

**Planungshilfe zur Erstellung
digitaler Escape-Rooms**
Digitalisierung naturwissenschaftlicher Begabungsförderung

**Online-Supplement:
Planungshilfe zur Erstellung
digitaler Escape-Rooms**

Colin Peperkorn^{1,*} & Claas Wegner¹

¹ Universität Bielefeld

* Kontakt: Universität Bielefeld,
Fakultät für Biologie,
Biologiedidaktik (Botanik/Zellbiologie),
Universitätsstr. 25, 33615 Bielefeld
colin.peperkorn@uni-bielefeld.de

Zitationshinweis:

Peperkorn, C. & Wegner, C. (2023). Planungshilfe zur Erstellung digitaler Escape-Rooms. Digitalisierung naturwissenschaftlicher Begabungsförderung [Online-Supplement: Planungshilfe zur Erstellung digitaler Escape-Rooms]. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 5 (4), 154–162. <https://doi.org/10.11576/dimawe-6739>

Online verfügbar: 29.11.2023

ISSN: 2629–5598

Lizenzhinweis

Bitte beachten Sie, dass dieses Werk unter der CC-BY-SA 4.0 Lizenz veröffentlicht wurde. Dies bedeutet, dass Sie das Werk frei verwenden, verbreiten und bearbeiten dürfen, solange Sie die Urheber*innen nennen und Änderungen unter der gleichen Lizenz veröffentlichen.

Alle gekennzeichneten Fremdinhalte (z.B. Abbildungen, Fotos, Tabellen, Zitate etc.) sind von der CC-Lizenz ausgenommen. Für deren Wiederverwendung ist es ggf. erforderlich, weitere Nutzungsgenehmigungen bei jeweiligen Rechteinhaber*innen einzuholen. Weitere Informationen finden Sie in den §§ 60a, 51 UrhG und im Leitfaden zur Creative Commons Lizenz CC-BY-SA 4.0.

Haftungsausschluss

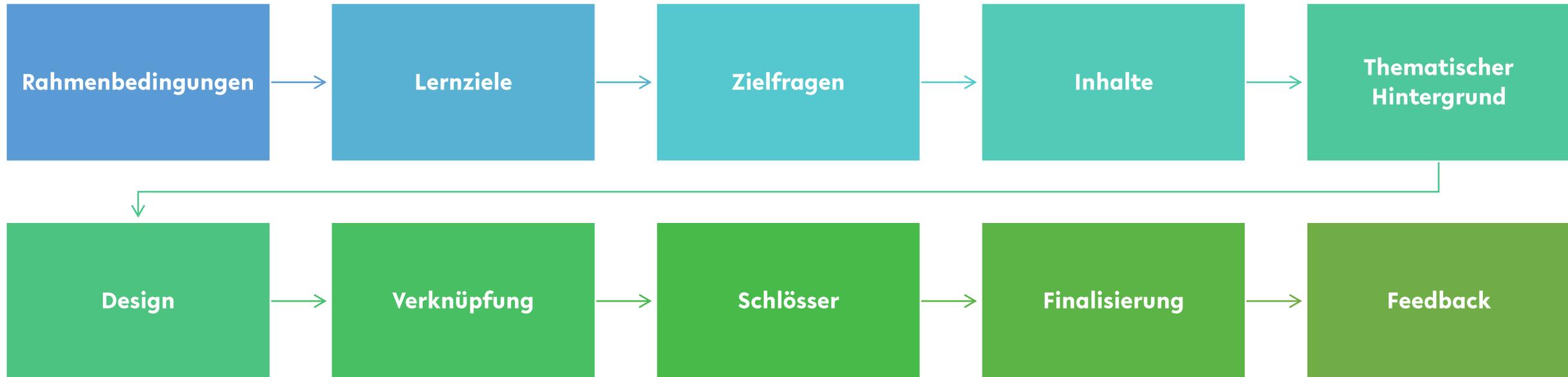
Dieses Werk steht unter der Lizenz CC-BY-SA 4.0 und enthält ggf. urheberrechtlich geschützte Elemente, die von dieser Lizenz ausgenommen sind. Nachnutzer*innen sind dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass die für die Nutzung dieser Elemente erforderlichen Rechte und Genehmigungen von den jeweiligen Rechteinhaber*innen eingeholt wurden. Es wird keine Haftung für etwaige Verstöße von Nachnutzer*innen gegen geltende Urheberrechtsbestimmungen oder andere rechtliche Vorschriften übernommen. Durch die Nutzung dieses Werks akzeptieren Nachnutzer*innen diesen Haftungsausschluss.

Planungshilfe zur Erstellung digitaler Escape-Rooms

Digitalisierung naturwissenschaftlicher Begabungsförderung

Los geht's!

Übersicht Planungshilfe



Rahmenbedingungen

| Aufgabe | Planung | |
|---|---------------------|--|
| <p>Beschreibe die Lerngruppe, für die der digitale Escape-Room erstellt werden soll, setze ein Zeitlimit und den Schwierigkeitsgrad und beschreibe den Ort, an dem der Escape-Room durchgeführt werden soll.</p> <div data-bbox="71 1129 417 1255"><p>Hilfe </p></div> | Lerngruppe: | |
| | Klassenstufe: | |
| | Arbeitsform: | |
| | Ort: | |
| | Zeitbegrenzung: | |
| | Schwierigkeitsgrad: | |

Lernziele

| Aufgabe | Planung | |
|---|---------|--|
| <p>Erstelle eine Liste mit den (max.) fünf wichtigsten Lernzielen, die durch den digitalen Escape-Room erreicht werden sollen. Falls der Escape-Room in einem schulischen Setting verwendet wird, sollte das entsprechende Curriculum beachtet werden.</p> <div data-bbox="71 1129 415 1255"><p>Hilfe </p></div> | 1 | |
| | 2 | |
| | 3 | |
| | 4 | |
| | 5 | |

Zielfragen

| Aufgabe | Planung | |
|--|---------|--|
| <p>Schreibe zu jedem Lernziel eine Frage, welche von den Schüler*innen die entsprechenden Kompetenzen abfragt, und formuliere Musterantworten.</p> <p>Markiere in den Musterantworten Schlüsselbegriffe.</p> | 1 | |
| | A | |
| | 2 | |
| | A | |
| | 3 | |
| | A | |
| | 4 | |
| | A | |
| | 5 | |
| | A | |

Hilfe



Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Inhalte

| Aufgabe | Planung | |
|---|---------|--|
| <p>Plane zu jedem deiner gesetzten Lernziele und der zugehörigen Zielfrage ein Experiment oder entwickle ein Rätsel bzw. eine Aufgabe, welche(s) zur Musterlösung bzw. zu den von dir geplanten Schlüsselwörtern führt.</p> | | |
| <p>Hilfe</p> | | |

Thematischer Hintergrund

Aufgabe

Schreibe eine Hintergrundgeschichte, die den Kontext oder das Thema für den „Raum“ oder die Umgebung liefert, aus dem bzw. der die Schüler:innen entkommen sollen. Verwende eine fette und kursive Schrift, um Hinweise zu geben, wo sich das erste Rätsel versteckt.

Hilfe

Planung

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Design

Aufgabe

Erstelle ein Bild oder Foto des virtuellen Raums oder der Umgebung, aus dem bzw. der die Schüler*innen „fliehen“ sollen. Füge das Bild in ein Dokument ein, das dir ermöglicht Links zu den einzelnen Rätseln und Aufgaben einzufügen.

Hilfe



Planung

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Verknüpfung

Aufgabe

Überlege dir, wie dein Escape-Room aufgebaut sein soll. Wird von einer Oberfläche aus alles erreichbar sein? Gibt es mehrere verschiedene (lineare) Level? Gibt es mehrere Wege zum Ziel?

Für die Umsetzung musst du ein Programm wählen, welches dir ermöglicht, verschiedene Folien miteinander zu verknüpfen.

Hilfe



Planung

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Schlösser

Aufgabe

Überlege dir eine Strategie, mit der du sicherstellen kannst, dass die Schüler*innen bestimmte Aufgaben lösen müssen, um im Escape-Room eine Ebene weiter zu kommen.

Tipp: Arbeite dabei mit Codes (Zahlen oder Buchstaben) und gestalte Aufgaben der nachfolgenden Ebenen so, dass sie nur mithilfe des zuvor gelösten Codes lösbar sind.

Hilfe



Planung

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Finalisierung

Aufgabe

Im Zuge der Finalisierung deines digitalen Escape-Rooms musst du die Zugänglichkeit gewährleisten. Je nach dem, für welche Arbeitsform du dich entschieden hast, musst du die technischen Gegebenheiten klären. Um den Escape-Room online verfügbar zu machen, brauchst du bspw. einen Server oder eine Cloud, auf dem / der du diesen hochladen kannst.

Hilfe



Planung

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Feedback

Aufgabe

Überlege dir eine Möglichkeit ein Feedback zu deinem Escape-Room einzuholen. Die Schüler*innen sollten bspw. die Möglichkeit haben Fehler oder Unklarheiten anzusprechen, damit diese in zukünftigen Durchläufen behoben werden können.

Hilfe



Planung

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Rahmenbedingungen

| Aufgabe | Planung | |
|---|---------------------|---|
| Beschreibe die Lerngruppe, für die der digitale Escape-Room erstellt werden soll, setze ein Zeitlimit und den Schwierigkeitsgrad und beschreibe den Ort, an dem der Escape-Room durchgeführt werden soll. | Lerngruppe: | <ul style="list-style-type: none"> - In welchem Setting wird der Escape-Room angeboten? (Schule; Enrichment; Nachhilfe; ...) - Wie gut ist das Textverständnis der Schüler*innen? Müssen sprachliche Hilfestellungen beachtet werden? - Wie gut sind die digitalen Kompetenzen der Schüler*innen? Müssen Anleitungen erstellt werden? Haben alle Zugang zu Internet? - Wie gut sind die experimentellen Fähigkeiten der Schüler*innen? Müssen Experimente bspw. mit Videoanleitungen versehen werden? - ... |
| | Klassenstufe: | - Für welche Klassenstufe wird der Escape-Room erstellt? |
| | Arbeitsform: | - Wird der Escape-Room in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit bearbeitet? |
| | Ort: | - Wird der Escape-Room zuhause oder in der Schule / am Projektort bearbeitet? Sind alle technischen Voraussetzungen gewährleistet? |
| | Zeitbegrenzung: | - Soll der Escape-Room eine Zeitbegrenzung bekommen? Wenn ja, wie soll diese durchgesetzt werden? |
| | Schwierigkeitsgrad: | - Wie schwer soll der Escape-Room sein? Welche Differenzierungsmöglichkeiten sollen eingeplant werden? |


 zurück

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Lernzielen

Aufgabe

Erstelle eine Liste mit den (max.) fünf wichtigsten Lernzielen, die durch den digitalen Escape-Room erreicht werden sollen. Falls der Escape-Room in einem schulischen Setting verwendet wird, sollte das entsprechende Curriculum beachtet werden.

zurück 

Planung

Wird der Escape-Room im Schulunterricht eingesetzt, sollte er sich an den schulischen Vorgaben orientieren.

Impulsfragen:

- In welches Inhaltsfeld soll der Escape-Room eingebettet werden?
- Welche Kompetenzbereiche sollen angesprochen werden?
- Welche konkreten Kompetenzerwartungen werden fokussiert?

Auch in außerschulischen Settings kann man sich diese Grobstruktur zu Nutze machen.

Zur Lehrplanrecherche:



Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Zielfragen

| Aufgabe | Planung |
|--|--|
| <p>Schreibe zu jedem Lernziel eine Frage, welche von den Schüler*innen die entsprechenden Kompetenzen abfragt, und formuliere Musterantworten.</p> <p>Markiere in den Musterantworten Schlüsselbegriffe.</p> <div data-bbox="71 1129 417 1255" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> zurück  </div> | <p>Die Zielfragen sollten möglichst konkret formuliert sein. Dabei hilft die Orientierung an den fokussierten Kompetenzerwartungen:</p> <p><u>Beispiel:</u></p> <p>„Die Schülerinnen und Schüler können Lebewesen von unbelebten Objekten anhand der Kennzeichen des Lebendigen unterscheiden (UF2, UF3, E1)“ (KLP Biologie Sek I, 2019, S. 22).</p> <p>→ Anhand welcher Kriterien können Lebewesen von unbelebten Objekten unterschieden werden?</p> <p>Die Musterantworten helfen dir später Schlüsselbegriffe zu finden, die du als Code für die nächsten Ebenen im Escape-Room verwenden kannst.</p> <p><u>Beispiel:</u></p> <p>Anhand welcher Kriterien können Lebewesen von unbelebten Objekten unterschieden werden?</p> <p>→ Organisation, Stoffwechsel, Homöostase, ...</p> |

Hilfe zu Inhalten

Aufgabe

Plane zu jedem deiner gesetzten Lernziele und der zugehörigen Zielfrage ein Experiment oder entwickle ein Rätsel bzw. eine Aufgabe, welche(s) zur Musterlösung bzw. zu den von dir geplanten Schlüsselwörtern führt.

zurück 

Planung

Es gibt unterschiedlichste Möglichkeiten Experimente in deinen Escape-Room einzubauen. Die Wahl hängt eng mit deinen Rahmenbedingungen (Material, Ort, ...) zusammen. Plane also nur Experimente ein, die auch wirklich umsetzbar sind und zu Ergebnissen führen. Zu jedem Experiment muss eine Anleitung, egal ob geschrieben oder als Video, bereitgestellt werden.

Viele Experimente zu Themen des schulischen Curriculums können auch leicht zuhause durchgeführt werden. Diese findet man zum Beispiel in Schulbüchern oder schulpraktischen Zeitschriften. Häufig kann man bestimmte wissenschaftliche Geräte durch Alltagsgegenstände ersetzen.

Wenn man nicht an bestimmte Vorgaben gebunden ist und einfach ein schönes wissenschaftliches Erlebnis gestalten möchte, findet man im Internet viele verschiedene Ideen (siehe Rechetipps).

Ideen für Aufgaben und Rätsel kann man sich beispielweise bei Escape-Games oder Rätselsammlungen holen.

Rechetipps

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Inhalten

Recherchetipps

Experimente:

- [Komm mach MINT](#)
- [Haus der kleinen Forscher](#)
- [SimplyScience](#)
- [Goethe Universität Frankfurt](#)
- ...

Simulationen:

- [PhET Interactive Simulations](#)
- [MINT digital](#)
- ...

zurück



Zeitschriften und Broschüren

Open-Source:



Kostenpflichtig:



Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Thematischem Hintergrund

Aufgabe

Schreibe eine Hintergrundgeschichte, die den Kontext oder das Thema für den „Raum“ oder die Umgebung liefert, aus dem die Schüler*innen entkommen sollen. Verwende eine fette und kursive Schrift, um Hinweise zu geben, wo sich das erste Rätsel versteckt.

zurück



Planung

Auch wenn bei diesem Schritt etwas Kreativität gefragt ist, ergibt sich eine gute Hintergrundgeschichte meist bereits aus den festgelegten Inhalten, da diese höchstwahrscheinlich thematisch zusammenhängen.

Sind die Inhalte breitgefächert und eher frei gewählt, versucht man am besten einen Ort zu finden, an dem alle Experimente bzw. Themen vorkommen könnten. Für einen naturwissenschaftlichen Escape-Room eignen sich natürlich entsprechende Einrichtungen, wie bspw. Labore, Forschungsstationen, Raumschiffe, fremde Planeten, ...

Im Einstieg (gelesener Text, Audiodatei, Video, ...) sollten bereits Hinweise zur ersten Aufgabe zu finden sein.

Beispiel:

„Was ist denn hier passiert? Es sieht aus als ob das Labor schlagartig verlassen wurde. Das passt gar nicht ins Bild. Frau Surbier sagt doch immer Bescheid, wenn sie geht, und ist immer erreichbar.“

→ In diesem Fall ist ein Handy („erreichbar“) mit einer Sprachnotiz hinter einem Bild („Bild“) versteckt.

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Design

| Aufgabe | Planung |
|--|--|
| <p>Erstelle ein Bild oder Foto des virtuellen Raums oder der Umgebung, aus dem bzw. der die Schüler*innen „fliehen“ sollen. Füge das Bild in ein Dokument ein, das dir ermöglicht Links zu den einzelnen Rätseln und Aufgaben einzufügen.</p> <div data-bbox="71 1128 415 1256"></div> | <p>Unter diesem Punkt muss die „Benutzeroberfläche“ gestaltet werden. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten zur Umsetzung:</p> <ol style="list-style-type: none">1.) Hintergrund selbst designen<ul style="list-style-type: none">- Zeichnen- Designprogramm nutzen (bspw. Doodly; Canva; Animaker; ...)2.) Foto erstellen<ul style="list-style-type: none">- Laborumgebung selbst gestalten und abfotografieren- Naturschauplätze fotografieren (bspw. Wald, Uferzone, Zoo, ...)- 360°-Aufnahmen verwenden (zusätzliche Software benötigt) <p>Wichtig: Für jeden Inhalt (Experiment, Aufgabe, ...) muss ein Gegenstand oder Bereich eingeplant werden, welcher als Zugangsbutton dient.</p> |

Hilfe zu Verknüpfungen

Aufgabe

Überlege dir, wie dein Escape-Room aufgebaut sein soll. Wird von einer Oberfläche aus alles erreichbar sein? Gibt es mehrere verschiedene (lineare) Level? Gibt es mehrere Weg zum Ziel?

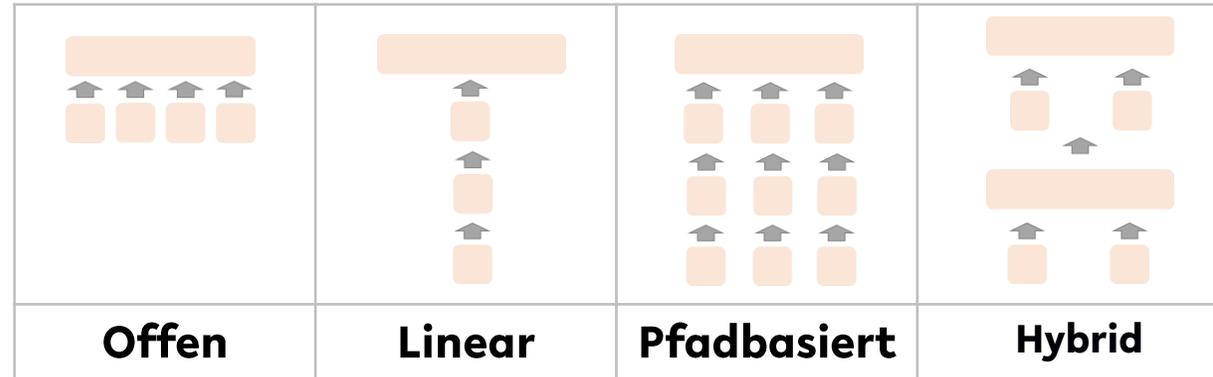
Für die Umsetzung musst du ein Programm wählen, welches dir ermöglicht, verschiedene Folien miteinander zu verknüpfen.

zurück



Planung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten den Escape-Room aufzubauen:



Außerdem benötigt man ein Programm, mit dem man den Online-Escape-Room gestalten kann.

Empfehlungen und Hinweise zu Tutorials findest du mit Klick auf den "Software"-Button.

Software

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Verknüpfungen

Software Empfehlungen

| Microsoft PowerPoint | | Adobe Captivate | |
|---|--|--|---|
| Vorteile | Nachteile | Vorteile | Nachteile |
| <ul style="list-style-type: none"> - Einbetten von Fotos, Videos, PDF-Dateien (Tutorial) - Verknüpfung von Folien (Tutorial) - Meist bereits über die Schule / Universität verfügbar | <ul style="list-style-type: none"> - Export nur als PDF - Levelstruktur schwieriger aufzubauen - Benutzer können leichter Aufgaben überspringen | <ul style="list-style-type: none"> - Einbetten von Fotos, Videos, PDF-Dateien (Tutorial) - Verknüpfung von Folien, Einbetten von Drag and Drop Aufgaben, Kennwortbereichen, Fragebögen, Quizfragen ... (Tutorial) - Export als interaktive HTML-Datei | <ul style="list-style-type: none"> - Kostenpflichtig - Schwierigere Anwendung durch hohen Funktionsumfang |

zurück



Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Schlössern

Aufgabe

Überlege dir eine Strategie, mit der du sicherstellen kannst, dass die Schüler*innen bestimmte Aufgaben lösen müssen, um im Escape-Room eine Ebene weiter zu kommen.

Tipp: Arbeite dabei mit Codes (Zahlen oder Buchstaben) und gestalte Aufgaben der nachfolgenden Ebenen so, dass sie nur mithilfe des zuvor gelösten Codes lösbar sind.

zurück



Planung

Die Aufgabe auf der ersten Ebene liefert ein Coding-Schema, welches zur Entschlüsselung des Aufgabentextes auf der nächsten Ebene benötigt wird. So wird sichergestellt, dass die Aufgabe auf der ersten Ebene absolviert werden muss.

Beispiele:

- Erst mithilfe des entdeckten Coding-Schemas (bspw. alle Buchstaben werden um zwei Stellen im Alphabet verschoben; A = C; B = D; ...) kann die nächste Aufgabe decodiert werden.
- Die nächste Aufgabe kann nur mithilfe eines entdeckten Zahlencodes freigeschaltet oder gelöst werden (klassische Codeeingabe / Zahlenschloss; Aufgabe so gestellt, dass diese erst mithilfe der Zahl gelöst werden kann).

Weitere Ideen

Rahmen

Lernziele

Zielfragen

Inhalte

Thema

Design

Verknüpfung

Schlösser

Finalisierung

Feedback

Hilfe zu Finalisierung

Aufgabe

Im Zuge der Finalisierung deines digitalen Escape-Rooms musst du die Zugänglichkeit gewährleisten. Je nach dem, für welche Arbeitsform du dich entschieden hast, musst du die technischen Gegebenheiten klären. Um den Escape-Room online verfügbar zu machen, brauchst du bspw. einen Server oder eine Cloud, auf dem / der du diesen hochladen kannst.

zurück



Planung

Je nach verwendeter Software sieht die Finalisierung unterschiedlich aus. Bei *Adobe Captivate* kann man die erstellten Inhalte direkt im HTML-Format exportieren und über einen Server per Link zugänglich machen.

Hilfe Captivate

Bei *Microsoft PowerPoint* bietet sich der Export als PDF an, da der Escape-Room so barrierefreier wird.

Hilfe PowerPoint

Vor der Verwendung / Veröffentlichung des Escape-Rooms sollte dieser mehrmals getestet werden, um sicherzustellen, dass alle Folien und Dateien richtig verknüpft sind.

Hilfe zu Feedback

Aufgabe

Überlege dir eine Möglichkeit ein Feedback zu deinem Escape-Room einzuholen. Die Schüler*innen sollten bspw. die Möglichkeit haben Fehler oder Unklarheiten anzusprechen, damit diese in zukünftigen Durchläufen behoben werden können.

zurück 

Planung

Ein Feedback kann natürlich immer mündlich oder schriftlich im Klassenraum eingeholt werden.

Es ist leicht eine Feedback-Möglichkeit direkt in den Escape-Room zu integrieren. Dafür gibt es unterschiedlichste Plattformen. Eine gut zu handhabende Möglichkeit liefert [Google Forms](#).

Hier können Formulare erstellt werden und direkt als Hyperlinks exportiert werden, welche dann ans Ende des Escape-Rooms gesetzt werden können.

Planungshilfe: Digitaler Escape-Room

| Schritt | Aufgabe | Planung | | | | |
|--------------------------|---|---------------------|--------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| Rahmenbedingungen | Beschreibe die Lerngruppe, für die der digitale Escape-Room erstellt werden soll, setze ein Zeitlimit und den Schwierigkeitsgrad und beschreibe den Ort, an dem der Escape-Room durchgeführt werden soll. | Lerngruppe: | | | | |
| | | Klassenstufe: | | | | |
| | | Arbeitsform: | Einzelarbeit | <input type="checkbox"/> | Gruppenarbeit | <input type="checkbox"/> |
| | | Ort: | Zuhause | <input type="checkbox"/> | Klassenzimmer | <input type="checkbox"/> |
| | | Zeitbegrenzung: | | | | |
| | | Schwierigkeitsgrad: | | | | |
| Lernziele | Erstelle eine Liste mit den (max.) fünf wichtigsten Lernzielen, die durch den digitalen Escape-Room erreicht werden sollen. Falls der Escape-Room in einem schulischen Setting verwendet wird, sollte das entsprechende Curriculum beachtet werden. | 1 | | | | |
| | | 2 | | | | |
| | | 3 | | | | |
| | | 4 | | | | |
| | | 5 | | | | |

| | | | |
|-------------------|--|---|--|
| Zielfragen | Schreibe zu jedem Lernziel eine Frage, welche von den Schüler*innen die entsprechenden Kompetenzen abfragt, und formuliere Musterantworten. Markiere in den Musterantworten Schlüsselbegriffe. | 1 | |
| | | A | |
| | | 2 | |
| | | A | |
| | | 3 | |
| | | A | |
| | | 4 | |
| | | A | |
| | | 5 | |
| | | A | |

| | | |
|---------------------------------|---|--|
| Inhalte | <p>Plane zu jedem deiner gesetzten Lernziele und der zugehörigen Zielfrage ein Experiment oder entwickle ein Rätsel bzw. eine Aufgabe, welches zur Musterlösung bzw. den von dir geplanten Schlüsselwörtern führt.</p> | |
| Thematischer Hintergrund | <p>Schreibe eine Hintergrundgeschichte, die den Kontext oder das Thema für den „Raum“ oder die Umgebung liefert, aus dem die Schüler*innen entkommen sollen. Verwende eine fette und kursive Schrift, um Hinweise zu geben, wo sich das erste Rätsel versteckt.</p> | |

| | | |
|-------------------|---|--|
| Design | Erstelle ein Bild oder Foto des virtuellen Raums oder der Umgebung, aus dem bzw. der die Schüler:innen „fliehen“ sollen. Füge das Bild in ein Dokument ein, das dir ermöglicht, Links zu den einzelnen Rätseln und Aufgaben einzufügen. | |
| Vernüpfung | Überlege dir, wie dein Escape-Room aufgebaut sein soll. Wird von einer Oberfläche aus alles erreichbar sein? Gibt es mehrere verschiedene (lineare) Level? Gibt es mehrere Wege zum Ziel? Für die Umsetzung musst du ein Programm wählen, welches dir ermöglicht, verschiedene Folien miteinander zu verknüpfen. | |

| | | |
|----------------------|---|--|
| Schlösser | <p>Überlege dir eine Strategie, mit der du sicherstellen kannst, dass die Schüler*innen bestimmte Aufgaben lösen müssen, um im Escape-Room eine Ebene weiter zu kommen.</p> <p>Tipp: Arbeite dabei mit Codes (Zahlen oder Buchstaben) und gestalte Aufgaben der nachfolgenden Ebenen so, dass sie nur mithilfe des zuvor gelösten Codes lösbar sind.</p> | |
| Finalisierung | <p>Im Zuge der Finalisierung deines digitalen Escape-Rooms musst du die Zugänglichkeit gewährleisten. Je nach dem, für welche Arbeitsform du dich entschieden hast, musst du die technischen Gegebenheiten klären. Um den Escape-Room online verfügbar zu machen, brauchst du bspw. einen Server oder eine Cloud, auf dem / der du diesen hochladen kannst.</p> | |

| | | |
|------------------------|--|--|
| <p>Feedback</p> | <p>Überlege dir eine Möglichkeit ein Feedback zu deinem Escape-Room einzuholen. Die Schüler*innen sollten bspw. die Möglichkeit haben Fehler oder Unklarheiten anzusprechen, damit diese in zukünftigen Durchläufen behoben werden können.</p> | |
|------------------------|--|--|