

# Educational Escape Games - Netzwerktreffen mit Beispielen aus der Lehre

Das Escape-Game-Prinzip erfreut sich großer Beliebtheit. Durch authentische Geschichten, immersive Räume, spannende Rätsel und den Zeitdruck entsteht eine fesselnde Erfahrung. Das bindet die Studierenden aktiv in den Lernprozess ein und steigert Motivation sowie Engagement.

Integration von kleinen und großen Rätseln sowie Spielen in die Lehre können Studierende aktiviert, Teams gebildet und Inhalte effektiv vermittelt werden. Im Kontext von Educational Escape Games stehen vielfältige Ressourcen zur Verfügung, um eigene Formate zu entwickeln.

Durch die

## Veranstaltungsinhalte:

In diesem Netzwerktreffen werden zwei Educational Escape Games vorgestellt, welche an der FH Münster eingesetzt werden. Prof. Stefanie Friedrichsen gibt Einblicke in ein Educational Escape Game zum Thema "Wissenschaftliches Arbeiten" und Prof. Guido Ritter stellt das Educational Escape Game "Der Marsianer" vor, welcher sich mit oecotrophologischen Fragestellungen auseinandersetzt.

Im Netzwerktreffen erhalten die Teilnehmenden Einblicke in den Prozess der Entwicklung eines Educational Escape Games und lernen, welche Entscheidungen dabei getroffen werden müssen.

Im Termin werden Ressourcen vorgestellt, welche bei der Erstellung einer Konzeptskizze für eine mögliche Umsetzung in einer ihrer eigenen Veranstaltungen helfen. Zusätzlich möchten wir Sie mit anderen interessierten Lehrenden in Kontakt bringen, um sich längerfristig zu dem Thema Educational Escape Games an der FH Münster zu vernetzen.

Rahmendaten der Veranstaltung	
<b>Veranstalter:</b>	Wandelwerk - Zentrum für Qualitätsentwicklung
<b>Veranstaltungsart:</b>	Kurzformat
<b>Unterrichtsstunden:</b>	2
<b>Teilnehmerzahl:</b>	20

**Veranstaltungsort:** Deilmann Haus I  
Johann-Krane-Weg 21  
48149 Münster  
Raum: Wandelwerk Lehrwerkstatt - Raum 006





**Termin(e), Uhrzeiten**

16. September 2024

10:00 - 12:00 Uhr

