

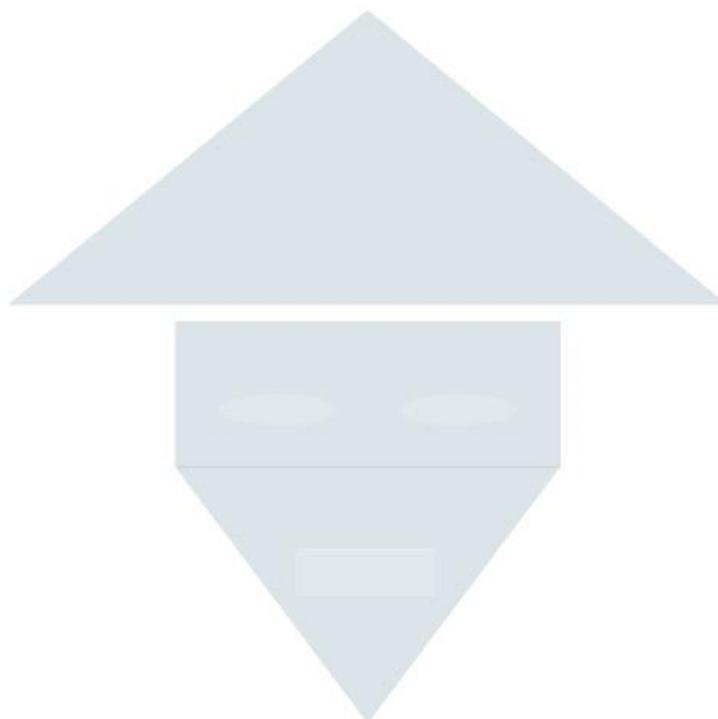


Berufsbegleitendes Curriculum

Entwickelt von CARDET & AKLUB



NEET SYSTEM
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



NEET

SYSTEM



Dieses Werk und dessen Inhalte sind lizenziert unter [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Nennung gemäß [TULLU-Regel](#) bitte wie folgt: "Berufsbegleitendes Curriculum" von Erasmus+ Konsortium Project "NEET-SYSTEM",
Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
TEIL 1 - Einführungs Workshop.....	4
TEIL 2 – Berufsbegleitendes Fortbildungsprogramm	7
LERNEINHEIT 1: Digitale Escape Rooms in der Bildung: Definitionen, Charakteristik & Nutzung.....	7
LERNEINHEIT 2: Anleitung zur Entwicklung von Digitalen Escape Rooms.....	12
LERNEINHEIT 3: Know-how und technische Überlegungen für die Entwicklung von digitalen Digitale Escape Rooms	18
TEIL 3 – Selbstgesteuertes Online-Lernen	22

NEET

SYSTEM

Einführung

Das NEET-SYSTEM berufsbegleitendes Trainingsprogramm und das Handbuch zielen darauf ab, die Fähigkeiten von Erwachsenenbildnern, die direkt mit NEETs arbeiten, zu verbessern. Auf diese Weise sollen sie in die Lage versetzt werden, das Potenzial der innovativen Online-Ressourcen für Bildungs-Escape Rooms zu nutzen, die im Rahmen des Projekts NEE-SYSTEM entwickelt wurden. Als Endergebnis werden sie in der Lage sein, Neets zu helfen, ausgewählte Schlüsselkompetenzen zu entwickeln, die auf dem europäischen Arbeitsmarkt einen hohen Stellenwert haben.

Das berufsbegleitende Trainingsprogramm umfasst insgesamt 40 Stunden, die sich in 3 Phasen gliedern:

- Phase 1 - ein spezieller 5-stündiger Einführungsworkshop, der in jedem Partnerland als Vorbereitung auf die transnationale Trainingsveranstaltung stattfindet;
- Phase 2 – ist ein 3-tägiges Trainingsprogramm mit insgesamt 20 Stunden, das Erwachsenenbildner dabei unterstützt, die notwendigen pädagogischen Fertigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, um Trainings in dynamischen Online-Umgebungen durchzuführen. Außerdem werden sie darin unterstützt, die neuen Schüler/ Betreuer-Beziehungen, die ein Schlüsselement erfolgreicher Lernpartnerschaften sind, erfolgreich zu managen. Darüber hinaus werden die Erwachsenenbildner darin geschult, eigene Online-Lernressourcen zu entwickeln. Dieser 20-stündige Präsenzunterricht wird im Rahmen der transnationalen Schulungsveranstaltung in Lancaster/Großbritannien durchgeführt.
- Phase 3 - umfasst 15 Stunden selbstgesteuertes Lernen, das online über das E-Learning-Portal unterstützt wird.

Die berufsbegleitende Fortbildung legt einen bedeutenden Schwerpunkt auf das Online-Lernen und untersucht die Rolle der Trainer in interaktiven Online-Umgebungen. In dieser Hinsicht zielen die Escape Rooms des NEE-SYSTEM darauf ab, eine breite Palette neuer Umgebungen in den Lernprozess einzubinden. Durch den Trainingsprozess wird sichergestellt, dass die Tutoren mit den neuen Ressourcen in diesen nicht-traditionellen Lernumgebungen gut umgehen können, dass sie sich voll und ganz in die Vorteile des Online-Lernens für die Arbeit mit marginalisierten Zielgruppen einfinden und dass sie sich der Risiken bewusst sind, die mit der Arbeit in Online-Umgebungen verbunden sind.

TEIL 1 - Einführungs Workshop

Der Einführungsworkshop wird in allen Partnerländern mit 2 Teilnehmern durchgeführt. Die Teilnehmer werden an der Trainingsveranstaltung in Lancaster, Vereinigtes Königreich, teilnehmen und anschließend die lokale Durchführung des Trainings für die NEETs in jedem Partnerland unterstützen. Der Zweck der Workshops ist rein informativ und konzentriert sich auf die Vorbereitung der Teilnehmer auf Phase 2, das 3-tägige 20-Stunden-Trainingsprogramm.

Vorbereitung auf die berufsbegleitende Veranstaltung	
Ziel	Ziel von Teil 1 ist es, den Teilnehmern die Philosophie sowie die Grundlagen und die Grundbegriffe des Projekts NEET-SYSTEM vorzustellen. Ein besonderer Schwerpunkt soll außerdem auf die Rolle des Erwachsenenbildners bei der Ausbildung von NEETs gelegt werden.
Lernergebnisse	
Nach Abschluss der Lerneinheit werden die Teilnehmer in der Lage sein:	
Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beschreiben des grundlegenden Ziels des Projekts NEET-SYSTEM; ▪ Beschreiben der Eigenschaften und Bedürfnisse der NEET-Zielgruppe; ▪ Unterstreichen der Bedeutung des Projekts für die NEET-Zielgruppe; ▪ Diskutieren von Fragen im Zusammenhang mit der Rolle von Erwachsenenbildnern für die NEET-Ausbildung; ▪ Beschreiben der grundlegenden Elemente des Lehrplans, der während des transnationalen Ausbildungsprogramms angewendet wird.;
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demonstrieren der Bereitschaft zur Teilnahme am TTE; ▪ Meinungen über den Inhalt des TTE austauschen; ▪ während des TTE effektiv mit anderen Teilnehmern kommunizieren.
Competences	<ul style="list-style-type: none"> ▪ aktiv am TTE teilnehmen; ▪ individuell und in Gruppen arbeiten, um Lernaufgaben zu erfüllen; ▪ Verantwortung für die Erfüllung aller Aufgaben übernehmen, die für jede Aktivität während des TTE zugewiesen werden.

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
A1.1	<i>Vorstellung der Teilnehmer & Projektvorstellung</i>	Präsenzveranstaltung	1-2 Stunden
Overview of the content	<p>Schritt 1: Der Trainer empfängt die Teilnehmer und führt eine Übung zum Kennenlernen durch, (siehe A1.1_ANNEX 1) – 20 min</p> <p>Schritt 2: Danach präsentiert der Trainer Informationen über die Erasmus+-Programme im Allgemeinen und anschließend genauer über das NEET-SYSTEM-Projekt, wobei er sich auf seine Philosophie, Methodik und verfügbaren Instrumente konzentriert und zur Diskussion unter den Teilnehmern anregt. (siehe A1.1_ANNEX 2) – 40 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Eisbrecher-Übung Diskussion			
Erforderliche Materialien			
Computer (Desktop/Laptop) Projektor Sprecher			
Ressourcen			
PPT-Präsentationen (A.1.1_ANNEX 1, A1.1_ANNEX 2)			
Assessment			
N/A			
Referenzen			
NEET-SYSTEM Projekt-Website: https://neet-system.eu/ NEET-SYSTEM Projekt Lernportal: Neet-System Projekt / https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/			
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
A1.2	<i>Die NEET-Zielgruppe: Charakteristiken und Anforderungen</i>	Präsenzveranstaltung	2-3 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Ausbilder bittet die Teilnehmer, ein Brainstorming über die Charakteristiken und Anforderungen der NEET-Zielgruppe durchzuführen, indem sie ihre Ideen auf das Flipchart schreiben. Alle TeilnehmerInnen werden gebeten, ihren Beitrag zu leisten. - 40 min</p>		

	<p>Schritt 2: Anschließend stellt der Trainer Informationen über ihre gemeinsamen Charakteristiken und Anforderungen in der gesamten EU vor. Ein besonderer Schwerpunkt wird auf die Rolle der ErwachsenenbildnerInnen gelegt (Methoden und Kommunikationsansätze, die eingesetzt werden können, um NEET's zu motivieren und Barrieren im Lernprozess zu überwinden) (siehe A1.2_ANNEX 1) - 20 min</p> <p>Schritt 3: Danach verteilt der Trainer die Learning Outcomes Matrix an die Teilnehmer. Er/sie gibt den Teilnehmern Zeit, um über die Lernergebnisse der jeweiligen Kompetenzen nachzudenken und ihre Bedeutung für die NEET-Zielgruppe zu verstehen. Er/Sie ermutigt die Teilnehmer zur Diskussion, damit Fragen geklärt werden können. (siehe A1.2 ANNEX 2) - 40 min</p> <p>Schritt 4: Teilnehmer werden gebeten, über die Kompetenzen und die Lernergebnisse zu diskutieren und zu überlegen, wie sie auf Bildungseinrichtungen anwendbar sind. Dazu empfiehlt es sich, den Inhalt der vorherigen Präsentation zu reflektieren. Der Trainer fordert die Teilnehmer auch auf, Fragen zu stellen und/oder ihre Gedanken und Ideen zu äußern. - 20 min</p>
<p>Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)</p>	
<p>Vortrag Diskussion</p>	
<p>Erforderliche Materialien</p>	
<p>Computer (Desktop/Laptop) Projektor Flipchart Marker</p>	
<p>Ressourcen</p>	
<p>PPT-Präsentationen (A1.2_ANNEX 1) Handreichung: Lernergebnisse-Matrix (A1.2 ANNEX 2)</p>	
<p>Assessment</p>	
<p>N /A</p>	
<p>Referenzen</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Event MD Studio Team (August 2, 2019). <i>61 Ice-Breakers for a more Engaged Event</i>. Retrieved from: https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers • European Commission (n.d.). What is Erasmus? Available at: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en 	

TEIL 2 – Berufsbegleitendes Fortbildungsprogramm

Das berufsbegleitende Ausbildungsprogramm umfasst ein 3-tägiges Trainingsprogramm mit insgesamt 20 Stunden. Dieses Programm unterstützt Erwachsenenbildner dabei, die notwendigen pädagogischen Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, um Schulungen in dynamischen Online-Umgebungen durchzuführen. Das Programm wird verschiedene Arten von Aktivitäten umfassen, die sich am besten für die Verfahren und Lehrmethoden der Erwachsenenbildung eignen. Insbesondere wird es praktische Aktivitäten umfassen, die die Teilnehmer dabei unterstützen, sinnvolle Lernerfahrungen zu machen und das Potenzial von Escape Room-Ressourcen und die Vorteile, die das Online-Lernen für die Arbeit mit marginalisierten Zielgruppen bringen kann, besser zu verstehen. Darüber hinaus wird es Erwachsenenbildnern die Möglichkeit geben, autonom zu arbeiten und ihre eigenen, auf Herausforderungen basierenden Online-Lernressourcen für Escape Rooms zu entwickeln. Schließlich wird die oben erwähnte Veranstaltung die Teilnehmer auf die Arbeit in Phase 3 vorbereiten, in der sie ein 15-stündiges selbstgesteuertes Lernen durchlaufen werden, das durch das E-Learning-Portal NEET-SYSTEM unterstützt wird.

LERNEINHEIT 1: Digitale Escape Rooms in der Bildung: Definitionen, Charakteristik & Nutzung

Digitale Escape Rooms in der Bildung: Definitionen, Charakteristik & Nutzung	
Ziel	Das Ziel von Lerneinheit 1 ist es, allgemeine Informationen über den Einsatz von Spielen zu vermitteln, um die Unterrichtspraxis in Bildungseinrichtungen zu verändern.
Lernergebnisse	
Nach Abschluss der Lerneinheit werden die Teilnehmer in der Lage sein:	
Wissen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ das Konzept eines Spiels zu beschreiben; ▪ Unterscheiden Sie zwischen Spielen und Digitale Escape Rooms; ▪ Erkennen des Wertes von Spielen in Bildungseinrichtungen im digitalen Zeitalter. ▪ die Vorteile der Gamifizierung beim Lehren und Lernen erkennen.
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Möglichkeiten formulieren, wie Spiele je nach ihrem Thema in Bildungseinrichtungen integriert werden können; ▪ Planung einer Unterrichtsstunde, die Digitale Escape Rooms in den Unterricht integriert; ▪ Empfehlungen für den Einsatz von Escape Room-Spiele in Bildungseinrichtungen geben.
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ motiviert werden, ihre Lehrmethoden durch neue Lernwege (Escape Room-Spiele) zu verändern;

	<ul style="list-style-type: none"> Escape Room-Spiele in ihren Unterricht zu integrieren; Lernangebote entwickeln, die den Unterricht durch die Anwendung von Spielprinzipien verbessern. 		
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
A1.1	<i>Einführung in die Nutzung von Spielen in der Bildung</i>	Präsenzveranstaltung	2 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer begrüßt die Teilnehmer und gibt einen kurzen Überblick über die Veranstaltung und die Lernziele. – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer führt ein Brainstorming über das Konzept von Spiel und Gamifizierung durch. Die Teilnehmer werden gebeten, ihre Meinung zu äußern. (siehe A1.1 ANNEX 1) – 40 min</p> <p>Schritt 3: Der Trainer bietet anschließend eine detaillierte Präsentation über das Konzept der Gamifizierung und stellt dessen Grundelemente vor (siehe A1.1 ANNEX 2) – 35 min</p> <p>Schritt 4: Die Teilnehmer werden eingeladen, über Gamifizierung zu diskutieren und darüber, wie sie in Bildungseinrichtungen anwendbar sein kann, indem sie über den Inhalt der vorherigen Präsentation nachdenken. Der Trainer fordert die Teilnehmer auch auf, Fragen zu stellen und/oder ihre Gedanken und Ideen auszudrücken. – 35 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Brainstorming Vortrag Diskussion			
Erforderliche Materialien			
Flipchart Marker Computer (Desktop/Laptop) Projektor			
Ressourcen			
PPT-Präsentationen (A1.1 ANNEX 1, A1.1 ANNEX 2)			
Assessment			
Reflexion			
Referenzen			
<ul style="list-style-type: none"> Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86. 			

- Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Available at: <https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>
- Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Available at: <https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>
- Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
A1.2	<i>Einführung in Escape Rooms</i>	Präsenzveranstaltung	2 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele. – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer präsentiert Informationen über die Escape Rooms mit Schwerpunkt auf deren Definitionen und Merkmale. Er/Sie regt Diskussionen unter den Teilnehmern an, damit Fragen beantwortet werden können. (siehe A1.2 ANNEX 1) – 35 min</p> <p>Schritt 3: Anschließend startet der Trainer eine Übung mit Lernkarten, um die Vorteile der Nutzung von Digitale Escape Rooms in der Ausbildung zu verdeutlichen (siehe A1.2 ANNEX 2_FlashcardsActivityInstructions, A1.2 ANNEX 2_Flashcards Board, A1.2 ANNEX_Flashcards) – 45 min</p> <p>Schritt 4: Im Anschluss an die Übung mit den Lernkarten bittet der Trainer die Teilnehmer, an einem Online-Quiz teilzunehmen und ihr Wissen zu überprüfen. – 30 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Vortrag Diskussion Spiel mit Lernkarten			

Erforderliche Materialien

Computer (Desktop/Laptop)
 Projektor
 Handreichungen (Lernkarten)
 Kugelschreiber/Bleistifte
 Internet-Verbindung (Online-Quiz)

Ressourcen

Präsentationen (A1.2 ANNEX 1, A1.2 ANNEX 2_FlashcardsActivityInstructions,)
 Pdf document with flashcards (A1.2 ANNEX 2_Flashcards Board, A1.2 ANNEX 2_Flashcards)

Assessment

Online Quiz
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxl_d0hqzBtBQ/viewform

Referenzen

- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
A1.3	<i>Gamifizierung & Escape Rooms</i>	Präsenzveranstaltung	1.5 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele. – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer führt eine World Café-Übung über Gamifizierungstechniken bei Escape Room-Games durch. (siehe A1.3 ANNEX 1) – 55 min</p> <p>Schritt 3: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden gebeten, über Gamifizierung zu diskutieren. Dabei sollen sie die Erkenntnisse aus der World-Café-Übung reflektieren und überlegen, wie sie auf Bildungseinrichtungen anwendbar sein kann. Außerdem wird ein Beispiel für die Ressourcen des Projekts NEET-SYSTEM vorgestellt. Der Trainer regt die Teilnehmer auch</p>		

	dazu an, Fragen zu stellen und/oder ihre Gedanken und Ideen auszudrücken..- 25 min
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)	
Gruppenarbeit Diskussion	
Erforderliche Materialien	
Flipchart Marker	
Ressourcen	
PPT-Präsentationen (A1.3 ANNEX 1)	
Assessment	
Reflexion	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Available at http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf ▪ Nicholson, S. (2015). <i>Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities</i>. Available at: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf ▪ Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i> [Google Books version]. Retrieved from: https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyzrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmH_JePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false ▪ Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning. Available at: http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf ▪ Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. <i>EDUCAUSE review</i>, 41(2), 16. ▪ Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?</i>. Available at: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq 	

LERNEINHEIT 2: Anleitung zur Entwicklung von Digitalen Escape Rooms

Anleitung zur Entwicklung von Digitalen Escape Rooms			
Ziel	Ziel der Lerneinheit 2 ist es, Informationen über die Konzeption, Entwicklung und Durchführung von Digitalen Escape Rooms zu vermitteln. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Erzähltechniken und Unterrichtsstrategien. Darüber hinaus sollen Informationen über die mit dem Online-Lernen verbundenen Risiken und möglichen negativen Faktoren vermittelt werden.		
Lernergebnisse			
Nach Abschluss der Lerneinheit werden die Teilnehmer in der Lage sein:			
Wissen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beschreiben der Merkmale von überzeugenden Escape Room-Narrative. ▪ Auflisten der Prinzipien des spielbasierten Lernens auf; ▪ Identifizieren erfolgreicher pädagogischer Ansätze für die Einbindung von Escape Room-Games in die Unterrichtspraxis. ▪ Beschreiben der Risiken im Zusammenhang mit der Online-Umgebung; ▪ Sicherung gegen mögliche negative Faktoren im Zusammenhang mit Online-Lernen. 		
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anpassen einer Trainingseinheit, so dass sie einen spielerischen Ansatz einführt; ▪ spielbasierte Lernprinzipien anwenden, um eigene Escape Room-Spiele zu entwickeln; ▪ verändern der Lehrmethoden, indem lustige, herausfordernde und kreative digitale Spiele entwickelt werden; ▪ das Interesse der Teilnehmer an der Thematik fördern; ▪ kreative Erzählungen entwickeln, um ein bestimmtes Konzept einzuführen. 		
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Experimentieren bei der Gestaltung der Unterrichtspraxis bei der Entwicklung von Escape Room Spiel-Erzählungen; ▪ Sinnvolle Escape Room-Herausforderungen in den Unterrichtsalltag einbauen; ▪ Lösen von Unterrichtsproblemen durch Anwendung von Gamifikationsprinzipien zur Vereinfachung des Unterrichtsstoffes; ▪ ansprechende Lernumgebungen im Klassenzimmer durch den Einsatz von Escape Room-Games schaffen. 		
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
B1.1	<i>Escape Rooms Erzählungen</i>	Präsenzveranstaltung	1.5 Stunden

Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer begrüßt die Teilnehmer und gibt einen kurzen Überblick über die Veranstaltung und die Lernziele. – 10 min</p> <p>Schritt 2: Zunächst führt der Trainer eine Übung mit den Lernkarten von Dos and Dont in Bezug auf Escape Room Erzählungen durch. Er bittet die Teilnehmer, zu zweit zu arbeiten. Der Trainer fordert die Teilnehmer auch auf, Fragen zu stellen und/oder ihre Gedanken und Ideen auszudrücken. (siehe B1.1 ANNEX 1_Narrative Dos&Donts_ActivityInstructions, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcards, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcard board) – 20 min</p> <p>Schritt 3: Danach präsentiert der Trainer eine Zusammenfassung über die Erzähltechniken, die bei der Entwicklung von Escape-Room-Erzählungen angewendet werden können. (siehe B1.1 ANNEX 2) – 15 min</p> <p>Schritt 4: Die Teilnehmer werden gebeten, über die Erzähltechniken zu diskutieren. Dazu sollen sie über den Inhalt der vorherigen Präsentation nachdenken. Ihnen wird auch ein Beispiel für die Ressourcen des NEET-SYSTEM-Projekts vorgestellt. – 15 min</p> <p>Schritt 5: Nach der Übung mit den Lernkarten bittet der Trainer die Teilnehmer, an einem Online-Quiz teilzunehmen und ihr Wissen zu überprüfen. –30 min</p>
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)	
Gruppenarbeit Diskussion Vortrag	
Erforderliche Materialien	
Handreichungen Kugelschreiber/Bleistifte Computer Projektor Internetverbindung (Online-Quiz)	
Ressourcen	
Pdf-Dokumente – Handreichung mit Dos und Don't's-Liste (B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Spielkarten, B1.1 ANNEX 1_Erzählungen Dos&Donts_Spielkarten) PPT-Präsentationen (B1.1 ANNEX 2)	
Assessment	
Online-Quiz https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform	
Referenzen	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Howard, J. (2008). <i>Quests: Design, theory, and history in games and narratives</i>. Available at: https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf 	

- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of Escape Room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape Room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
B1.2	<i>Erstellen sinnvoller Escape Room-Herausforderungen</i>	Präsenzveranstaltung	2 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer stellt Handouts zur Verfügung, die eine Fallstudie über die Schaffung sinnvoller Escape Room-Herausforderungen enthalten. Anschließend bittet er die Teilnehmer, zu zweit an den Handouts-Übungen zu arbeiten. Die Fallstudie ist ein Beispiel für die Ressourcen des Projekts NEET-SYSTEM. (siehe B1.2 ANNEX 1) – 50 min</p> <p>Schritt 3: Anschließend bittet der Trainer die Teilnehmer, ihre Ergebnisse zu präsentieren. – 30 min</p> <p>Schritt 4: Die Teilnehmenden werden gebeten, über die Schaffung sinnvoller Escape Room-Herausforderungen zu diskutieren. Hierzu sollen sie über die vorherige Übung nachdenken. – 30 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Gruppenarbeit Diskussion			
Erforderliche Materialien			
Handreichungen Kugelschreiber/Bleistifte			
Ressourcen			
Word-Dokument – Handreichungen mit Fallstudie (B1.2 ANNEX 1)			
Assessment			
Reflexion			

Referenzen

- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
B1.3	<i>Instructional Considerations for the design of Escape Room-Games</i>	Präsenzveranstaltung	1,5 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer gibt Handreichungen mit praktischen Beispielen und Übungen zu den anleitenden Überlegungen für die Gestaltung von Escape Room-Games aus und bittet die Teilnehmer, paarweise zu arbeiten. (siehe B1.3 ANNEX 1) – 40 min</p> <p>Schritt 3: Anschließend bittet der Trainer die Teilnehmer, ihre Ergebnisse der Arbeit zu präsentieren. – 20 min</p> <p>Schritt 4: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden gebeten, über die Gestaltung von Escape Room-Games zu diskutieren. Dabei sollen sie über den Inhalt der vorangegangenen Übungen nachdenken und überlegen, wie sich diese auf Bildungseinrichtungen anwenden lassen. Der Trainer regt die Teilnehmer auch dazu an, Fragen zu stellen und/oder ihre Gedanken und Ideen auszudrücken. – 20 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Gruppenarbeit			
Erforderliche Materialien			
Handreichungen Kugelschreiber/Bleistifte			
Ressourcen			
Word-Dokument mit praktischen Beispielen und Übungen (B1.3 ANNEX 1)			
Assessment			
Reflexion			
Referenzen			

- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
B1.4	<i>Risiken und mögliche negative Faktoren im Zusammenhang mit Online-Lernen</i>	Präsenzveranstaltung	1.5 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer bittet die Teilnehmer, ein Brainstorming über die Risiken und möglichen negativen Faktoren im Zusammenhang mit Online-Lernen durchzuführen. Hierzu schreiben sie ihre Ideen auf das Flipchart. Jeder Teilnehmer wird gebeten, seinen eigenen Beitrag zu leisten. – 30 min</p> <p>Schritt 3: Anschließend präsentiert der Trainer eine Zusammenfassung über die Risiken und möglichen negativen Faktoren, die mit dem Online-Lernen verbunden sind. Der Trainer fordert die Teilnehmer auch auf, Fragen zu stellen und/oder ihre Gedanken und Ideen darzulegen. (siehe ANNEX B1.4 PPT) – 20 min</p> <p>Schritt 4: Nach der Übung mit den Lernkarten lädt der Trainer die Teilnehmer zu einer Online-Übung über Sicherheit in der digitalen Welt ein. – 30 min (siehe ANNEX)</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Brainstorming Vortrag Diskussion			
Erforderliche Materialien			
Flipchart Computer Projektor Marker Internetverbindung (Online Quiz)			

Ressourcen

PPT-Präsentationen (siehe ANNEX)

Assessment

Übung zur Online-Sicherheit in der digitalen Welt (siehe ANNEX)

References

Riva G., Wiederhold B.K. & Cipresso P. (2015). The Psychology of Social Networking Vol.1, Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter GmbH & Co KG Place. Retrieved from:

https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ

WPS Marketing (2017). A Guide to Effective Communication in Today's Digital World. Retrieved December 19th, 2019 from <https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world>

Online safety. NSPCC. (2019) Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/>

Simmonds, R. (2019) What Every Young Professional Should Know About Social Media. Retrieved December 19th, 2019 from <https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/>

Maryville University (2019). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. Retrieved December 19th, 2019 from <https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/>

eSafety Commissioner. Your digital reputation. Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation>

Applied educational systems. What Is Digital Citizenship (& How Do You Teach It)? Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>

How To be Professional on Social Media! (2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>

LERNEINHEIT 3: Know-how und technische Überlegungen für die Entwicklung von digitalen Digitale Escape Rooms

Know-how und technische Überlegungen für die Entwicklung von Digitalen Escape Rooms			
Ziel	Das Ziel der Lerneinheit 3 ist es, Kenntnisse und Fertigkeiten über die Methodik und die technische Entwicklung der digitalen Digitale Escape Rooms zu vermitteln.		
Lernergebnisse			
Nach Abschluss der Lerneinheit werden die Teilnehmer in der Lage sein:			
Wissen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beschreiben des Prozesses der Entwicklung eines digitalen Digitale Escape Rooms mit Hilfe der Google Forms Software; ▪ Ermitteln der grundlegenden Funktionen der Google Forms-Software und wie diese bei der Entwicklung von digitalen Digitale Escape Rooms angewendet werden können; ▪ die Vorteile der Verwendung der Google Forms-Software für die Entwicklung digitaler Escape Room"-Spiele auflisten. 		
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erstellung von digitalen Digitale Escape Rooms durch Anwendung verschiedener Fragensätze; ▪ Erstellen von Multimedia-Darstellungen des Inhalts in Form von digitalen Digitale Escape Rooms; ▪ Feedback in Abhängigkeit von den Antworten der Schülerinnen und Schüler geben; ▪ die digitalen Digitale Escape Rooms online mit Kollegen und/oder Schülern teilen. 		
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erstellen Digitale Escape Rooms für den Unterricht, die mindestens 3 Herausforderungen beinhalten; ▪ Anpassung der digitalen Digitale Escape Rooms an den Inhalt des jeweiligen Themas; ▪ Messen der Leistung der Schülerinnen und Schüler bei den digitalen Escape Room-Games. 		
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
C1.1	<i>Vorgehensweise bei der Erstellung von Digital Escape Room-Games</i>	Präsenzveranstaltung	1 Stunde
Inhaltsübersicht	Schritt 1: Der Trainer begrüßt die Teilnehmer und gibt einen kurzen Überblick über die Veranstaltung und die Lernziele. – 10 min		

	<p>Schritt 2: Der Trainer stellt ein Beispiel für einen Escape Room vor, der im NETT SYSTEM-Projekt entwickelt wurde – 30 min</p> <p>Schritt 3: Anschließend bittet der Ausbilder die Teilnehmer, ihre Erfahrungen und Fragen zur Entwicklung von Fluchträumen zu erläutern. – 10 min</p> <p>Schritt 4: Die Teilnehmer werden gebeten, über die methodischen Herausforderungen des Escape Room zu diskutieren. Zu diesem Zweck reflektieren sie die vorangegangenen Übungen und Präsentationen. – 10 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Gruppenarbeit Diskussion Vortrag			
Erforderliche Materialien			
Computer (Desktop/Laptop) Projektor Handreichungen Kugelschreiber/Bleistifte			
Resources			
NEET SYSTEM Handbuch			
Assessment			
Reflexion			
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
C1.2	<i>Anleitung zu Google Forms</i>	Präsenzveranstaltung	2 Stunden
Overview of the content	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele. – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer folgt den Hinweisen des Handbuchs im Abschnitt "Kurze Einführung in Google Forms" und stellt Schritt für Schritt vor, wie Google-Formulare erstellt und bearbeitet werden können. Die Schulungsteilnehmer verfolgen den Prozess auf ihren Computern. - 90 min</p> <p>Schritt 3: Präsentation der erstellten Formulare und Quizfragen. – 20 min</p> <p>Schritt 4: Diskussion und Fehlerbeseitigung. – 10 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Demonstration			
Erforderliche Materialien			
Computer (Desktop/Laptop) Projektor			

Internetzugang Gmail-Account			
Ressourcen			
NEET SYSTEM Handbuch			
Assessment			
Produktentwicklung (Escape Rooms Game)			
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
C1.3	<i>Mein eigenes Digital Escape Room Game entwickeln</i>	Präsenzveranstaltung	4.5 Stunden
Inhaltsübersicht	<p>Schritt 1: Der Trainer gibt einen kurzen Überblick über die Aktivität und die Lernziele. – 10 min</p> <p>Schritt 2: Der Trainer folgt den Anweisungen des Handbuchs im Abschnitt "Erstellen einer Escape Room Challenge in Google Forms" und stellt Schritt für Schritt vor, wie Google-Formulare erstellt und bearbeitet werden.</p> <p>Zu zweit verfolgen die Teilnehmer den Prozess und bereiten einen eigenen Escape Room vor. Der/die TrainerIn verwendet das Handbuch, in dem der gesamte Prozess Schritt für Schritt beschrieben wird, und geht den Prozess gemeinsam mit allen TeilnehmerInnen durch. – 20 min</p> <p>Schritt 3: Anschließend bittet der Trainer die Teilnehmer, die Ergebnisse ihrer Arbeit mit den anderen Teilnehmern auszutauschen. – 20 min</p> <p>Schritt 4: Präsentation der erstellten Formulare und Quizfragen. – 20 min</p> <p>Schritt 5: Diskussion und fachliche Fehlerbehebung. – 20 min</p>		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Gruppenarbeit Diskussion			
Erforderliche Materialien			
Computer (Desktop/Laptop) Projektor Internetzugang Gmail-Account			
Ressourcen			
NEET SYSTEM Handbuch			
Assessment			
Produktentwicklung (Digital Escape Room Game)			
Referenzen			

- Heikkinen, O., & Shumeyko, J. (2016). *Designing an Escape Room with the experience pyramid model*. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf>
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Selinker, M., & Snyder, T. (2013). *Puzzle Craft: The Ultimate Guide on how to Construct Every Kind of Puzzle*. Puzzlewright Press.
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Google Support (n.d.). How to use Google Forms. Retrieved from: <https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>
- Porter, D. (2016, July 28th). *Google Forms Full Tutorial From Start To Finish - How To Use Google Forms* [Video file]. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPI0wM>

NEET
SYSTEM

TEIL 3 – Selbstgesteuertes Online-Lernen

Während dieses Teils der Ausbildung müssen alle Teilnehmer die Ressourcen der berufsbegleitenden Ausbildung durcharbeiten und das Gelernte im Rahmen einer Ausbildungsaufgabe anwenden. Die Ausbildungsaufgabe umfasst die Auswahl eines Kompetenzbereichs, der für sie von Interesse ist, und die Anwendung von Ausbildungs- und technischen Fertigkeiten, um mindestens zwei Escape Room-Challenges zu entwickeln. Zu diesem Zweck wird eine 15-stündige Übung auf der Grundlage der Lernergebnismatrix des NEET-SYSTEM-Projekts durchgeführt. Im Einzelnen umfassen ihre Aufgaben:

Design, Creation and Development of Escape Rooms Challenges			
Ziel	Das Ziel von Teil 3 ist es, den Teilnehmenden zu ermöglichen, die Ressourcen der berufsbegleitenden Ausbildung zu nutzen. Dadurch sollen sie in die Lage versetzt werden, Kompetenzen aufzubauen und schließlich ihre eigenen digitalen Escape Room während des Selbststudiums zu entwickeln.		
Lernergebnisse			
Nach Abschluss der Lerneinheit werden die Teilnehmer in der Lage sein:			
Wissen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definieren des Konzepts eines digitalen Fluchtraumspiels; ▪ Beschreibung der Vorgehensweisen, Strategien und didaktischen Ansätze im Hinblick auf die Entwicklung von digitalen Escape Room-Games; ▪ Nennen einiger erfolgreiche Erzähltechniken für die Entwicklung digitaler Escape-Room-Spiele; ▪ Nennen einiger Prinzipien des spielbasierten Lernens. 		
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anwenden der Prinzipien des spielbasierten Lernens zur Erstellung digitaler Escape Room-Games; ▪ Verwenden der Google Forms-Software, um digitale Escape Room-Games zu entwickeln, die verschiedene Arten von Fragen und Übungen enthalten; ▪ Einbinden von Multimedia-Darstellungen in ihre digitalen Escape Room-Games, um das Konzept besser zu verstehen; ▪ die digitalen Escape Room-Games gemeinsam nutzen. 		
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entwicklung lustiger, herausfordernder und kreativer digitaler Escape Room-Games für vier Ebenen: Einführungs-, Mittel-, Fortgeschrittenen- und Expertenspiele je nach dem zu erreichenden Kompetenzniveau. 		
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
3.1	<i>Entwurf, Erstellung und Entwicklung von</i>	Online	3-6 Stunden (einschließlich selbstgesteuertes Lernen, Gestaltung & Entwicklung)

	<i>Escape Room Ressourcen für Anfänger (optional)</i>		
Inhaltsübersicht	Die Herausforderung für die Digitale Escape Rooms für die Anfängerstufe, die produziert werden, umfasst <ul style="list-style-type: none"> ▪ zu erreichende Lernergebnisse ▪ eine einleitende Erzählung ▪ eine Aufgabe im medienreichen Format, z.B. Bilder, Gifs etc. ▪ Glückwunschkmeldung auf der Grundlage der Erzählung 		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Online-Lernen			
Selbstgesteuertes Lernen			
Erforderliche Materialien			
Computer (Desktop/Laptop)			
Internetzugang			
Gmail-Account			
Ressourcen			
NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen			
Assessment			
Product development (Digital Escape Room Game)			
Referenzen			
NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen			
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
3.2	<i>Entwerfen, Gestaltung & Entwicklung von Escape Rooms Ressourcen für die mittlere Stufe(Optional)</i>	Online	4-8 Stunden (einschließlich selbstgesteuertes Lernen, Gestaltung & Entwicklung)
Inhaltsübersicht	Die Herausforderung für die Escape Rooms für die mittlere Stufe, die produziert werden, umfasst <ul style="list-style-type: none"> ▪ zu erreichende Lernergebnisse ▪ eine einleitende Erzählung ▪ eine Aufgabe im medienreichen Format, z.B. Bilder, Gifs etc. ▪ Glückwunschkmeldung auf der Grundlage der Erzählung 		

Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)

Online-Lernen
Selbstgesteuertes Lernen

Materials Required

Computer (Desktop/Laptop)
Internetzugang
Gmail-Account

Ressourcen

NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen
Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen

Assessment

Product development (Digital Escape Room Game)

Referenzen

NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen
Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen

Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
3.3	<i>Entwerfen, Gestaltung & Entwicklung von Escape Rooms Ressourcen für Fortgeschrittene (Optional)</i>	Online	4-8 Stunden (einschließlich selbstgesteuertes Lernen, Gestaltung & Entwicklung)
Inhaltsübersicht	Die Herausforderung für die Escape Rooms für die Fortgeschrittenen, die produziert werden, umfasst <ul style="list-style-type: none"> ▪ zu erreichende Lernergebnisse ▪ eine einleitende Erzählung ▪ eine Aufgabe im medienreichen Format, z.B. Bilder, Gifs etc. ▪ Glückwunschkmeldung auf der Grundlage der Erzählung 		

Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)

Online-Lernen
Selbstgesteuertes Lernen

Erforderliche Materialien

Computer (Desktop/Laptop)
Internetzugang
Gmail-Account

Ressourcen

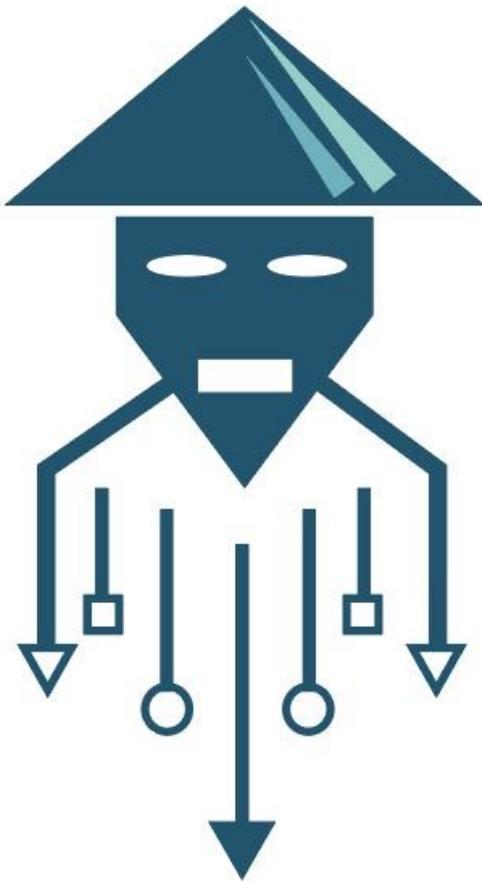
NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen
Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen

Assessment

Product development (Digital Escape Room Game)			
Referenzen			
NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen			
Aktivitätscode	Aktivitätstitel	Aktivitätstyp	Lernzeit für die Aktivität
3.4	<i>Entwerfen, Gestaltung & Entwicklung von Escape Rooms Ressourcen für Experten (Optional)</i>	Online	4-8 Stunden (einschließlich selbstgesteuertes Lernen, Gestaltung & Entwicklung)
Inhaltsübersicht	Die Herausforderung für die Escape Rooms für die Expertenstufe, die produziert werden, umfasst <ul style="list-style-type: none"> ▪ zu erreichende Lernergebnisse ▪ eine einleitende Erzählung ▪ eine Aufgabe im medienreichen Format, z.B. Bilder, Gifs etc. ▪ Glückwunschkündigung auf der Grundlage der Erzählung. 		
Methoden zur Vermittlung der Inhalte (Vortrag, Diskussionen, Recherche, Gruppenarbeit usw.)			
Online-Lernen Selbstgesteuertes Lernen			
Erforderliche Materialien			
Computer (Desktop/Laptop) Internetzugang Gmail-Account			
Ressourcen			
NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen			
Assessment			
Produktentwicklung (Digitale Escape Room Game)			
Referenzen			
NEET-SYSTEM Handbuch für die Schulung von Fachkräften für den Einsatz von digitalen Digitale Escape Rooms in Bildungseinrichtungen			

Alle Teilnehmer können ihre Arbeiten bei dem NEET-SYSTEM-Konsortium einreichen, um ihre Zertifikate zu erhalten.

Eine Frist für diese Aufgabe wird nach dem Ende der Schulungsveranstaltung, die im Vereinigten Königreich stattfinden wird, festgelegt.



NEET SYSTEM



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.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034