

A person is seen from behind, looking at several whiteboards in a meeting room. The whiteboards contain various diagrams, flowcharts, and handwritten notes. The person is wearing a light-colored sweater with dark horizontal stripes. A large yellow horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing the title and subtitle.

UNLOCK

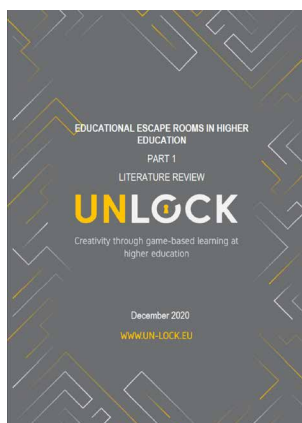
Indledningsbrev WP4

UNLOCK PROJEKTET HAR UDGIVET SINE EER STATUS-QUO FORSKNINGSRESULTATER

Kreativitet gennem spilbaseret læring ved videregående uddannelser (UNLOCK)-projektet har offentliggjort sine endelige resultater fra forskningsfasen (WP4), som undersøgte status quo for brugen af didaktiske gåderum (EER) på videregående uddannelser i Europa. Ledet af Science to Business Marketing Research Center ved Muenster University of Applied Sciences og i tæt samarbejde med Amsterdam University of Applied Sciences, anvendte forskningsfasen både primære og sekundære dataindsamlingsmetoder. Konsortiet interviewede over 50 EER-forskere og EER-praktikere og dokumenterede 37 casestudier fra hele Europa, USA og Australien (de to sidstnævnte bruges som globale eksempler). Centrale resultater fra forskningsfasen inkluderer følgende:

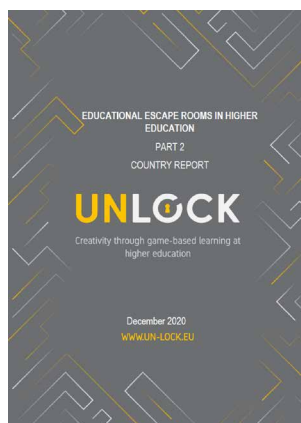
- EER'er er mere almindelige i grundskole, sekundær, erhvervsuddannelse og voksenuddannelse end universiteterne. Der er imidlertid en stigende interesse blandt højere læringsanstalter om at vedtage EERs.
- Mens litteraturen antyder EER'ernes fremtrædende plads inden for medicinske discipliner og STEM-felterne, er de fleste af vores identificerede tilfælde designet inden for samfundsvidenskab (dvs. erhverv, lov og økonomi, sprog og litteratur) efterfulgt af formelle, naturlige, medicinske og sundhedsvidenskabelige videnskaber.
- Uddannerkompetencer og tilgængelighed af tilpassede ressourcer er afgørende.
- Hæmmende faktorer, der påvirker adopteringen af EER'er i de højere læreanstalter, identificeres som: mangler kompetencer hos undervisere; utilstrækkelig institutionel støtte studenterrelaterede udfordringer (herunder ukendskab til EER'er) og manglende tid og økonomi. Vores interviewpersoner understregede behovet for færdige EER'er, guidebøger, tegninger og støtte til lærerne i udviklingen af viden og færdigheder, såsom tekniske kompetencer og spildesignmetoder.
- Med hensyn til ressourcer tilvejebringer de Hollandske og Tyske finansieringsprogrammer og institutionelle initiativer økonomiske ressourcer til undervisere der ønsker at designe og implementere EER'er.
- EER'er har en positiv indflydelse på de studerendes holdninger til læring, forståelsen og intentionen der stimulerer elevernes motivation, og den samlede entusiasme for læring.
- De videregående uddannelser, hvor EER'erne er blevet implementeret, får synlighed og anerkendelse blandt andre videregående uddannelser for at udnytte innovative undervisningsmetoder. Disse videregående uddannelser benytter sig af muligheden med tredjeparts indtægtsgenerering via integration af eksterne grupper som EER-deltagere.
- EER'er med åben offentlig involvering fører til styrket samfund-universitets-engagement
- Virksomheder, der samarbejder med de højere læreanstalter om udvikling og levering af EER, drager fordel af synergierne, udvikler en vidensbase for nye forretningsmodeller og får en ny kundebase og diversificerer indkomstkilder.

WP4-ledelsesteam frigav resultaterne af forskningsfasen i fire rapporter (1) Litteraturoversigt, (2) Nationale rapporter, (3) Casestudierapport og (4) EER-synteserapport, der kan downloades som frit tilgængelige uddannelsesressourcer fra [projektet hjemmeside](#). Konsortiet redigerede og udgav e-bogen Educational Escape Rooms in Practice: Research, erfaringer og anbefalinger for at udvide formidlingsindsatsen og tilbyde en oversigt over fundene i et kondenseret format. E-bogen kan downloades fra projektets hjemmeside under [publikationer](#).



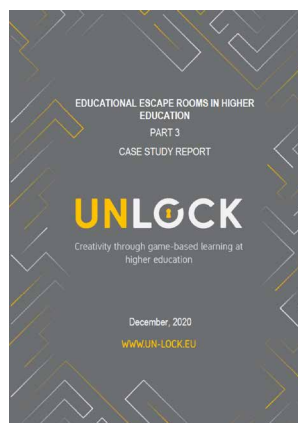
UNLOCK | PART 1
Litteraturoversigt

Download



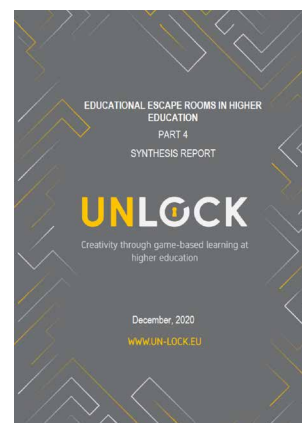
UNLOCK | PART 2
Nationale Rapporter

Download



UNLOCK | PART 3
Casestudierapport

Download



UNLOCK | PART 4
EER-synteserapport

Download



Download

WP4-resultater vil blive brugt som grundlag for yderligere planlagt forskning i fase 5 i udviklingen af EER Pædagogisk Rammeværk.

UNLOCK

www.un-lock.eu

Dette arbejde er licenseret under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. For at se en kopi af denne licens skal du besøge <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> eller sende et brev til Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA

Funded by:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



FH MÜNSTER
University of Applied Sciences

