

JESSICA KOCHSIEK

Ubi est Issa? – ein EduBreakout zur Gamifizierung des Lateinunterrichts

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
(Friedrich Schiller)

Gemäß dieser Sentenz Schillers erfüllt das Spielen nicht nur einen Selbstzweck, sondern stellt einen wichtigen Bestandteil in der ganzheitlichen Bildung des Menschen dar. Diesem Anspruch folgt auch der didaktisch-methodische Ansatz der Gamifizierung¹ von Unterrichtselementen, der dem vorliegenden Projekt zu Escape-Games im Lateinunterricht zugrunde liegt.

Escape-Rooms sind seit einigen Jahren nicht nur außerhalb der Schule erfolgreiche Spielkonzepte, sondern erobern als EduBreakouts auch immer mehr Klassenzimmer. Der Erfolg liegt auf der Hand: Schülerinnen und Schüler haben als *homines ludentes* nicht nur sehr viel Spaß am Knobeln und Rätseln, sie lernen unter anderem auch mit ihrer Frustrationstoleranz bei Schwierigkeiten umzugehen, in der Gruppe zu kooperieren und Problemlösungsstrategien zu entwickeln. Um dieses Potential auch für den Lateinunterricht fruchtbar zu machen, ist das lateinische

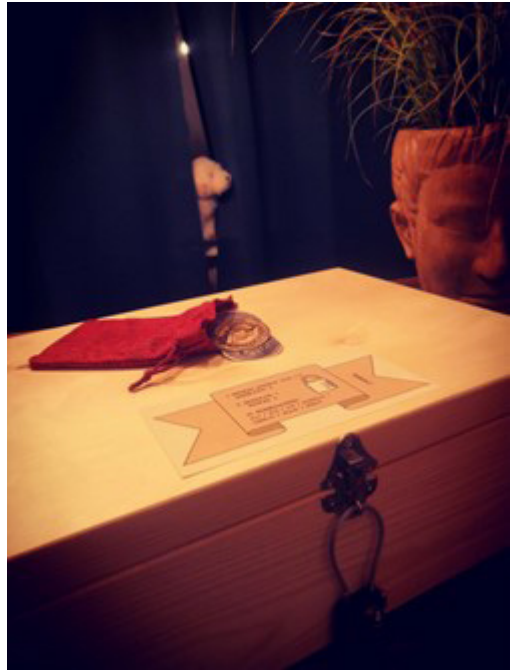


Abbildung 1: Rätselkiste zum Spiel
„Ubi est Issa?“

1 Gamifizierung nennt man den Transfer von (video-)spieltypischen Elementen in Nicht-Spiele-Settings zum Beispiel den Unterricht, vgl. <https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-1-grundlagen>.

Kochsiek: Ubi est Issa? – ein EduBreakout zur Gamifizierung des Lateinunterrichts**Seiten 126 bis 131**

Escape-Game „Ubi est Issa?“ entstanden, dessen grundsätzliche Umsetzung auf vielfältige Kontexte übertragbar ist.

Einführung in die Spielsituation – Spannungsaufbau

Um in einem Escape-Game eine möglichst immersive Spielerfahrung zu ermöglichen, bietet es sich an, ein kurzes Einstiegsvideo für die Lernenden zu produzieren, in dem in die Spielsituation eingeführt und Spannung aufgebaut wird (z. B. mit dem intuitiven Onlinetool <https://www.powtoon.com>). Im vorliegenden Beispiel werden die verschiedenen Mitglieder der *familia* gezeigt, die ihren Hund Issa vermissen und nirgends finden können. Sind nach dem gemeinsamen Betrachten des Videos die Spielregeln geklärt, wird der Timer gestellt und die Reise ins antike Rom beginnt. Das Rätseln unter Zeitdruck katalysiert die intelligente Arbeitsteilung, effiziente Kommunikation der Teammitglieder, das Zeitmanagement und nicht zuletzt auch den zusätzlich motivierenden Wettbewerbscharakter dieses Spieles. Da kaum Zeit ist, dass alle Spielerinnen und Spieler jedes Teil für sich entdecken können, entsteht eine positive Abhängigkeit von den Mitspielerinnen und Mitspielern.

Immersive Spielelemente – analog und digital

Die Immersion stellt die Spielenden in den Mittelpunkt ihrer eigenen spannenden Reise auf der Suche nach dem aus ihrem Lehrwerk (Pontes 2020, Klett) bekannten Familienhund Issa. Dies wird auf der einen Seite durch klassische analoge Escape-Room-Elemente unterstützt, wie Schlösser, Kisten und Münzen, die die haptische Erfahrung ansprechen und zum Untersuchen einladen. Auf der anderen Seite ermöglichen digitale Elemente eine unmittelbare Beeinflussung des Spielgeschehens, wodurch die Lernenden von Zuschauern zu aktiven Teilhabern der Geschichte werden.

Dazu wurden mit Hilfe der webbasierten Plattformen GoogleForms (<https://www.google.de/intl/de/forms/about/>) und GoogleDocs (<https://www.google.de/intl/de/docs/about/>) kleine, kompakte Internetseiten erstellt, die jeweils einen Ort innerhalb Roms repräsentieren, zum Beispiel den Circus Maximus. Mit Hilfe von GoogleForms ist es möglich,

Kochsiek: Ubi est Issa? – ein EduBreakout zur Gamifizierung des Lateinunterrichts

Seiten 126 bis 131

mit ein paar Handgriffen eine Seite anzulegen, die auf die Antworten der Spielerinnen und Spieler reagiert, zum Beispiel indem sie wie ein digitales Schloss agiert. So kann eine bestimmte Information abgefragt werden, die zunächst im Spiel entdeckt werden muss, um das „Schloss“ zu öffnen. Die Website gibt erst bei richtiger Eingabe eine neue Information oder ein neues Rätsel preis. Zudem kann auch eine vereinfachte Gesprächsführung (vergleichbar mit dem Erzählstil von Graphic Novels) angelegt werden. Nach dem Muster „Wenn A, dann X / wenn B, dann Y“ lassen sich Verknüpfungen zwischen einzelnen Forms-Abschnitten herstellen. So können die Spielenden dann im fiktiven Gespräch mit einer Spielfigur aus mehreren Antwortmöglichkeiten auswählen, wobei jede angeklickte Gesprächsoption zu einer wiederum anderen digitalen Reaktion oder Antwort führt. Auch wenn letztlich jedes „Gespräch“ die Spielerinnen und Spieler irgendwann auf den „richtigen Pfad“ führt, entsteht so

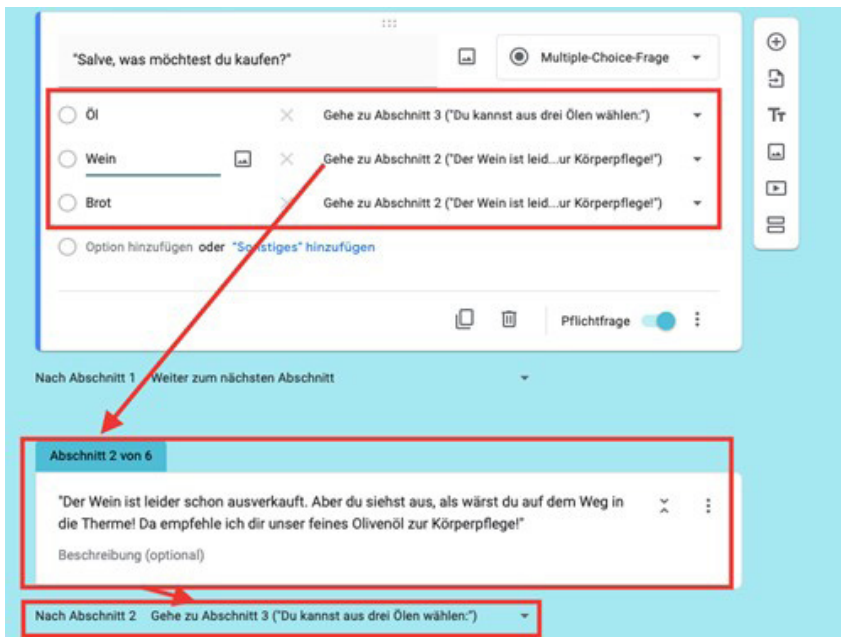


Abbildung 2: Mit wenigen Klicks lässt sich auf GoogleForms eine Verknüpfung von Abschnitten erzeugen, die dann auf die Eingabe der Spielenden die passende Reaktion ansteuert.

Kochsiek: Ubi est Issa? – ein EduBreakout zur Gamifizierung des Lateinunterrichts**Seiten 126 bis 131**

doch der Eindruck, das Spielgeschehen durch die ausgewählten Antwortmöglichkeiten in kleinen Gesprächssituationen beeinflussen zu können. Auch die Verlinkung verschiedener Orte (also der dazugehörigen Forms-Seiten) auf einer digitalen Karte mit Hilfe von GoogleDocs unterstützt das Eintauchen in die Spielwelt und die selbstbestimmte Navigation.

Die digitalen Spielorte und Gesprächssituationen können durch das Scannen von QR-Codes (z. B. erstellt mit <https://www.qrcode-monkey.com/de/>) von den Lernenden besucht werden. Dazu muss die Lehrkraft im Vorfeld die erstellten Internetseiten als Link in einem QR-Code-Programm einfügen und erhält in wenigen Sekunden einen QR-Code, der auf die entsprechende Seite zurückführt, wenn man ihn scannt. Diese Codes lassen sich dann in das analoge Spielmaterial einbinden, zum Beispiel als „Navigationskarten“, die auf der Rückseite durch ein Bild des entsprechenden römischen Bauwerks anzeigen, wohin sie die suchenden Detektive führen werden.

Rätseltypen – variatio delectat

Darüber hinaus gilt es, einige abwechslungsreiche grammatikalische Rätsel zu Phänomenen der vergangenen Lektionen zu lösen und kulturelles Wissen über das antike Rom zu reaktivieren, was der Wiederholung von Unterrichtsstoff, der Festigung von Wissen sowie dem Anwenden von Fähigkeiten dient. Dabei ist es wichtig, die Spielenden durch immer neue Rätseltypen erneut herauszufordern und das kreative, laterale Denken anzuregen. Dies lässt sich durch unterschiedliche Aufgabenformate der Seite learningapps.com erreichen, die innerhalb der zuvor erwähnten Forms-Seiten verlinkt sind und bei richtiger Lösung wichtige Lösungswörter oder Hinweise preisgeben. Darüber hinaus fügen ein mit Xwords (<https://www.xwords-generator.de/de>) erstelltes Kreuzworträtsel und ein auf Münzen abgedrucktes Kipprätsel (erstellt mit <https://snotes.com>) analoge Rätseltypen hinzu, so dass eine stetige Verknüpfung der analogen und digitalen Spielwelt entsteht. Nicht zuletzt stellen die Rätselaufgaben eine Form der Selbstevaluation dar, wenn die Lernenden merken, in welchen Bereichen sie Wissenslücken aufweisen.

Damit das Spiel gelingt – die Rolle der Lehrkraft

Damit diese Schwierigkeiten das Spiel nicht scheitern lassen, sind an vielen Stellen Hinweise auf Tippkarten eingebaut, die sich die Spielenden selbstständig holen können. Auch die digitalen Rätsel bieten Raum für Fehler und Korrekturen, sodass ein völliges Scheitern des Spiels nicht möglich und das helfende Eingreifen der Lehrkraft kaum nötig ist. Diese hat hauptsächlich die Aufgabe, die Zeit und die Spielenden im Blick zu behalten, um – wie in einem außerschulischen Escape-Room auch – einzugreifen, falls eine Gruppe sich an einer Stelle zu sehr verzettelt und droht, an einem Rätsel zu scheitern oder zu viel Zeit zu verbrauchen. Dazu ist es sinnvoll, sich im Vorfeld gewisse Zeitmarker zu setzen, zu denen bestimmte Spielschritte gelöst sein sollten, um bei zu großem Verzug kleine Hilfestellungen zu leisten, damit alle das Spiel in der Unterrichtszeit gemeinsam durchspielen können. Durch die Eigenständigkeit der Gruppe und die positive Abhängigkeit von den anderen Gruppenmitgliedern erfährt jeder Einzelne Selbstwirksamkeit, wenn schlussendlich Issa wohlauf gefunden wird und der Timer angehalten werden kann. Im Anschluss erhalten die Spielenden im Sinne der Gamifizierung eine Urkunde und können das Escape-Game, die Arbeit in der Gruppe und ihre eigenen durch das Spiel deutlich gewordenen Stärken und Schwächen über eine Forms-Abfrage evaluieren und dann gemeinsam diskutieren.

Ein so gestaltetes Escape-Game nimmt die Schülerinnen und Schüler als *homines ludentes* ernst und stellt sie in den Mittelpunkt ihres Lernprozesses. So kann mit Friedrich Schiller der Schluss erfolgen:

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist.“²

2 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. [2. Teil; 10. bis 16. Brief] In: Friedrich Schiller (Hrsg.): Die Horen, Band I, 2. Stück. Tübingen, 1795, S. 88.

Kochsiek: Ubi est Issa? – ein EduBreakout zur Gamifizierung des Lateinunterrichts**Seiten 126 bis 131****Verwendete Quellen:**

Behrens et al. (2020): Pontes Gesamtband, Stuttgart 2020, Ernst Klett Verlag.

Schiller (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen. [2. Teil; 10. bis 16. Brief] In: Friedrich Schiller (Hrsg.): Die Horen, Band I, 2. Stück. Tübingen, 1795, S. 88.

Zum EduBreakout:

<https://excitingedu.de/lets-play-gamification-im-unterricht/>
(zul. abgerufen am 31.10.2022)

<https://lehrerweb.wien/praxis/themensammlung-edu-breakout>
(zul. abgerufen am 31.10.2022)

Hilfreiche Websites zum Erstellen des EduBreakouts

learningapps.org (interaktive Übungen): <https://learningapps.org>

h5p.org (interaktive Übungen): <https://h5p.org>

GoogleForms (digitale Schlösser und interaktive Gesprächsführung):
<https://www.google.de/intl/de/forms/about/>

QR-Code-Monkey (QR-Codes generieren):
<https://www.qrcode-monkey.com/de/>

Xwords (Kreuzworträtsel digital und zum Ausdrucken erstellen):
<https://www.xwords-generator.de/de>

Snotes (Kipprätsel): <https://snotes.com>

Jigsawplanet (digitale Puzzles erstellen):
<https://www.jigsawplanet.com/?lang=de>

Powtoon (Videos mit verschiedenen Vorlagen produzieren):
<https://www.powtoon.com>

GoogleDocs (interaktive Karten oder Bilder mit versteckten Links erstellen): <https://www.google.de/intl/de/docs/about/>

Jessica Kochsiek,
Adresse?