

Reales Escape-Spiel fördert Informatikkompetenzen ab der 7. Klasse

Medienmitteilung, 17. Januar 2022

Die Pädagogische Hochschule Schwyz entwickelte gemeinsam mit Partnern ein reales Escape-Spiel, das die Informatikkenntnisse von Schülerinnen und Schülern fördert. Der Livebetrieb ist kommenden Februar an der Pädagogischen Hochschule Luzern und im Herbst 2022 im Verkehrshaus der Schweiz geplant. Das Projekt wird von den Akademien der Wissenschaften Schweiz unterstützt.

Das von der Pädagogischen Hochschule Schwyz (PHSZ) entwickelte Escape-Spiel «Informatik enträtselt! – Educational Escape Room Computer Science» (CS Eduscape) fördert die Informatikkompetenzen von Schülerinnen und Schülern ab der 7. Klasse. In Gruppen müssen die Jugendlichen in einem realen, präparierten Raum innerhalb einer Stunde eine Mission erfüllen und dabei multimediale Zusammenhänge erkennen und ihr Informatikwissen geschickt anwenden. Parallele Handlungen, verschiedene Rätsel und die Zeitbeschränkung fördern gleichzeitig überfachliche Kompetenzen. Die ansprechende und motivierende Umsetzung des Spiels erleichtert den Erwerb, die Anwendung und Vertiefung von Informatikkompetenzen, so wie sie im Lehrplan 21 beschrieben sind.

Verantwortlich für das Projekt ist die Stiftungsprofessur Informatikdidaktik S1, die an der PHSZ angegliedert ist. Die von der Hasler Stiftung finanzierte Stiftungsprofessur wird gemeinsam von der Pädagogischen Hochschule Schwyz, der Pädagogischen Hochschule Luzern und vom Departement Informatik der Hochschule Luzern getragen.

Spielstart im Februar in der Lernwerkstatt, ab Herbst im Verkehrshaus Luzern

Im vergangenen November wurde das Spiel an den beiden involvierten Partnerschulen Sek eins Höfe, Pfäffikon (SZ) und Volksschule Kriens (LU) getestet und anschliessend optimiert. Aktuell wird es in der Lernwerkstatt der Pädagogischen Hochschule Luzern erprobt und weiterentwickelt, um dann im Februar 2022 dort offiziell zu starten. Ab Herbst 2022 soll es im Luzerner Verkehrshaus der Schweiz für interessierte Schulen zur Verfügung stehen.

Eine Begleitforschung zum Projekt stellt sicher, dass die Schülerinnen und Schüler die geforderten Kompetenzen während des Spiels zur Anwendung bringen und vertiefen. Weiter wird erfasst, inwiefern die Kompetenzziele des Lehrplans 21 in der Primarstufe erreicht wurden.

«Ich bin überzeugt, dass das Spiel durch die immersive Umsetzung, unsere umfassenden Erfahrungen und die Unterstützung einschlägiger Partner erfolgreich sein wird», so Projektleiterin Mareen Grillenberger, PHSZ.

Das Projekt wird von den Akademien der Wissenschaften Schweiz mit 200.000 Franken unterstützt.

Beteiligte Projektpartnerinnen und -partner

Pädagogische Hochschule Schwyz, Pädagogische Hochschule Luzern, Hochschule Luzern – Informatik, Verkehrshaus der Schweiz, Gameorama GmbH, Projektschule Sek eins Höfe, Volksschule Kriens, Universität Potsdam, Freie Universität Berlin, Technische Universität München.

Weitere Auskünfte:

Prof. Dr. Mareen Grillenberger, Leiterin Stiftungsprofessur Informatikdidaktik S1, PHSZ,
Tel. +41 41 859 05 21 oder Tel. +41 77 990 80 87, mareen.grillenberger@phsz.ch
Ulrike Seifart, Leiterin Kommunikation, PHSZ, Tel. +41 41 859 05 87 oder Tel. +41 77 510 03 90,
ulrike.seifart@phsz.ch

Fotos:

Unter <https://we.tl/t-KUSSNP4Vf5> stehen bis 21. Januar 2022 Fotos bereit. Bildnachweis:
Stiftungsprofessur Informatikdidaktik S1, PHSZ