



Escape Rooms mit SchülerInnen entwickeln

School Break Handbuch #3
www.school-break.eu



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Inhalt

1. Einführung	3
2. Design Thinking	3
3. Ein Prozess zur Entwicklung von Escape Rooms	4
Einführungsphase.....	5
Designphase.....	5
Präsentationsphase.....	7
4. Kostensparen.....	7



Alle originären Inhalte sind urheberrechtlich geschützt und lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

1. Einführung

Die Gestaltung eines Escape Rooms (vgl. *School Break Handbuch #2*) ist eine komplexe Tätigkeit, die Kreativität, Präzision, Problemlösungskompetenz und sinnvollerweise Kooperation erfordert. Darüber hinaus erfordert die Gestaltung eines unterrichtlichen Escape Rooms die gründliche Auseinandersetzung mit den entsprechenden Inhalten. Die Gestaltung eines Escape Rooms generiert ein Ergebnis, das von einer anderen Klasse oder einer anderen Lerngruppe in dieser thematischen Hinsicht „gespielt“ werden kann. Aus diesen Gründen bietet die Entwicklung von Escape Rooms im Unterricht interessante Möglichkeiten sowohl für den Fachunterricht als auch für fächerübergreifende Projekte.

Das Design von Escape Rooms mit/durch SchülerInnen sollte in einer „sicheren“ Lernumgebung stattfinden. Man kann damit rechnen, dass sie öfters scheitern, bevor sie verstanden haben, wie ein Escape Room als Ganzes funktioniert. Daher sollte die Lehrperson die SchülerInnen zuerst auffordern, einzelne Aufgaben (Rätsel, Puzzle ...) zu entwickeln. Anschließend können sie diese Aufgaben testen, und für verschiedene thematische bzw. narrative Szenarien anpassen. Die SchülerInnen haben so die Möglichkeit können so in Gruppen systematisch darauf hinarbeiten, Szenarien mit Aufgaben zu entwickeln, die als Ganzes konstruktiver und themenspezifischer sind.

Entsprechend ist es wichtig, dass der Entwicklungsprozess bzw. die Lernumgebung nicht auf Leistungsbewertung ausgerichtet ist und die einzelnen Arbeitsgruppen so zusammengesetzt sind, dass sie zielorientiert arbeiten können.

Ein positiver Effekt ist, dass so Teamverhalten und Kommunikationsfähigkeit durch die gemeinsame Problemlösung und Gestaltung von Lernszenarien gefördert wird. Die spielerische und ergebnisoffene Art der Aufgabe in einem sicheren Raum begünstigt Kreativität und Risiko- und Innovationsbereitschaft.

2. Design Thinking

SchülerInnen so zu beteiligen, entspricht dem Ansatz des „Design Thinking“ – d.h. der Idee, dass man durch das Testen von Ideen mit direktem Feedback schnell innovativ sein kann. Design Thinking (siehe Abb. 1) ist darauf angelegt, so in (kleineren) Gruppen zu arbeiten, dass die Gruppenmitglieder von verschiedenen Perspektiven profitieren können, durch Brainstorming Ideen entwickeln und diese so schnell wie möglich „testen“, um das Feedback und das so Gelernte zur Weiterentwicklung der Ideen nutzen können. Der Prozess kann in folgende folgenden Phasen bzw. Modi aufgeteilt werden:

1. *Empathize* – sich in den/die NutzerIn des Produkts in der Nutzungssituation hineinversetzen
2. *Define* - das zu lösende Problem definieren und sich auf dieses fokussieren
3. *Ideate* – möglichst offen Ideen für mögliche Problemlösungen generieren
4. *Prototype* – einen Prototyp bzw. Lösungsansatz erstellen, testen und iterativ weiterentwickeln
5. *Test* – das Ergebnis mit NutzerInnen testen und von diesen Feedback erhalten

DESIGN THINKING

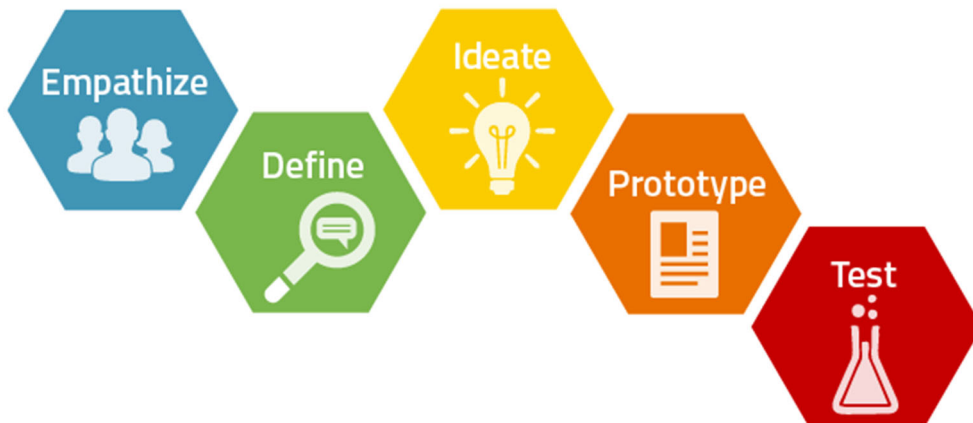


Abb. 1: Design-Thinking

3. Ein Prozess zur Entwicklung von Escape Rooms

Für die Entwicklung von Escape Rooms, die auch noch Lernziele umsetzen sollen, ist ein solcher an die jeweilige Unterrichtssituation angepasster fehlerfreundlicher Ansatz angeraten, denn es ist praktisch unmöglich, ein insgesamt gut gelungenes Spiel auf Anhieb zu entwerfen. Ein an Unterricht allgemein angepasster Ablaufplan könnte folgendermaßen aussehen (vgl. <http://eduscapes.playthinklearn.net/>):

Einführung	<ul style="list-style-type: none"> - einen typischen Escape Room (oder mehrere) selbst spielen, um sich in mögliche Nutzer hineinversetzen zu können - Einführung in Aufgaben- (Spiel-, Rätsel- ...) Design
Design-Phase	<ul style="list-style-type: none"> - Auswahl von Themen für die zu erstellenden Escape Rooms (durch einzelne Schülergruppen) - Entwicklung und Testen von Aufgaben und Bestimmung der Formen, wie z. B. der Spielleiter eingreifen kann (Tipps, Zusatzmaterialien, etc.) - Entwicklung und Testen der physischen Umsetzung (im Raum, durch Kisten, ...)
Präsentation:	<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau des/r Escape Rooms für eine Nutzergruppe - Evaluation/Reflektion

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie dieser Prozess schulisch umgesetzt werden kann: z. B. während einer Projektwoche oder über mehrere Wochen hinweg im Rahmen des regulären Unterrichts (ggf. mit Hausaufgaben).

Phase	Zeitbedarf (an Lerngruppe anzupassen)
Einführung	2 bis 3 Doppelstunden
Design	z. B. 2 bis 3 Projekttag
Präsentation	abhängig von Anzahl und Art der Escape Rooms und wie sie gespielt werden sollen (z. B. können diese wechselseitig oder parallel von mehrere unterschiedlichen Gruppen aus einer anderen Klasse gespielt werden, bei einem Schulfest ...)

Einführungsphase

Wir empfehlen die in der jeweiligen Lerngruppe üblicherweise effektiven Gruppengrößen (normalerweise 3-5) und Gruppenzusammenstellungen.

Je nach Zielstellung des Projekts besteht die Möglichkeit, einen kommerziellen Escape Room zu spielen oder einen an der Schule „aufzubauen“. School Break stellt hierzu verschiedene Beispiele zur Verfügung, die im Klassenzimmer unter Nutzung verschiedener Geräte und Materialien gespielt werden können (<http://www.school-break.eu/escape-rooms>). Es ist wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler einen Escape Room selbst ausprobieren, damit sie einen Bezugsrahmen haben und wissen, worauf das Ganze hinauslaufen kann.

In einem nächsten Schritt sollten den SchülerInnen weitere Rätsel- und Aufgabenformen vorgestellt werden. Im *School Break Handbuch #2* findet sich hierzu eine Übersicht.

Am Ende dieser Phase sollen die Gruppen in der Lage sein, zu einem gegebenen Thema erste Aufgabenideen und ein passendes Setting zu entwickeln.

Designphase

In der Designphase entwickeln die SchülerInnen ihre Escape Rooms in einem systematischen Prozess. Die einzelnen Entwicklungsschritte sind auch im *School Break Handbuch #2*, das sich an Lehrkräfte in der Rolle als „Designer“ richtet, dargestellt. Die wesentlichen – an die jeweiligen Bedingungen anpassbaren – Schritte mit SchülerInnen sind im Folgenden zusammengefasst.



Abb. 2: Ablaufschema für das Escape Room – Design

1. *Themenauswahl* – Themen sollten nicht zu allgemein sein, um sich in den weiteren Schritten und inhaltlichen Klärungen nicht zu verzetteln.
2. *Grober Übersichtsplan* – mit Blick auf Thema und physische Umsetzungsmöglichkeiten: z.B. Anzahl und möglicher Zusammenhang der Aufgaben, Zielgruppe, ggf. narrativer Bogen, für wie viele SpielerInnen, ob als Wettbewerb zwischen Gruppen, ...
3. *Aufgabenentwicklung* – es bietet sich ggf. an, wenn die Aufgaben im Team arbeitsteilig entwickelt werden, dann können sie von den anderen getestet werden.
4. *Papierprototyp* – die erste Testung des gesamten Escape Rooms kann auf Basis eines Papierprototypen erfolgen, d.h. beispielsweise anstatt Kästen und Schlössern werden Umschläge und Zettel mit Codes verwendet.
5. *Generalprobe* – der Escape Room wird in der physischen Form, in der er gedacht ist, mit echten Kisten, Schlössern, Requisiten etc. aufgebaut und testweise gespielt.
6. *Fertigstellung* – nach Überprüfung aller Aufgaben, den technischen Umsetzungen, den Instruktionen für die SpielerInnen und SpielleiterInnen etc. kann die endgültige Version des Escape Rooms für die Präsentation aufgebaut werden.

Die SchülerInnen unterschätzen gerne die Notwendigkeit mehrfacher Tests. Sie können kaum überblicken, was in einer so komplexen Struktur alles schiefgehen kann. Dies betrifft natürlich auch die inhaltliche Richtigkeit der Aufgaben. Daher ist hier Organisation und Unterstützung durch die Lehrkraft sinnvoll.

Der Papierprototyp dient dazu die Elemente des Escape Rooms in ihrem Ablauf beurteilen zu können, bevor ggf. ein größerer Aufwand für die physische Umsetzung betrieben wird.

Wenn möglich, ist es sinnvoll, dass mindestens ein Test – entweder des Papierprototypen oder als Generalprobe – durch einen „Experten“, z. B. eine andere Lehrkraft oder ältere SchülerInnen, durchgeführt wird. Dieser Test kann als eine Art Meilenstein definiert werden, auf den SchülerInnen hinarbeiten.

Unabhängig davon ist es wichtig, dass die SchülerInnen bereit und in der Lage sind, gegenseitig konstruktive Kritik zu üben und sich sinnvoll zu unterstützen. Auch hier kann eine entsprechende Vorbereitung und Unterstützung durch die Lehrkraft sinnvoll sein.

Inhaltliche Reflexion

Es bietet sich an am Ende der Designphase auch eine inhaltliche Reflexion mit Blick auf die verschiedenen Themen durchzuführen: Was haben die einzelnen Gruppen über ihr Thema gelernt? Was haben SchülerInnen durch das Testen von Escape Rooms der anderen gelernt?

Werden sie sich die Inhalte besser merken können als durch „normalen“ Unterricht? Lohnt sich der hohe Zeitaufwand?

Präsentationsphase

Die Präsentation soll einen formalen Abschluss des Projekts darstellen – mit echtem Publikum, das die Escape Rooms zu einem vorher bestimmten Termin spielt. Im Rahmen einer Projektwoche können andere Projektgruppen am Ende hierzu eingeladen werden. Weitere Möglichkeiten zur Präsentation sind Elternabende/-nachmittage oder ein Schulfest.

4. Kostensparen

Escape Rooms können mit verschiedenen Online-Apps oder nur auf Papier fast kostenlos umgesetzt werden.

Der Fokus liegt bei Letzterem dann eher auf der – lernrelevanten – Entwicklung der Aufgaben und weniger in der Beschaffung und Anpassung der Ausrüstung.

Webbasierte Umsetzungen erfordern dagegen entsprechende technische Kenntnisse. Hier ist es dafür umso einfacher, den Escape Room für weitere Gruppen neu zu starten.

Es ist dabei aber zu beachten, dass die physische Umsetzung und die Verwendung passender Requisiten einen starken Einfluss auf die Wahrnehmung des Themas sowie die Design- und Spielmotivation hat.