel, die Teile des Spiels sind, ausprobiert werden, um das ordnungsgemäße Funktionieren sicherzustellen. Während der Testphase sollten Sie ein Dokument erstellen, das alle Antworten auf die Rätsel und Puzzles, alle Hinweise, die Sie in den einzelnen Teilen des Spiels geben können, und eine "Karte, wo Sie alles versteckt haben" (Lyman 2021) enthält. Dieses Dokument wird der beste Freund des Game-Masters während des Spiels sein und sollte außer Sichtweite der Spieler aufbewahrt werden.
- Einrichten des Raums: Dies ist der Teil, in dem Sie den ausgewählten Raum, in dem das Spiel stattfinden wird, vorbereiten. In dieser Phase ist es wichtig, alle Rätsel und Puzzles ein letztes Mal zu überprüfen. "Zählen Sie alle Gegenstände, die gezählt werden müssen, messen Sie alles nach, was gemessen werden muss, und überprüfen Sie einfach alles doppelt, um sicherzustellen, dass Ihr Escape-Room reibungslos funktioniert" (Lyman 2021). Wenn Ihr Escape-Game technologische Aspekte beinhaltet, vergewissern Sie sich, dass auch diese Komponenten reibungslos funktionieren (Websites, Internetzugang, Passwörter, Stromversorgung für die Geräte etc.).
- Spielstart: Es ist eine der wichtigsten Phasen des gesamten Spiels. In dieser Phase legen Sie sämtliche Regeln fest, die die Spieler befolgen müssen, um alle Rätsel zu lösen und das Spiel erfolgreich zu beenden. In diesem Teil des Spiels müssen Sie den Spielern mitteilen, ob sie ihre Smartphones benutzen dürfen oder ob sie diese draußen lassen sollen. In einigen Escape-Rooms sind Internet und Smartphones erforderlich, in anderen nicht. Der Verzicht auf Smartphones kann den Zugang zur Außenwelt einschränken und "ein immersiveres, authentischeres Erlebnis schaffen" (Lyman 2021).

Es ist von entscheidender Bedeutung sicherzustellen, dass die Spieler alle Regeln, die sie befolgen müssen, vollständig verstehen und dass sie über das in dem Escape-Room verwendete Hinweissystem informiert sind.

Spielzeit: Während des Spiels kann der Game-Master mit den Spielern in dem Escape-Room bleiben oder einen Weg finden, um sicher zu sein, dass er die Spieler von außen sehen kann. Die Anwesenheit im Raum kann das Eintauchen in das Spiel etwas beeinträchtigen, kann aber auch für den Game-Master (und die Spieler) hilfreich sein, da er genau weiß, in welcher Phase des Spiels sich die Spieler befinden, und wenn sie Hilfe benötigen, kann er diese sofort leisten. In dem Escape-Room zu bleiben, kann für den Game-Master nützlich sein, wenn die Geschichte eine Nicht-Spieler-Figur enthält, die an einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels auftreten soll. Auf diese Weise weiß der Game-Master genau, wann er als diese Nicht-Spieler-Figur handeln muss.



26

IMPLEMENTIERUNG DES ESCAPE-ROOMS

Wenn Sie als Game-Master außerhalb des Raums bleiben möchten, um die Immersion des Spiels zu verbessern, müssen Sie einen Weg finden, um sicherzustellen, dass Sie immer genau wissen, in welcher Phase des Spiels sich Ihre Spieler gerade befinden. Suchen Sie einen Raum mit einem Fenster aus, oder installieren Sie Kameras darin. Sie brauchen auch ein System, um mit dem Raum zu kommunizieren (verwenden Sie ein Telefon, einen Lautsprecher oder ein anderes Gerät, um die Kommunikation zu gewährleisten).

Der für einen Game-Master schwierigste Aspekt während des Spiels ist es, den Spielern nicht zu viele Informationen zu liefern und ihnen keine Hinweise zu geben, wenn diese nicht verlangt werden. "Denken Sie daran, einige der wertvollsten Momente in einem Escape-Room sind die Aha-Momente, und wenn Sie Ihren Spielern die Antwort verraten oder ihnen im falschen Moment zu viel Hilfe geben, rauben Sie ihnen diese Momente." (Lyman 2021).

• Spielabschluss: Es ist die letzte Phase des Escape-Games. Es gibt drei Arten von Szenarien, die beim Spielabschluss auftreten können. Das erste ist, dass die Spieler alle Rätsel und Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit lösen, und das Spiel endet, wenn sie fertig sind. Das zweite Szenario ist, dass den Spielern die Zeit ausgeht und das Spiel zu diesem Zeitpunkt endet. Das letzte Szenario ist, dass den Spielern die Zeit ausgeht, aber der Game-Master erlaubt es ihnen trotzdem, das Spiel bis zum Ende zu spielen.

Ist das Escape-Game erfolgreich abgeschlossen worden, muss der Game-Master die Spieler für ihre Leistung loben und sie befragen, um zu festzustellen, ob sie gelernt haben, was sie lernen sollten... (s. Kapitel 5: Die Rolle des Game-Masters)

Sind die Spieler nicht rechtzeitig aus dem Escape-Room entkommen, muss der Game-Master den Spielern versichern, dass es nur ein Spiel war und dass sie kurz davor waren, es zu beenden. Danach kann er sie über ihre Erkenntnisse befragen und darüber, was sie verbessern müssen, um beim nächsten Versuch erfolgreich zu sein.

4.3. In welchen Fällen sollte der Game-Master in das Spiel eingreifen, um Hinweise zu geben?

Ein Hinweissystem muss von dem Game-Master bzw. bereits von dem Spielentwickler ausgewählt werden. Es können verschiedene Systeme eingesetzt werden. In Bezug auf die Anzahl der Hinweise, die ein Team verlangen oder erhalten kann, gibt es zwei Haupttypen von Spielen: Der eine, bei dem es eine maximale Anzahl von Hinweisen gibt, die man erhalten kann, und der andere, bei dem es keine Obergrenze für die Anzahl der Hinweise gibt. Die Inanspruchnahme von Hinweisen oder Indizien kann direkt mit einem Zeitverlust verbunden sein oder auch nicht, je nachdem, wie intensiv das Spiel sein soll. Keine Zeitstrafe zu bekommen, kann für "Gelegenheitsspieler, die sich durch die Zeitstrafen unter Druck gesetzt fühlen können", von Vorteil sein (Suleski 2020).

Es gibt verschiedene Momente, in denen der Game-Master in das Spiel eingreifen kann, um Hinweise zu geben (vgl. Quest Factor, ohne Jahrangabe). Zum Beispiel, wenn:

- Das Team nicht herausfinden kann, was als nächstes zu tun ist, und sich verzweifelt bemüht, die Lösung "in etwa 5 Minuten" zu finden, oder
- · die Spieler sich einig sind, dass sie um einen Hinweis bitten müssen.

Bei dem ersten Szenario muss sich der Game-Master vergewissern, ob die Spieler seine Hilfe wollen (wenn das Spiel Zeitstrafen enthält, muss dies betont werden). Für das zweite Szenario ist eine Entscheidung, die von der gesamten Gruppe oder zumindest von der Mehrheit der Gruppe getroffen werden muss, notwendig.

Der Game-Master kann ein System entwickeln, um zu erfahren, wann das Team einen Hinweis erhalten möchte. Richten Sie zum Beispiel eine bestimmte Stelle oder einen bestimmten Bereich in dem Raum ein, die die Spieler berühren oder in den sie sich begeben müssen, wenn sie einen Tipp bzw. Hinweis benötigen. Auf diese Weise müssen die Spieler nicht "schreien oder mit den Armen winken, um Hilfe anzufordern" (Suleski 2020), wodurch die Kontinuität des Spiels erhalten bleibt.

Weitere Informationen zu diesem Punkt finden Sie im Unterkapitel 5.4. Eingriffe des Game-Masters.

IMPLEMENTIERUNG DES ESCAPE-ROOMS

4.4. Etablierung eines Systems zur Vermeidung und ggf. Lösung von Konflikten bei der Entwicklung eines Escape-Games Spiels

Bei der Entwicklung eines Escape-Rooms muss sich der Game-Master bewusst sein, dass es unter den Teammitgliedern möglicherweise zu Missverständnissen und Konflikten kommen kann. Diese Missverständnisse entstehen in der Regel, weil die Spieler unterschiedliche Vorstellungen davon haben, wie der Escape-Room zu meistern ist. Um zu verhindern, dass diese Konflikte nicht eskalieren, muss der Game-Master sicherstellen, dass die Regeln am Anfang sehr gut erklärt werden und dass sie eine gewisse Konfliktmanagementkomponente beinhalten. Diese kann darin bestehen, dass das Team der Mehrheit folgen soll (z. B. wird der Game-Master bei der Frage nach Hinweisen nur dann etwas sagen, wenn es der Wille der Mehrheit ist).

In den Regeln muss den Spielern mitgeteilt werden, dass sie hier lernen sollen und dass es sich um eine Aktivität zur Verbesserung ihrer Soft Skills handelt, zu denen Kommunikation, kognitive Flexibilität und Führungsqualitäten gehören. Der Game-Master (Lehrer) muss den Schülern mitteilen, dass das Spiel nicht ein Teil der Fachbewertung ist, sondern nur bei der Ermittlung eines anderen Aspekts, z. B. der oben erwähnten Soft Skills, berücksichtigt wird.

Sollte es während eines Escape-Games zu einem größeren Konflikt kommen, so muss der Game-Master eingreifen und beide Konfliktparteien je nach Möglichkeit aus dem Spiel entfernen oder das Spiel sofort beenden.

Weitere Informationen zu diesem Punkt finden Sie im Unterkapitel 5.4. Eingriffe des Game-Masters.



KAPITEL 5 **DIE ROLLE DES GAME-MASTERS**





DIE ROLLE DES GAME-MASTERS

Die Figur des Game-Masters (im Englischen auch als "game host", d. h. Gastgeber des Spiels, bezeichnet) spielt für die erfolgreiche Immersion der Teilnehmer in das Spiel eine zentrale Rolle. Er spielt oft einen Charakter, der den Escape-Room vertritt, so dass es von seinem Auftritt weitgehend abhängt, inwieweit sich die zu lösenden Rätsel als ein Teil der dargestellten Geschichte anfühlen.

Im Kapitel 4 haben wir bereits gesehen, in welchen Fällen der Game-Master in das Spiel eingreifen kann, um Hinweise zu geben, und wie er eingreifen sollte, um Konflikte zu lösen, falls es zu Konflikten kommt. In diesem Kapitel werden wir herausfinden, was genau die Rolle des Game-Masters ist. Wir werden verstehen, welche Aufgaben er zu erfüllen hat und was nötig ist, um die Rolle dieser Figur zu spielen. Schließlich werden wir in diesem Kapitel erfahren, welche Rolle der Game-Master bei berufsorientierenden Escape-Games hat. Wie hängen all diese Elemente miteinander zusammen? Lasst uns anfangen!

5.1. Die Rolle des Game-Masters

Game-Master haben keine genau definierte Funktion oder Rolle, sie sind Multitasking-Figuren, d. h. sie haben viele unterschiedliche Aufgaben zu bewältigen. Sie begrüßen die Spieler, führen sie in die Geschichte ein, stellen ihnen die Rätsel und Puzzles vor, leiten sie an sowie beaufsichtigen und unterstützen sie während des Spielverlaufs.

Game-Master bzw. -Hosts sind dafür verantwortlich, einen professionellen Service zu bieten und gleichzeitig eine spannende, lustige und unterhaltsame Umgebung für ihre Gäste (Spieler) zu schaffen. Sie kommunizieren und arbeiten mit den Spielern während ihrer gesamten Live-Escape-Game-Erfahrung und sorgen für ein unvergessliches Erlebnis im Bereich der "Angewandten Eskapologie".

Deshalb sind sie so wichtige Figuren, denn ohne sie wären die Spiele nur eine Gruppe von Menschen in einem Raum, die versuchen, herauszufinden, was zu tun ist.



DIE ROLLE DES GAME-MASTERS

5.2. Hauptaufgaben

Wie bereits im vorigen Abschnitt erwähnt, muss der Game-Master multitaskingfähig sein. Es gibt jedoch einige Hauptaufgaben, die jeder Game-Master vor, während und nach dem Spiel auszuführen hat:



DAS SPIEL VORBEREITEN

Game-Master sind für die Spielraumvorbereitung zu-ständig. Sie müssen das Spiel perfekt kennen und wissen, wie man die Hinweise platziert und die Rätsel vorbereitet.



ALS ERZÄHLER AGIEREN

Game-Maste erwecken die Welt des Spiels zum Leben. Sie müssen also bei den Spielern ein Gefühl der Spannung auslösen können, damit diese mitmachen.



REGIE FÜHREN

Game-Master müssen dafür sorgen, dass die Spieler immer etwas zu tun haben. Sie müssen ihnen helfen, wenn sie nicht weiterkommen oder nicht wissen, wie sie dem Spiel folgen sollen.



KONFLIKTE VERMEIDEN

Es passiert manchmal etwas, was die in der Geschichte vorkommenden Figuren dazu bringt, miteinander zu kämpfen. Game-Master sorgen dann dafür, dass die Situation nicht außer Kontrolle gerät und das Team beeinträchtigt.



DAS SPIEL NACHZUBEREITEN

Sobald das Spiel vorbei ist, ist es an der Zeit, den Adrenalinspiegel zu senken und die verschiedenen Situationen, die während der Aktivität aufgetreten sind, auf eine ruhige und entspannte Weise zu kommentieren. Das Ziel, eine gute Zeit zu haben, wurde erreicht. Bleibt nur noch, das Erlebnis mit einem Erinnerungsfoto zu verewigen. Auch darum kümmern sich die Game-Master.

DIE ROLLE DES GAME-MASTERS

5.3 Berufliche Anforderungen – Kompetenzen

Es gibt keine spezielle Ausbildung zum Game-Master, aber alle Game-Master müssen einige professionelle Anforderungen erfüllen bzw. über Kompetenzen verfügen, die ihnen helfen, in dieser Rolle gute Leistungen zu erbringen:



Sie müssen **sprachlich gewandt** sein und, bestenfalls, über **schauspielerische Fähigkeiten** verfügen, da sie eine maßgebliche Rolle zu spielen haben, die eine ganz bestimmte Botschaft auf die richtige Art und Weise ausdrücken muss. Außerdem müssen sie jedes Mal, wenn das Spiel gespielt wird, neue Ausdruckstechniken anwenden können, um das Abenteuer zu verbessern.



Sie müssen sich durch ihre **Vorstellungskraft** auszeichnen, damit sie in der Lage sind, eine Gesamtgeschichte zu entwickeln, in der alle Figuren eine Rolle spielen können.



Sie müssen **geduldig** sein, da nicht alle Gruppen in der Lage sind, die Aufgaben auf die gleiche Weise oder mit der gleichen Effizienz zu lösen.



Sie müssen über die **Improvisationsfähigkeit** verfügen, um auf Rückschläge reagieren zu können, die während des Abenteuers auftreten können.



Sie müssen **sich ihrer eigenen Rolle bewusst sein**, denn obwohl sie Figuren mit starker Präsenz sind, spielen sie in dem Spiel nicht die Hauptrolle. Die Hauptrollen spielt die Gruppe von Fluchtkünstlern, die den Escape-Room besucht haben.

Es gibt viele andere Fähigkeiten, die einem Game-Master helfen können, in seinen verschiedenen Funktionen erfolgreich zu sein: Kommunikation, Engagement, Leidenschaft...

Infolge des Aufschwungs der Escape-Rooms in Europa, werden heutzutage an öffentlichen Schulen immer mehr Kurse angeboten, in denen es darum geht, wie man ein guter Game-Master wird. Darüber hinaus bieten immer mehr Bildungseinrichtungen Kurse für Lehrkräfte an, wie man das spielbasierte Lernen bzw. die Gamifizierung in den Unterricht implementiert.

Um vom Allgemeinen zum Speziellen überzugehen, werden wir nun erörtern, welche Eigenschaften ein guter Game-Master haben sollte, der für einen Escape-Room, in dem die Teilnehmer Jugendliche sind, verantwortlich ist. Dies gilt für alle Escape-Rooms, die im Rahmen des von Erasmus+ geförderten Projekts "Escape2Stay" konzipiert und entwickelt wurden, kann aber auch auf andere Escape-Rooms oder -Games mit berufsorientierenden Zielen übertragen werden.



DIE ROLLE DES GAME-MASTERS

Bei dieser Art von Aktivität kann es bestimmte Faktoren geben, die das Spiel beeinflussen können:

- · Der Game-Master ist kein Profi, der sich ausschließlich damit beschäftigt.
- Der Game-Master kann gleichzeitig die Aufgaben eines Berufsberaters wahrnehmen.
- Der Game-Master kennt die Teilnehmer vielleicht nicht (ihre Charaktereigenschaften, die bestehenden Beziehungen zwischen ihnen...).
- Die Jugendlichen wissen nicht, was sie erwartet, bevor sie anfangen. Sie wissen jedoch, dass es sich nicht um etwas Spielerisches handelt (zumindest nicht zu 100%). Dies kann ein anfängliches Misstrauen gegenüber der Aktivität auslösen.
- In bestimmten Kontexten oder Situationen muss der Game-Master nicht unbedingt ein Berufsberater sein. Die Person, die für die Aufsicht über das Spiel verantwortlich ist, kann diese wichtige Rolle einem Schüler anvertrauen. Diese Entscheidung sollte bewusst analysiert werden, wobei der verantwortungsvollste Schüler, der das Spiel optimal leiten kann, den Vorrang erhalten sollte.

Diese und viele andere Faktoren können den Spielverlauf beeinträchtigen, daher muss der Game-Master bereit sein, mit dieser Art von Problemen umzugehen. Welche Fähigkeiten braucht er dafür?



5.4 Eingriffe des Game-Masters

Manchmal, wenn Spieler frustriert sind, weil sie die Herausforderung nicht bewältigen und das Spiel nicht rechtzeitig beenden konnten, geben sie dem Game-Master die Schuld für ihr Scheitern.

Um ehrlich zu sein, kann der Game-Master der Retter einer Gruppe sein, die mit einem Rätsel zu kämpfen hat. Dazu aber muss er direkt ins Spiel kommen, wissen, wann er eingreifen muss, und das Spiel gut beherrschen.

Der Game-Master muss vor allem in 4 Fällen eingreifen:

- 1. Wenn die Spieler feststecken und nach einem Hinweis fragen.
- 2. Wenn die Spieler feststecken und nicht nach einem Hinweis fragen.
- 3. Wenn die Spieler Spielelemente missbrauchen.
- 4. Wenn es unter den Spielern einen Konflikt gibt.

Der Game-Master muss wissen, wann und welchen Hinweis er den Spielern geben muss. Meistens wird dieser Hinweis von den Spielern verlangt, wenn sie stecken bleiben, aber es ist möglich, dass manche Teams aus Stolz oder Sturheit den Game-Master nicht um Hilfe bitten, obwohl sie keine Fortschritte machen und die Herausforderung nicht bewältigen können.

Und nun, wenn sie schon lange feststecken, warum bitten sie dann nicht um einen Hinweis? Ein guter Game-Master muss erkennen, wann die Spieler wirklich feststecken und einen Hinweis brauchen, der ihnen den nötigen Anstoß gibt, um im Spiel weiter voranzukommen.

Hinweise müssen immer klar sein und dürfen das Team nicht ablenken, damit es sich im Kampf gegen die Uhr nicht geschlagen geben muss. Daher ist es wichtig, dass der Game-Master weiß, wie man eine Idee klar kommuniziert.

Es gibt Game-Master, die die Situation nur verschlimmern, indem sie die Spieler ungewollt ablenken und verwirren, weil sie nicht wissen, wie sie einen Hinweis übermitteln sollen.

Schließlich, in seltenen Fällen, muss der Game-Master auch eingreifen, wenn es unter den Spielern zu einem Konflikt kommt. Während des Spiels sind die Teilnehmer angespannt und es kann zu Auseinandersetzungen zwischen ihnen kommen. Der Game-Master muss dafür sorgen, dass solche Situationen vermieden werden und dass die Spielatmosphäre gesund und unterhaltsam ist.

Weitere Informationen zu diesen Punkten finden Sie in den Unterkapiteln 4.3 und 4.4.



NACHBEREITUNG DER ESCAPE-ROOM-AKTIVITÄT







NACHBEREITUNG DER ESCAPE-ROOM-AKTIVITÄT

Die Escape2Stay-Rooms sollen in erster Linie Schüler durch den Spaß am Spiel für Wahl verschiedener Ausbildungswege in solchen Sektoren wie Mechatronik, Elektronik oder Gastgewerbe motivieren. In den Escape-Rooms arbeiten sich die Schüler durch theoretische und praktische Aspekte der Berufsorientierung. Sie können als ein neues motivierendes und spielerisches Highlight eingesetzt werden.

Die Settings der Escape2Stay-Rooms zielen darauf ab, das Bewusstsein zu schärfen und die Teilnehmer mit der Berufsausbildung vertraut zu machen. Ein weiteres sehr wichtiges Ziel ist die Förderung von Soft Skills wie Teambildungs- und Führungskompetenzen. Während des gesamten Spiels gibt es Wechselbeziehungen zwischen sogenannten "Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts" (vgl. Cruz 2019) und verschiedenen Berufsbildungswegen. In diesem Zusammenhang sollen unsere Escape2Stay-Rooms die Fähigkeit der Teilnehmer stimulieren, gemeinsam über den Tellerrand zu schauen, sowie kritisches Denken und Kreativität fördern.

Für die Implementierung der Rooms sind keinerlei Vorkenntnisse der Teilnehmer oder des Game-Masters/Schulpersonals erforderlich.

Daher gliedert sich unsere Nachbereitung im Wesentlichen in 2 Schritte:

- 1. Feedback zum Spielerlebnis im Allgemeinen und
- 2. Berufsberatungssitzungen für die verschiedenen Spiele



NACHBEREITUNG DER ESCAPE-ROOM-AKTIVITÄT

DIE ROLLE DER LEHRKRAFT



Die wichtigste Rolle der Lehrkraft besteht darin, einen expliziten Raum für den Dialog über die Erfahrungen der Spieler und die Diskussion über die wahrgenommenen Mehrdeutigkeiten in den Rätseln zu schaffen. In dieser Phase entsteht die Verbindung zwischen Theorie und Praxis, und die physische Präsenz und Erfahrung der Spieler im Escape-Room kann zum Gegenstand theoretischer Reflexionen werden. Besonders diese Interaktion zwischen Praxis und Theorie wird sowohl im Hinblick auf den Ansatz des problembasierten Lernens (PBL) als auch auf das pragmatische Verständnis des Lernens priorisiert.

Für die Zukunft besteht ein großes Potenzial im Bereich der Entwicklung von didaktischen Konzepten und Spielen für andere – zum Beispiel von didaktischen Rätseln, die die Grundlage für neue explorative Wissensansätze in verschiedenen Disziplinen schaffen können.



Falls die Rolle des Game-Masters und die Aufsicht über das Spiel einem Schüler anvertraut wurde, sollte die Nachbereitung auf jeden Fall in der Gruppe und mit einem verantwortlichen Lehrer erfolgen.

6. 1. Feedback zur Spielerfahrung im Allgemeinen

Es wird empfohlen, im Anschluss an das eigentliche Escape2Stay-Game eine Nachbesprechung des Spiels durchzuführen. Diese Phase dient dem Zweck, Raum für Reflexion und Kritik über die Escape-Room-Aktivität zu schaffen, Problemlösungsansätze zu überprüfen und die Gelegenheit zu weiteren Diskussionen über Berufsbildungsthemen zu geben. Diese Sitzung kann entweder in Form einer moderierten Gruppendiskussion (durch die Lehrkraft, den Berater oder den Game-Master) unmittelbar nach der Spielerfahrung oder später als schriftliche Aufgabe, bei der die Schüler individuell über ihre Erfahrungen reflektieren müssen, oder auch als Kombination dieser beiden Methoden durchgeführt werden.

BEWERTUNG EINES PÄDAGOGISCHEN ESCAPE-ROOMS



Wir empfehlen außerdem, sich nach dem Spiel mit den Schülern in dem Escape-Room zu treffen und ihnen ein Feedback zu ihrer Leistung zu geben. Es ist wichtig zu erklären, was gut funktioniert hat, ob und wo sie überrascht wurden, wo sie besser als der Durchschnitt oder als erwartet abgeschnitten haben und wo die Team- und Einzelbemühungen gut und fruchtbar waren. Erwähnen Sie auch, was nicht so gut funktioniert hat und wo gewisse Verbesserungen in den Team- oder individuellen Aktionen dazu hätten beitragen können, die Rätsel leichter zu lösen.

Es ist auch wichtig, nach den Eigenschaften des Rooms und deren Bewertung zu fragen:

- Durchführbarkeit
- Klarheit der Anweisungen
- Schwierigkeitsgrad der Rätsel

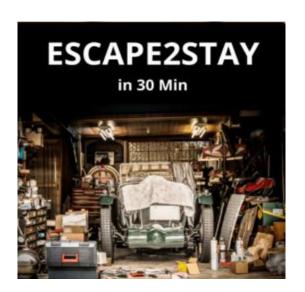
Wir empfehlen, sich nach jedem Escape-Game etwa 25 Minuten bis zu einer Stunde Zeit für die Nachbesprechung zu nehmen.

Die Nutzung von pädagogischen Escape-Rooms führt überwiegend zu positiven Ergebnissen. Bei der Überprüfung der Ergebnisse können die Erkenntnisse in drei Kategorien unterteilt werden: 1. Erkenntnisse zu den Lernergebnissen, 2. Einfluss auf die Emotionen und das Verhalten der Schüler und 3. Erkenntnisse zu den Escape-Rooms als Lehrmethode (vgl. Roman et al. 2019). Abschließend werden die Faktoren betrachtet, die die Leistung der Teilnehmer in dem Escape-Room bestimmen.

- 1. Das am häufigsten genannte **Lernergebnis**, das allen teambasierten Escape-Games gemeinsam ist, ist die Teamarbeit und Kooperation. Gute Teamfähigkeit in Escape2Stay-Games beeinflusst z. B.:
 - · das Zeitmanagement (30 Min.),
 - · das Lösen von Problemen mit den Rätseln und Schließfächern,
 - · das Zuhören den anderen Spielern und dem Game-Master,
 - · kritisches Denken,
 - · die Zusammenarbeit und das Führungsverhalten,
 - · die Kommunikation als Grundlage für effektive Teamarbeit.

Erfolgreiche Teams arbeiten zusammen, kommunizieren gut und nutzen die Delegation von Aufgaben, um die Herausforderungen in dem Escape-Room zu meistern. Dieser positive Teamgeist sollte für die weitere Arbeit mit den Jugendlichen genutzt werden.

Die Fähigkeit zur Teamarbeit ist für die künftige Arbeit in einem Unternehmen unerlässlich.



Das Ziel der Escape2Stay-Games ist es, rechtzeitig zu entkommen (das Spiel zu beenden). Die Aufgabe, innerhalb einer limitierten Zeit aus einem Raum zu entkommen, hilft den Spielern auch, zu lernen, unter Zeitdruck zu arbeiten und Entscheidungen zu treffen. Dies muss in der Nachbereitungssitzung ausgewertet werden. Wenn sie den Escape-Room in der vorgegebenen Zeit von 30 Minuten verlassen haben, sollten Sie ihnen zu ihrem Erfolg gratulieren. Darüber hinaus besteht die Aufgabe des Game-Masters darin, den Teilnehmern zu helfen und ihnen einen Hinweis zu geben, wenn sie nicht weiterkommen oder die richtige Lösung des Rätsels nicht finden und sich ärgern. Sollten sie eine Zeitverlängerung brauchen, kann man sie fertig werden lassen, auch wenn die Zeit abgelaufen ist. Wenn sie länger gebraucht haben, bewerten Sie

den Abschluss trotzdem positiv und erklären Sie, was die Verzögerung verursacht hat.

Erfahrungen aus den pädagogischen Escape-Rooms können das Selbstvertrauen der Schüler fördern, mit Gleichaltrigen über komplexe Themen und später auch mit Lehrkräften und Beratern über ihre Zukunft zu sprechen. Zudem hat sich gezeigt, dass sich durch die Escape-Room-Erfahrung die Lücke zwischen den Werten und dem entsprechenden Verhalten schließt. All diese Themen können in der Diskussion nach dem Spiel oder in einem Feedbackformular ausgewertet werden.

2. Das Spielen in einem Escape-Room hat einen großen Einfluss auf die Emotionen und das Verhalten der Schüler.

Motivation ist ein wichtiges Lernprinzip, das sich auf das Engagement auswirkt, mit dem sich die Schüler auf ein effektives Lernverhalten einlassen. Spiele sind am effektivsten, wenn sie mit klar definierten Zielen verbunden sind (vgl. Kapp 2012). "Seriöse Escape-Games" sind so konzipiert, dass sie über die Unterhaltung hinausgehen und die Spiellogik mit dem Lernkonzept verbinden.

Darüber hinaus nutzen viele der pädagogischen Escape-Rooms Anwendungsfälle, um die Motivation und das Engagement zu steigern und durch ihren partizipativen Ansatz mehrere Perspektiven in die Problemlösung zu integrieren. Der besondere Ansatz der Escape2Stay-Rooms, Jugendliche auf Berufsbildungsgänge aufmerksam zu machen oder sie über Berufsbildungsmöglichkeiten zu informieren, ist noch nicht üblich. Außerdem gibt es noch keinen systematischen Ansatz, um herausforderungsbasiertes Lernen für die Berufsberatung zu nutzen. Daher wird das Projekt die Chance nutzen, Spiele und Berufsberatung zusammenzubringen und so eine neue, kreative und innovative Methode zum Kennenlernen von Berufsprofilen in der Berufsbildung und zur Einschätzung der eigenen Veranlagungen für verschiedene Berufsprofile zu fördern.

Studien haben herausgefunden (vgl. Roman et al. 2020), dass ein pädagogischer Escape-Room eine Umgebung bieten kann, in der die Schüler in Ruhe und mit weniger Stress als in Prüfungen Wissen erkunden können. Die subjektiven Wahrnehmungen der Schüler können jedoch zwischen den einzelnen Escape-Room-Settings und Spielabläufen variieren. Nicht gut konzipierte Escape-Rooms können auch nachteilige Auswirkungen haben, und einige Teilnehmer können aufgrund des hohen Zeitdrucks und fehlender Anweisungen und Anleitung Frustration und sogar Angst empfinden. Daher könnten Faktoren wie extrinsische Ergebnisse oder Zeitdruck einen Einfluss auf das Stressniveau der Schüler haben. Darüber hinaus bieten Escape-Room-Erfahrungen ein hohes Maß an Spaß und ermöglichen es den Schülern, eine aktivere Rolle im Lernprozess einzunehmen, was zu einem stärkeren Engagement im Vergleich zu anderen traditionellen Lernaktivitäten führt.

Außerdem ist die Escape-Room-Erfahrung erfolgreich bei der Eliminierung von "Ausrei-Bern", da im Vergleich zu traditionelleren gruppenbasierten Aufgaben mehr Teilnehmer aktiv an der Aktivität beteiligt waren. In diesem Zusammenhang haben Spieler, die ein höheres Maß an Engagement bei pädagogischen Escape-Room-Aktivitäten zeigen, auch einen höheren wahrgenommenen Lerneffekt.



3. Escape Rooms als eine effektive Lernmethode

Nach der Erfahrung war ein deutlicher Anstieg des Wissens und der Motivation der Schüler zu verzeichnen. Nach einer Pilotphase der Escape2stay-Rooms haben wir festgestellt, dass die Schüler einen erheblichen Wissenszuwachs über verschiedene Sektoren der Berufsbildung und ihre zukünftigen möglichen Ausbildungswege gezeigt haben. Darüber hinaus sind die Schüler in der Lage gewesen, ihr Wissen über die Berufsbildung und die für die verschiedenen Sektoren erforderlichen Fähigkeiten zu verbessern. Somit kann eine Escape-Room-Erfahrung das Interesse der Teilnehmer an Berufsbildungsthemen im Allgemeinen steigern.

Escape-Games können auch als ein pädagogisches Instrument eingesetzt werden, um das Vertrauen der Lernenden in die Anwendung von Wissen und bestimmten Techniken zu stärken. Das spielbasierte Lernen ermöglicht es den Teilnehmern, die Zusammenhänge zwischen den Themen zu verstehen, und ist eine gute Methode, um das Wissen über die Berufsbildung zu wiederholen. Es hilft den Schülern, ein größeres Bild zu sehen, indem sie die Zusammenhänge und die für verschiedene Sektoren der Berufsbildung erforderlichen Fähigkeiten verstehen. Dank der fünf Escape2Stay-Rooms war es möglich, die Sensibilisierung für mehrere Berufsbildungsbereiche zu fördern.

PÄDAGOGISCHER ESCAPE-ROOM IM INTERKULTURELLEN KONTEXT



Pädagogische Escape-Room-Aktivitäten erleichtern nicht nur eine aktivere Teilnahme der Schüler, sondern ermöglichen es auch ihren Lehrkräften und Beratern, ihre Lern- und Problemlösungsansätze besser zu beobachten, was zu einer weiteren Verbesserung des Unterrichts im Allgemeinen beitragen kann. Dies könnte intern von dem zuständigen Schulpersonal evaluiert werden und auch andere Pädagogen einbeziehen und motivieren, zu lernen und ihre Fähigkeiten zu verbessern.

6.2. Berufsberatungsgespräch, Nachbereitung – für jedes Spielerlebnis einzeln

Es gibt viele Faktoren, die die Leistung eines Escape-Rooms bestimmen. Eine davon ist die **Teamdynamik**, die einen sehr starken Einfluss auf die Leistung hat. Diejenigen Gruppen, die eine starke Zusammenarbeit zwischen ihren Mitgliedern hatten und ihr Team strukturierten, indem sie ihren Mitgliedern schnell verschiedene Rollen zuwiesen, erzielten bessere Ergebnisse. **Darüber hinaus wird die Lernmotivation gesteigert**, wenn die Lernenden durch die aktive Teilnahme an Escape-Spielen in den Mittelpunkt gestellt werden.

Während unserer Pilotaktivitäten wirkte sich die Heterogenität der teilnehmenden Gruppen auf die Leistung aus – die Teilnehmer fühlten sich frei, ihre Meinungen und Vorschläge zu möglichen Lösungen zu äußern und reagierten spontan. Da es sich bei der Zielgruppe der Escaper2Stay-Rooms um Schüler der allgemeinbildenden Schulen handelt, die noch recht jung sind, ist es sehr wichtig, ihnen ein vertrauensvolles Umfeld und einen sicheren Raum zu bieten, um sie zur aktiven Teilnahme zu ermutigen. All diese Aspekte können in dem Nachbereitungsgespräch evaluiert werden.

Der besondere Ansatz der Escape2Stay-Rooms besteht darin, die Aufmerksamkeit der Schüler auf Berufsausbildungsgänge zu lenken und sie über Berufswahlmöglichkeiten zu informieren. Daher nutzt das Projekt die Chance, Spiele und Berufsberatung zusammenzubringen und so eine neue, kreative und innovative Methode zum Kennenlernen von Berufsprofilen in der Berufsbildung und zur Einschätzung der eigenen Veranlagungen und Fähigkeiten für verschiedene Berufsprofile zu fördern. Daher ist es äußerst wichtig, ein **Berufsberatungsgespräch** in die Diskussion mit den Teilnehmern nach dem Spiel einzubeziehen.



Unsere fünf Escape2Stay-Rooms decken mit fünf verschiedenen Missionen und Herausforderungen fünf verschiedene Sektoren der Berufsbildung ab. Der folgende Abschnitt enthält eine Beschreibung der Spiele sowie mögliche Fragen und Inputs, die während der Evaluierung (durch den Game-Master, die Lehrkraft oder den Berater) den Teilnehmern nach dem Abschluss des Escape-Games gestellt werden können.



1. Ein königliches Dinner for One

Während des Berufsberatungsgesprächs ist es wichtig, den Teilnehmern den Zusammenhang zwischen dem Spiel "Ein königliches Dinner for One" und dem Berufsbildungssektor Gastronomie zu erklären. Erklären Sie die Bedeutung der QR-Codes auf der Rückseite der Speisekarte: Es handelt sich um Orte, die aktuell Möglichkeiten im Bereich des arbeitsbasierten Lernens in der Branche anbieten. Erläutern Sie, welche der bei den einzelnen Rätseln erforderlichen Fähigkeiten und Charaktereigenschaften (kognitive Fähigkeiten wie Gedächtnis und Querdenken, Fähigkeit, unter Zeitdruck zu arbeiten, körperliche Fähigkeiten wie z. B. Gleichgewichtssinn, Problemlösungskompetenz) in dem Sektor tatsächlich gefragt werden und erwähnen Sie, ob ein Schüler in einer von ihnen besonders gut war.

Versorgen Sie die Teilnehmer mit weiterem Informationsmaterial über den Sektor in Ihrer Region. Geben Sie ihnen die QR-Codes zu den lokalen Unternehmen, Berufsschulen und Ausbildungszentren mit auf den Weg.



2. Expertenprofile

In dem Spiel "Expertenprofile" lernen die Teilnehmer fünf wichtige Ausbildungsberufe an Beispielen von fünf fiktiven Profis - einer Kindergärtnerin, einer IT-Spezialistin, eines Mechanikers, eines Elektrikers und eines Kochs, kennen. Die Teilnehmer werden mit dem Lebenslauf des Elektrikers als Beispiel für ihre zukünftigen Bewerbungen vertraut gemacht. Bereits vor Beginn des Spiels wird die Berufsausbildung als Option für den weiteren Bildungsweg vorgestellt, gefolgt von einem Vortrag über die verschiedenen Berufsfelder, die es während des Spiels zu entdecken gilt.

In der Nachbesprechung des Spiels sollte der Game-Master Fragen stellen, um eine Diskussion über die Informationen anzuregen, die die Jugendlichen über die Berufsbildung und die Ausbildungsberufe bereits haben und die ihnen noch fehlen:

- Kennt ihr alle im Spiel genannten Berufsfelder?
- · Wusstet ihr, dass die Berufsausbildung in eurem Land so viele Möglichkeiten bietet?
- Mit welchen Fähigkeiten könnt ihr euch am meisten identifizieren?

Danach sollte der Game-Master die Aktivität abschließen und den Teilnehmern verschiedene Werbe- und Informationsbroschüren zum Thema Berufsbildung überreichen.



3. Rettungsmission

Die Rätsel dieses Escape2Stay-Rooms decken mehrere Sektoren der Berufsbildung sowie Fähigkeiten in solchen Bereichen wie Elektronik, Mathematik und Computertechnik ab. Diese Fähigkeiten sind für verschiedene Ausbildungsberufe, wie z.B. IT-Spezialist oder Mechatroniker unerlässlich. Um die Stärken der Teilnehmer definieren zu können, sollten sie im Nachbereitungsgespräch zu den während des Spiels verwendeten Fähigkeiten und darüber, auf welche Art und Weise sie die Rätsel gemeistert haben, befragt werden.







4. Öffnen Sie die Tür... bitte?!

In diesem Escape-Room dreht sich alles um die Elektrotechnik. Nach Beendigung dieses Escape-Games haben die Teilnehmer anhand der erfüllten Aufgaben berufsbezogene Kompetenzen in folgenden Bereichen erworben: Lesen und Anwenden von technischen Dokumenten (Grundbegriffe und -prinzipien); Identifizieren von Arbeitsmitteln, Arbeitsmethoden und Sicherheitsmaßnahmen; Verstehen von und Umgang mit Leiterplatten sowie Logik, Problemlösungskompetenz und numerische Fähigkeiten. Dies sind alles sehr wichtige Fähigkeiten in dem Berufsbildungssektor Elektrotechnik. In der Nachbereitung des Spiels ist es notwendig, diese Fähigkeiten hervorzuheben und die Stärken der Teilnehmer in Bezug auf jedes Rätsel zu evaluieren.

Stellt der Game-Master fest, dass die Teilnehmer in diesem Escape-Room ein hohes Maß an Zufriedenheit und Spaß beim Rätseln hatten, dann sollte er die Schüler über lokale Möglichkeiten informieren, eine Ausbildung im Bereich Elektrotechnik zu absolvieren.

Nach Abschluss dieses Escape-Games werden die Schüler in der Lage sein:

- · Relevante Grundbegriffe und Prinzipien der Elektrotechnik zu nennen,
- einfache Schaltkreise zu verstehen und Fehlercodes zu erkennen bzw. einen ordnungsgemäßen Stromfluss sicherzustellen,
- · einschlägige Ausrüstung eines Elektrotechnikers zu benennen und zu identifizieren,
- Sicherheitsrisiken, die für die Arbeit eines Elektrotechnikers typisch sind, zu identifizieren.



5. Denkt blitzschnell

Im fünften Escape2Stay-Room dreht sich alles um die Mechatronik. Die Teilnehmer werden während des Spiels die physikalischen Grundlagenkenntnisse und die Wechselwirkungen zwischen den zwei in der Mechatronik vereinten Teilgebieten, Mechanik und Elektronik, kennenlernen. Sie werden aber auch zu verstehen lernen, wie das Programmieren unser tägliches Leben verbessern kann, was ein Mikrocontroller ist sowie etwas über einige seiner Funktionen erfahren. All dies soll den Teilnehmern erklärt und mit ihnen diskutiert werden.

Dieser Escape2Stay-Room zeigt anschaulich einige Grundkenntnisse zum Ausbildungsgang Mechatronik. Die Teilnehmer sollten viele der Begriffe verstehen, die in diesem Fach verwendet werden. Sie werden auch die Vielzahl der Themen verstehen, die in diesem Ausbildungsgang vermittelt werden. Der Escape2Stay-Room wird einige theoretische Aspekte, aber auch einige praktische Teile der Mechatronik vorstellen. Es ist auch wichtig, die Teilnehmer über mögliche Berufsbildungswege sowie Berufsschulen und Unternehmen, die eine Ausbildung im Bereich der Mechatronik anbieten, zu informieren.

Es kann sehr schwierig sein, die Ergebnisse und Implikationen der Escape-Room-Experimente zu interpretieren. Die größte Herausforderung könnte die Beurteilung der pädagogischen Escape-Room-Erfahrung sein, die zu einer schlechten oder irreführenden Evaluierung führen kann. Die pädagogische Effektivität kann durch eine Befragung der Schüler, ob sie diese Gamifizierungsmethode hilfreich fanden oder nicht, oder auf der Grundlage der persönlichen Beobachtungen der Lehrkraft bzw. des Berufsberaters bewertet werden. Folglich führt diese Methode zu sehr subjektiven Ergebnissen und verzerrt somit die Aussagekraft dieser Bewertungen. Um die Lerneffektivität der pädagogischen Escape-Rooms empirisch zu analysieren, ist es erforderlich, vor der Erfahrung einen Prä- und danach einen Posttest durchzuführen, um den Wissenszuwachs über die Berufsbildung zu messen.

KAPITEL 7 FÖRDERUNG DER BERUFSBILDUNG









KAPITEL 7

FÖRDERUNG DER BERUFSBILDUNG

Das Fluchterlebnis wird nicht erfolgreich sein, wenn das Hauptziel des Spiels (abgesehen von dem Spaß), nämlich die Förderung der Berufsbildung, am Ende nicht realisiert und verstärkt wird.

In diesem Kapitel werden wir sehen, wie man die Spielerlebnisse bzw. -erfahrungen der Teilnehmer vervollständigen kann, indem man sie mit genauen und zuverlässigen Informationen versorgt, damit sie so viele Daten wie möglich haben, um in Zukunft Entscheidungen zu treffen. Wie erkennt man, welche Informationen für die Teilnehmer geeignet sind? Wie kann man all diese Informationen an sie übermitteln? Wie macht man sie zu praktischen Informationen? In diesem Kapitel werden wir die wichtigsten Fragen beantworten, die sich die für die Aktivität verantwortliche Person stellen kann. Legen wir los!

7.1. Welche grundlegenden Informationen über die Berufsbildung sollten den Teilnehmern vermittelt werden?

Nach dem Spielabschluss sollten die Schüler einerseits Informationen über das Berufsbildungssystem im Allgemeinen und andererseits über konkrete Berufsfelder erhalten (dies hängt von dem jeweiligen Spiel und seinem Thema ab).

Generell gesagt ist es nicht möglich, eine Liste von Informationen zu erstellen, die den Teilnehmern zur Verfügung gestellt werden sollten, weil sie nicht in allen Fällen gleich werden. Die zu übermittelnden Informationen sollten anhand einer Reihe von Kriterien ausgewählt werden. Die wichtigsten dabei sind unter anderem:



Land



Landesregion



Alter der Teilnehmer



Nationales Berufsbildungssystem



Verfügbare Ressourcen



FÖRDERUNG DER BERUFSBILDUNG

Es ist unmöglich, dass alle Teilnehmer unserer Spiele die gleichen Informationen brauchen (weil z. B. nicht jeder von ihnen unter das gleiche Bildungssystem und die gleichen Vorschriften fällt) und diese auf die gleiche Art und Weise empfangen und verarbeiten können. Eine universelle Liste zu erstellen wäre also nicht sinnvoll. Was wir wirklich tun können, ist, den Veranstaltern der Escape-Games einige Leitlinien in die Hand zu geben, wie sie festlegen können, welche Informationen die Jugendlichen in jedem einzelnen Fall erhalten sollen.

Dennoch erhalten die Teilnehmer der Escape-Games während der gesamten Spielerfahrung Informationen zu bestimmten Berufsbildungsgängen. Zusätzlich haben die Jugendlichen während der Escape2Stay-Games, die wir im Rahmen dieses Projekts vorbereitet haben, die Möglichkeit, einige Herausforderungen im Zusammenhang mit bestimmten Berufsbildungsgängen auszuprobieren und können auf dieser Grundlage ihre Wahl leichter treffen.

7.2 Wie kann festgestellt werden, welche Informationen jeweils gegeben werden?

Alle an die Teilnehmer übermittelten Informationen müssen aus offiziellen Quellen stammen. Idealerweise sollte es sich dabei um Informationen handeln, die von regionalen oder nationalen Behörden veröffentlicht werden. Darüber hinaus können auch auf europäischer Ebene verfügbare Informationen nützlich sein.

Die Informationen sollten auf das Bildungsniveau der Lernenden zugeschnitten sein. Es ist nicht dasselbe, junge Menschen zu informieren, die noch keine Entscheidung zu treffen haben, oder junge Menschen, die bereits alle verfügbaren Hochschuloptionen für ihre Berufswahl in Betracht ziehen, zu informieren.

In allen Fällen ist es wichtig, dass die Informationen auf Karrieremöglichkeiten innerhalb des jeweiligen Ausbildungssektors fokussiert sind. Normalerweise besteht die Tendenz, einen Sektor einem Beruf zuzuordnen, aber bei der Informationsübermittlung ist es wichtig, das Spektrum zu öffnen und alle Berufe vorzustellen, die mit dieser Ausbildung ausgeübt werden können.

• Zum Beispiel: Im Rahmen des Projekts "Escape2Stay" wurde ein Escape-Room speziell für das Gastgewerbe entwickelt. In diesem Fall ist es interessant, die Nachbesprechung dieses Spiels zu nutzen, um den Sektor im Allgemeinen zu fördern: Köche, Kellner, Barkeeper, Baristas… es ist eine sehr breit gefächerte Branche mit vielen Berufen.

Die Informationen müssen praxisbezogen sein. Die Jugendlichen brauchen praktische Informationen (Bewerbungsbefristen, Preise, Lehrpläne, Karrieremöglichkeiten und -aussichten etc.) und wollen (zumindest anfangs) keine Informationen zu rechtlichen, formalen oder bürokratischen Fragen erhalten.

Um die zu verbreitenden Informationen auf den neuesten Stand zu bringen und abzugleichen, ist es erforderlich mit Berufsbildungsakteuren, regionalen und nationalen Behörden, EU-Agenturen, Verbänden etc. zusammenzuarbeiten.

Bei der Vorbereitung des Gesamterlebnisses sollte recherchiert werden, welche Organisationen Informationen zur Berufsbildung oder zu dem konkreten Berufsbildungsabschluss anbieten, den Sie fördern möchten. Ausbildungszentren können ihre eigenen Ressourcen nutzen, um die von ihnen angebotenen Abschlüsse zu fördern und zu bewerben, aber diese Informationen können immer mit den von Behörden und anderen Interessenvertretern veröffentlichten Informationen ergänzt werden.







FÖRDERUNG DER BERUFSBILDUNG

An dieser Stelle müssen wir überlegen, welche Informationen die Veranstalter bereitstellen sollten. Um herauszufinden, welche Informationen junge Menschen brauchen, müssen wir darüber nachdenken, welche Fragen sich in dieser Lebensphase für sie stellen. Generell gesagt sind folgende Fragen zu beantworten:

- · Welche Karrieremöglichkeiten habe ich in der Zukunft?
- · Wie lange dauern die Bildungsgänge?
- · Wie ist das Bewertungssystem für diese Bildungsgänge?
- · Welchen Bildungsabschluss werde ich am Ende erreichen?
- · Werden diese Bildungsgänge europaweit anerkannt?
- · Auf welche Berufe und Tätigkeiten beziehen sich diese Bildungsgänge?
- · Wie sieht der Sektor aus?
- In welcher Schule oder in welchem Berufsbildungszentrum kann ich lernen?
- · Ist der Bildungsgang ein Präsenz- oder ein Fernangebot?
- · Wird der Theorieunterricht mit der praktischen Arbeit in einem Ausbildungszentrum kombiniert?
- · Welche Fächer werde ich haben?
- · Kann ich nach Abschluss des Bildungsgangs einen höheren Bildungsabschluss anstreben?

Es sind also im Prinzip alle Arten von praktischen Informationen, die für jemanden von Interesse sein können, der eine Berufsausbildung in Erwägung zieht und darüber nachdenkt, diese zu beginnen. Die Informationen, die wir den Schülern geben, müssen diese Fragen beantworten (oder zumindest die meisten von ihnen). Wir müssen auch darauf vorbereitet sein, weitere Fragen beantworten zu müssen, die nach dem Spiel auftauchen können.

7.3 Wie sollten diese Informationen an die Teilnehmer übermittelt werden?

Es gibt drei Hauptwege, um Informationen an die Teilnehmer zu übermitteln: online, als gedruckte Infomaterialien und über soziale Medien. Diese Methoden schließen sich nicht gegenseitig aus, wir können sie miteinander kombinieren, um effektiv zu sein und die Informationen zu vermitteln:



Online: Dies ist die gängigste Methode. Junge Menschen neigen dazu, alles in digitaler oder Online-Version zu konsultieren. In der Praxis können die Jugendlichen, sobald sie das Spiel beendet haben, einen QR-Code erhalten, der sie zu den Websites mit allen Informationen führt, die wir ihnen geben möchten.



Papier: Es ist für die Teilnehmer sehr nützlich, nach der Escape-Room-Erfahrung gedruckte Informationen (Flyer, Leitfäden, Diagramme...) zu bekommen, die sie mit nach Hause nehmen können, um über sie nachzudenken, aber auch um sie zu teilen und ihre Erfahrung mit ihrer Familie zu besprechen. Dies ist die am wenigsten umweltfreundliche Option, da Papier verschwendet oder sogar verloren gehen kann, aber es ist eine Möglichkeit für sie, etwas "Greifbares" von der Erfahrung mitzunehmen, auf das sie sich später beziehen können.



Soziale Netzwerke: Die Teilnehmer können Informationen über Konten in sozialen Netzwerken erhalten, in denen das Thema diskutiert wird: z. B. auf LinkedIn, Twitter... und es gibt immer mehr Instagram-Konten von offiziellen Organisationen, die auf diese Art und Weise ihre Informationen verbreiten.

Dabei muss klar sein: Egal, welche Methode angewendet wird, wichtig ist, dass das Format ansprechend ist, und die Sprache angemessen und an die Zielgruppe (Jugendliche) angepasst.



FÖRDERUNG DER BERUFSBILDUNG

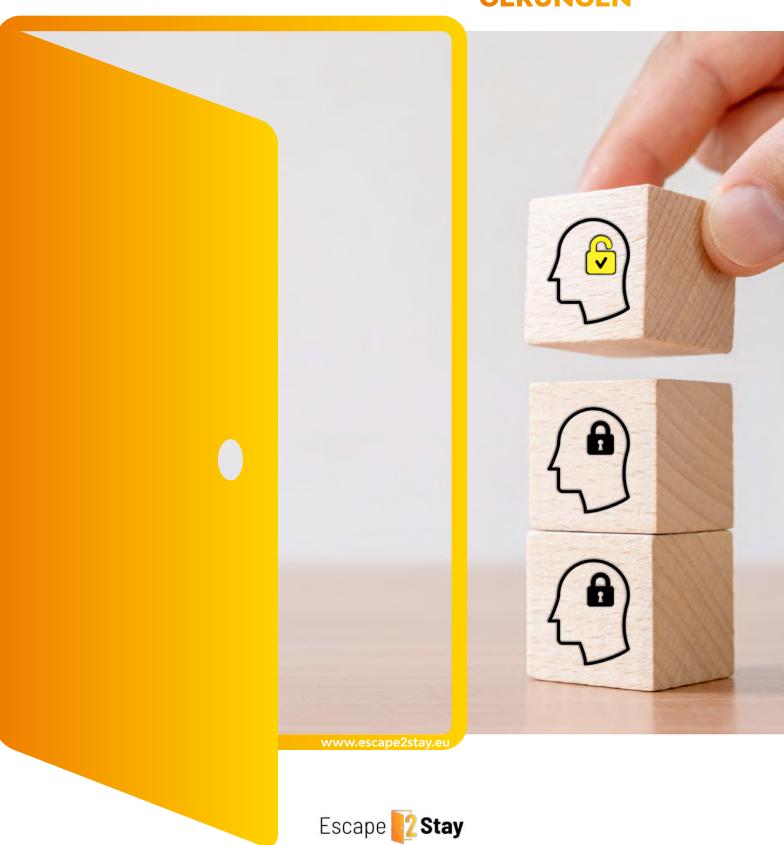
7.4 Escape-Rooms und Berufsberatungsaktivitäten

Zahlreiche Studien belegen, dass die für Bildungszwecke entwickelten Escape-Rooms eine gute Möglichkeit sind, um die Motivation und die Fähigkeiten junger Menschen zu fördern und zu steigern. Ebenso glauben wir vom Projekt "Escape2Stay", dass Escape-Room-Erfahrungen und all ihre Vorteile für junge Menschen mit den Berufsberatungsaktivitäten verknüpft werden können.

WIE KANN DIESE AKTIVITÄT MIT ANDEREN SPEZIFISCHEN BERUFSBERATUNGSMASSNAHMEN VERKNÜPFT WERDEN?



SCHLUSSFOL-GERUNGEN





KAPITEL 8

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Dass hinter den Escape-Room-Szenarien ein methodisch-didaktisches Konzept steckt, steht außer Frage. Mit unserem Handbuch "Pädagogische Escape-Rooms zur Imageverbesserung der Berufsbildung nutzen" haben wir uns zum Ziel gesetzt, den Mitarbeitern der Berufsbildung (Lehrkräften; Beratern; Koordinatoren...) zu erklären und zu begründen, was dieses hinter den Escape-Room-Szenarien versteckte methodisch-didaktische Konzept ist. Nicht nur hinter denen, die wir im Rahmen des Projekts "Escape2Stay" entwickelt haben, sondern auch hinter dem Konzept im Allgemeinen, so dass sie es in ihrem pädagogischen Alltag, bei der Wissensvermittlung und Beratung ihrer Schüler anwenden können.

Was den pädagogischen Ansatz betrifft, so ist bekannt, dass die Gamifizierung in der Bildung sehr effektiv ist. Wie wir gesehen haben, tragen Escape-Rooms dazu bei, einen motivierenden und anspruchsvollen Raum für die Teilnehmer zu schaffen, indem sie den spielerischen Aspekt mit dem pädagogischen Ansatz verbinden.

Für diese Escape-Games, die in einem Bildungskontext eingesetzt werden, ist es sehr wichtig, ein zu erreichendes Ziel festzulegen. Zum Beispiel: Das Hauptziel aller in unserem Projekt entwickelten Escape-Rooms ist es, die Attraktivität der Berufsbildung zu erhöhen. Zu diesem Zweck müssen der Zeitrahmen, der Spielablauf und der Narrationsstil sowie die durch das Spiel zu erzielenden Lernergebnisse geklärt werden. Sobald all dies feststeht, müssen noch folgende Punkte überprüft werden: Zeit, Raum, Mobilität, Finanzierung, Personal, Gruppendynamik, Punktesystem und alle Sicherheitsmaßnahmen.

Bei der Spielimplementierung muss jeder Escape-Room im Vorfeld getestet, und alle Rätsel und Puzzles müssen überprüft werden. Die erste Einweisung, in der die Teilnehmer die Aktivität, an der sie teilnehmen werden, kontextualisieren, ist sehr wichtig, um die Motivation und die Aufregung der Teilnehmer zu erzielen. Damit die Spieler der Aktivität folgen können, müssen ihnen während des Spiels zum richtigen Zeitpunkt wesentliche Informationen gegeben werden, ohne ihnen dabei zu sehr zu helfen. Schließlich müssen auch die Fälle berücksichtigt werden, in denen das Spiel nicht rechtzeitig beendet wird. In solchen Fällen sollten die Teilnehmer zusätzlich ein Feedback zu den Punkten erhalten, an denen sie ihre Leistung verbessern können.



Die Figur des Game-Masters ist von entscheidender Bedeutung für die Implementierung und Entwicklung eines Escape-Rooms. Er muss über Multitasking-Fähigkeiten verfügen und wissen, wie er alle Situationen lösen kann, die im Verlauf der Aktivität auftreten, sowie erkennen können, wann es notwendig ist, ins Spiel einzugreifen. Darüber hinaus müssen Game-Master in Escape-Rooms, die der Berufsberatung dienen, gut vorbereitet und sich ihrer Rolle als Informationsquelle zur Berufsbildung bewusst sein.

Die Nachbereitung von Escape2Stay-Rooms gliedert sich in den Austausch von Feedback zum Spiel, in dem ein Raum für Dialog über die Erfahrung geschaffen wird, und in eine Berufsberatungssitzung. Es wird empfohlen, zunächst eine Nachbesprechung des Spiels durchzuführen, so dass die Teilnehmer und der Moderator über das Spiel auf konstruktive Art und Weise reflektieren und über Berufsbildungsthemen diskutieren können. Außerdem kombiniert unser Projekt Spiele und Beratung mit der Absicht, die Jugendlichen auf Berufsbildungsgänge aufmerksam zu machen und sie über ihre Berufswahlmöglichkeiten zu informieren sowie ihre Eignung für verschiedene Berufsprofile anhand ihrer Stärken und Fähigkeiten einzuschätzen.

Nach dem Spielabschluss sollten alle praktischen Informationen zur Berufsbildung bereitgestellt und alle Fragen der Teilnehmer beantwortet werden. Um diesen Zweck zu erfüllen, sollten die Informationen offiziell, praktisch und aktuell sein und in einem attraktiven, an die Zielgruppe angepassten Format präsentiert werden.

Dieses Handbuch ist ein ergänzender Leitfaden und unterstützendes Dokument für die 5 Escape2Stay-Games, die wir im Rahmen des Projekts entwickelt haben - auch für die Entwickler und diejenigen, die für die Einrichtung der Escape-Games verantwortlich sind. Es ist eine umfassende Ressource für die vollständige Planung, Durchführung und Nachbereitung eines Escape-Games. Es enthält auch Empfehlungen, wie die Spiele in die vorhandene Palette der Berufsorientierungsaktivitäten integriert werden können.

Im Rahmen der Projektpartnerschaft wollen wir auch die eher traditionellen und skeptischen Pädagogen von den pädagogischen Vorteilen der Escape-Rooms überzeugen.

Wir hoffen, dass die Lektüre dieses Handbuchs und die Bewältigung der Escape2Stay-Rooms den Jugendlichen, die skeptischer sind und mehr Zweifel und Misstrauen gegenüber der europäischen Berufsbildung haben, helfen wird, sich für die Berufsausbildung zu entscheiden, die zweifellos einen Weg zu einem hochwertigen Bildungsabschluss, zum Erlangen aller für die Arbeitswelt erforderlichen Kenntnisse, zu neuen Möglichkeiten und zur Beschäftigungsfähigkeit, eröffnet.



LITERATURVERZEICHNIS UND QUELLEN ZUSÄTZLICHER INFORMATIONEN

- Quest Factor. (s.d.). ESCAPE ROOM HINTS AND CHEATS. Obtido de Quest Factor: https://guestfactor.us/blog/escape-room-hints-and-cheats/
- · Lyman, P. E. (2021). The Do-It-Yourself Escape Room Book. New York: Skyhorse Publishing.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. Revista Educativa Hekademos, (27), 71-79. Retrieved from: https://hekademos.com/index.php/ hekademos/article/view/17/7
- Suleski, D. (29 de January de 2020). REINVENTING THE ESCAPE ROOM HINTS SYSTEM.
 Obtido de The Escape Effect: https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system
- Martí Pérez, E. (2018). "Escape Room" educativo: Estudio de la gamificación como recurso didáctico y propuesta de intervención en el módulo de Formación y Orientación Laboral. Retrieved from:
- https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5
- https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/#:~:text=The%20gamification%20theory%20in%20education,they%20are%20also%20having%20fun.&text=Gamification%20in%20learning%20involves%20using,information%20and%20test%20their%20knowledge
- https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification
- https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning
- https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x
- https://www.youtube.com/watch?v=LiD8MZtZDJY&t=3s
- https://theartofeducation.edu/2020/12/14/what-you-need-to-understand-about-generation-z-students/
- https://www.facultyfocus.com/articles/teaching-and-learning/generation-z-re-thinking-teaching-and-learning-strategies/
- https://www.aecf.org/blog/generation-z-and-education
- https://theescapeeffect.com/skill-sets-used-to-play-escape-rooms
- https://excitingescapes.co.uk/blog/real-world-skills-from-escape-rooms/
- https://premierescapeadventures.com/7-skills-that-you-can-improve-with-escape-room-games-what-to-know/
- https://www.starsandstrikes.com/blog/different-types-of-escape-rooms/
- https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system
- https://elearningindustry.com/escape-rooms-used-in-recruitment
- http://www.un-lock.eu/uploads/2/0/8/6/20866568/1._unlock_part_1_literature_review.pdf
- https://escape-kit.com/en/escape-room-in-a-school/









www.escape2stay.eu













Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.