

A black and white photograph of a person's back and head, looking towards a wall covered in whiteboards. The whiteboards contain various diagrams, flowcharts, and handwritten notes. A large yellow horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing the title and subtitle.

# UNLOCK

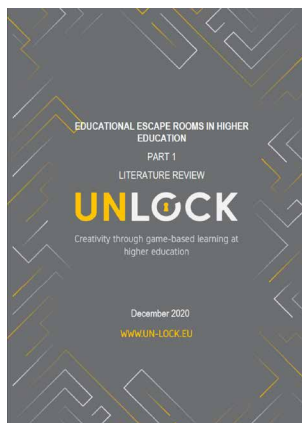
Einführungsbrief WP4

## UNLOCK PROJEKT HAT SEINE EER STATUSQUO-FORSCHUNGSERGEBNISSE

Das Projekt "Creativity through Game Based Learning at Higher Education" (UNLOCK) hat seine finalen Ergebnisse des Arbeitsspakets (WP) 4 Forschung veröffentlicht, das den Status-quo des Einsatzes von Educational Escape Rooms (EERs) an Hochschulen in Europa untersucht hat. Unter der Leitung des Science-to-Business Marketing Research Centre der Fachhochschule Münster und in enger Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Amsterdam wurden in der Forschungsphase sowohl primäre als auch sekundäre Datenerhebungstechniken eingesetzt. Das Konsortium befragte über 50 EER-Forscher und -Praktiker und erfasste 37 EER-Fallstudien aus ganz Europa, den USA und Australien (die beiden letztgenannten werden als globale Beispiele verwendet). Die wichtigsten Ergebnisse der Forschungsphase beinhalten die folgenden Erkenntnisse:

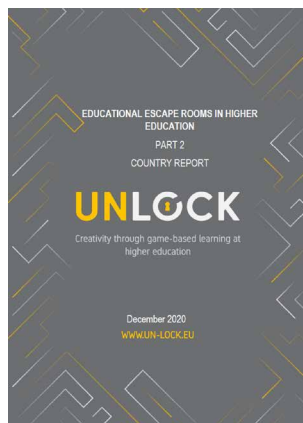
- EER sind in der Grund-, Sekundar-, Berufs- und Erwachsenenpädagogik weiterverbreitet als in den Hochschulen. Es gibt jedoch ein wachsendes Interesse unter den Hochschulpädagogen an der Einführung von EERs.
- Während die Literatur die Bedeutung von EERs in medizinischen Disziplinen und den MINT-Fächern suggeriert, stammen die meisten der von uns identifizierten Fälle aus den Sozialwissenschaften (d.h. Wirtschaft, Recht und Ökonomie, Sprachen und Literatur), gefolgt von den formalen, natürlichen, medizinischen und Gesundheitswissenschaften.
- Pädagogenkompetenzen und die Verfügbarkeit von adaptierbaren Ressourcen sind entscheidend.
- Als hemmende Faktoren, die die Einführung von EER in den Hochschulen beeinflussen, wurden folgende Aspekte identifiziert: fehlende Kompetenzen der Lehrenden, unzureichende institutionelle Unterstützung, studentenbezogene Herausforderungen (einschließlich mangelnder Vertrautheit mit EERs) sowie Zeit- und Finanzmangel. Unsere Interviewpartner betonten den Bedarf an vorgefertigten EERs, Leitfäden, Entwürfen und Unterstützung für die Pädagogen bei der Entwicklung von Fachwissen und Fertigkeiten, wie z. B. technische Kompetenzen und Methoden der Spielgestaltung.
- Was die Ressourcen betrifft, so bieten die niederländischen und deutschen Förderprogramme und institutionellen Initiativen finanzielle Mittel für Pädagogen, um EERs zu konzipieren und zu implementieren.
- EERs wirken sich positiv auf die Einstellung der Studierenden zum Lernen, auf das Bewusstsein und die Absicht aus, die die Motivation der Studierenden fördern, sowie auf die allgemeine Begeisterung für das Lernen.
- Die Hochschulen, an denen EERs eingesetzt werden, gewinnen Sichtbarkeit und Ansehen bei den anderen Hochschulen, indem sie innovative Lehrmethoden nutzen. Diese Hochschulen nutzen die Möglichkeit, Einnahmen von Dritten durch die Einbindung externer Gruppen als EER-Teilnehmer zu generieren.
- EERs mit offener Öffentlichkeitsbeteiligung führen zu einem verstärkten Engagement zwischen Gemeinden und Hochschulen.
- Unternehmen, die mit den Hochschulen bei der Entwicklung und Durchführung der EERs kooperieren, profitieren von den Synergien, entwickeln eine Wissensgrundlage für neue Geschäftsmodell, gewinnen neue Kundengruppen und diversifizieren ihre Einkommensquellen.

Das WP4-Managementteam veröffentlichte die Ergebnisse der Forschungsphase in vier Berichten (1) Literaturübersicht, (2) Länderberichte, (3) Fallstudienbericht und (4) EER-Synthesebericht, die als offene Bildungsressourcen von der [Projektwebsite](#) heruntergeladen werden können. Das Projektkonsortium bearbeitete und veröffentlichte das E-Book „Educational Escape Rooms in Practice: Research, experience and Recommendations“, um die Verbreitungsbemühungen zu erweitern und einen komprimierten Überblick über die Ergebnisse zu bieten. Das E-Book kann von der Projektwebsite unter [Publikationen](#) heruntergeladen werden.



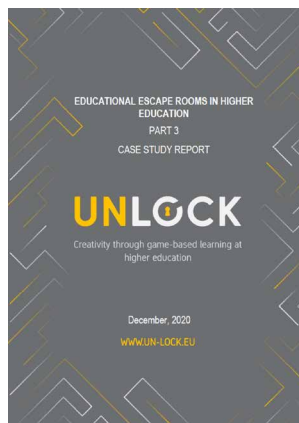
**UNLOCK | TEIL 1**  
Literaturbericht

[Download](#)



**UNLOCK | TEIL 2**  
Länderberichte

[Download](#)



**UNLOCK | TEIL 3**  
Fallstudienbericht

[Download](#)



**UNLOCK | TEIL 4**  
EERs Synthesebericht

[Download](#)



[Download](#)

Die Ergebnisse von WP4 werden als Grundlage, für die für WP5 geplanten Forschungen bezüglich der Entwicklung des pädagogischen Rahmens für EERs verwendet.

# UNLOCK

www.un-lock.eu

Dieses Werk ist unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License lizenziert. Um eine Kopie dieser Lizenz zu erhalten, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> oder senden Sie einen Brief an Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

## Gefördert durch:

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



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



universidade  
de aveiro



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



kaunas  
university of  
technology



FH MÜNSTER  
University of Applied Sciences



AUAS



University Industry  
Innovation Network



ADVANCIS

bespoke