

Horror im Hörsaal

Ein Escape-Game für die digital gestützte Hochschullehre

KONTAKTPERSON

Augustin Rauch
 augustin.rauch@admin.uni-giessen.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Justus-Liebig-Universität
 Gießen

THEMEN-/ FACHBEREICH

Hochschuldidaktik

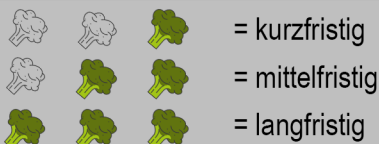
ZIELGRUPPE

Lehrende / TutorInnen

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



Kurzbeschreibung

In diesem virtuellen Escape-Room werden digitale Lernplattformen, Tools zur kollaborativen Arbeit, Ideen für den Einsatz in der Hochschullehre, aber auch Basiswissen in den Bereichen Hochschuldidaktik, E-Learning-Recht und Barrierefreiheit vorgestellt. Ziel ist es, (angehende) Lehrende niederschwellig und in der Breite anzusprechen, ihr Wissen in diesen Bereichen zu erweitern sowie die Möglichkeiten von Game-Based-Learning-Szenarien zu erproben.

Gamification-
Art

- Serious Game
- Escape Game

Gamification-
Elemente

- Quizzes
- Puzzles
- Rätsel
- Objekte sammeln
- Countdown Timer
- Zertifikat und Badge

Verwendete
Technik/ Tools

- ActivePresenter
- Adobe Photoshop und Illustrator

Zugriff /
Lizenzierung

- Frei zugänglich
- Urheberrechtlich geschützt

Link

[zum Horror im Hörsaal](#)

Good Practice

Stand: 31.05.23