

# GAME-BASED LEARNING WITH ESCAPE ROOM AND ESCAPE GAME DESIGN IN THE CLASSROOM

Vom 10. bis 15. November 2024 nahmen mein Kollege Sören Stachlowski und ich an einer Erasmus+ Fortbildung mit dem Titel „Game-Based Learning with Escape Room and Escape Game Design in the Classroom“ in der Algarve, Portugal, teil. Organisiert wurde die Veranstaltung von European Seminars und bot Lehrkräften aus Österreich, den Niederlanden, Estland, Tschechien und Deutschland die Möglichkeit, sich intensiv mit innovativen Methoden der Unterrichtsgestaltung auseinanderzusetzen und europäische Perspektiven der Bildung kennenzulernen.

## **Inhalte der Fortbildung**

Während der sechs Seminartage setzten wir uns mit der Konzeption und dem zielgerichteten Einsatz von Escape Games im Unterricht auseinander. Escape Games bieten nicht nur eine unterhaltsame Abwechslung zu traditionellen Lehrmethoden, sondern auch zahlreiche pädagogische Vorteile:

- **Förderung von Teamarbeit:** Escape Games erfordern Zusammenarbeit, da die Schülerinnen und Schüler als Team agieren müssen, um Rätsel zu lösen und Aufgaben zu bewältigen. Dabei werden soziale Kompetenzen sowie Kommunikation gefördert, und die Lernenden erkennen, wie wichtig effektive Kooperation und die Nutzung individueller Stärken sind.
- **Stärkung von Problemlösungs- und kritischem Denken:** Escape Games präsentieren herausfordernde Rätsel und Hindernisse, die logisches Denken, das Aufstellen von Hypothesen und das Ziehen von Schlussfolgerungen verlangen. So werden die Fähigkeit zur Analyse komplexer Probleme sowie die Entwicklung kreativer Lösungen trainiert.

- **Anwendung von Wissen:** Lehrkräfte können Escape Games gezielt in den Unterricht integrieren, um zuvor vermittelte Inhalte anzuwenden. Beispielsweise könnten Schülerinnen und Schüler in einem historisch konzipierten Escape Room historische Fakten nutzen, um Aufgaben zu lösen und zu „entkommen“.
- **Motivation und Engagement:** Escape Games sind spannend und machen Spaß, was die Motivation der Lernenden steigert. Mit einem klaren Ziel vor Augen – dem „Escape“ – tauchen sie tiefer in den Lernprozess ein.
- **Direktes Feedback:** Escape Games ermöglichen unmittelbares Feedback. Fehler oder Fehlschläge werden sofort sichtbar, was eine Anpassung der Strategie und selbstgesteuertes Lernen fördert.

Ein besonderes Highlight der Fortbildung war die gemeinsame Erstellung eines eigenen Escape Games in Teams. Dies ermöglichte uns, die erlernten Methoden direkt anzuwenden und innovative Ideen zu entwickeln, die wir künftig in unseren Unterricht am BBZ Dithmarschen integrieren möchten.

### **Perspektiven für das BBZ Dithmarschen**

Unser Ziel ist es, diese motivierende Methode in unterschiedlichen Kontexten am BBZ Dithmarschen einzusetzen. Insbesondere könnten wir Escape Games im Kreativkurs des Beruflichen Gymnasiums oder im Rahmen einer Projektwoche entwickeln und umsetzen. Dadurch möchten wir nicht nur die Begeisterung und Kreativität unserer Schülerinnen und Schüler fördern, sondern auch ihre Team- und Problemlösungsfähigkeiten stärken.

### **Kultureller und interkultureller Austausch**

Neben den fachlichen Einblicken bot die Fortbildung auch die Möglichkeit, die Algarve kennenzulernen und kulturelle sowie geografische Highlights zu entdecken. In zahlreichen Networking-Gelegenheiten tauschten wir uns mit den teilnehmenden Lehrkräften aus und reflektierten unterschiedliche Ansätze des Game-Based Learning.

## Fazit

Die Fortbildung war eine wertvolle Bereicherung – fachlich, kulturell und persönlich. Die Inspiration und das Wissen, das wir aus dieser Woche mitgenommen haben, möchten wir nun mit unseren Schülerinnen und Schülern sowie Kolleginnen und Kollegen teilen, um innovative und motivierende Lernmethoden zu etablieren. Wir danken der Erasmus+-Initiative und European Seminars für diese großartige Gelegenheit, über den Tellerrand hinauszublicken und die Zukunft des Lernens aktiv mitzugestalten.

## Einblicke

