Online Escape Room Mittelalter

Juliane Bienert (Fakultät für Philologie, Germanistisches Institut)

Was zeichnet das Lehrmuster aus?

Mediävistische Inhalte haben es – angesichts ihrer Präsentation in den Medien (bspw. Filme, Serien und Bücher, aber auch Dokumentationen, Reportagen und Zeitschriften) – nicht immer leicht. Nicht nur Studierende der Germanistik erleben einen kontinuierlichen Rechtfertigungsdruck, wenn es um die Relevanz des Faches im Spiegel aktueller Debatten und Krisen geht. Wenn Klimakrise, Inflation und Kriegsgeschehen als Argumente gegen die literaturwissenschaftliche Beschäftigung insbesondere mit dem Mittelalter ausgespielt werden, scheint es hoffnungslos, das Gegenüber von der Sinnhaftigkeit des eigenen Tuns überzeugen zu wollen. Während Goethe, Schiller und die Großstadtlyrik in Lehrplänen an weiterführenden Schulen fest verankert sind, bleibt das Mittelalter als historische wie literarische Epoche weitgehend unberührt.
Die Übung möchte sich diesem Problem widmen, indem digitale Unterhaltung mit der Vermittlung mediävistischer Inhalte verbunden wird. Während der Corona-Zeit sind Online- Escape-Rooms als Freizeitbeschäftigung verstärkt genutzt worden und können nicht nur zur digitalen Unterhaltung, sondern ebenso zur Vermittlung von beispielsweise Geschichts- oder Literaturwissen beitragen. Ziel der Übung soll es sein, einen Online-Escape-Room in Form eines (offenen) Moodle-Kurses aufzubauen und in Form von kleinen Rätseln und verschiedener Aufgaben mediävistische Inhalte (fachfremden) Studierenden nahezubringen.

Fakten im Überblick:

In welcher Form existiert eine Präsenzphase?
Einzeltermine

In welchen Zeitraum wird das Lehrmuster durchgeführt?
Während Vorlesungszeit

Wird das Lehrmuster über einen Zeitraum von mehreren Semester durchgeführt?
Nein

Welchen Umfang hat das Lehrmuster?
Creditpoints: 2
Teilnehmerzahl: 13

In welchem Studienabschnitt ist das Lehrmuster angesiedelt?
Bachelor (Profilierungsphase)

In welcher Art ist das Lehrmuster curricular verankert?
Wahlmodul

Worum geht es in dem Lehrmuster insbesondere?
Eine Verbesserung der Studieneingangsphase, Selbstständiges Arbeiten am Text / an Quellen / an Fällen / an Daten

Welche Zielsetzung hat das Lehrmuster?

Aufbau eines digitalen Escape Rooms zu Inhalten der Literatur und Kultur des Mittelalters. Studierende sollen einerseits ihre individuellen Kompetenzen nutzen, um gemeinschaftlich an dem Projekt zu arbeiten und voneinander zu lernen und andererseits Kompetenzen erwerben wie den Umgang mit Moodle und die (digitale) Vemittlung der fachlichen Inhalte für eine spezifische Zielgruppe.

Was sind wesentliche Inhalte des Lehrmusters?

Literatur und Kultur des Mittelalters, dabei orientiert sich das Projekt an der wissenschaftlich als Konsens festgelegten Periodisierung (Frühmittelalter, Hochmittelalter, Spätmittelalter). Ausgewählt wurden sechs Werke, die detaillierter aufgearbeitet und in Spiele umgesetzt wurden.

Wie ist das Lehrmuster strukturiert?

Das Projekt ist mit einer Organisationsphase gestartet, in der die Studierenden einen groben inhaltlichen Leitfaden für den Escape Room erarbeitet haben und zudem die Möglichkeit hatten, die Plattform Moodle aus Kursleiter*innen-Perspektive kennenzulernen. Im Anschluss haben die Studierenden in kleinen Arbeitsgruppen (unterteilt nach individuellen Fähigkeiten) gearbeitet und sich dabei mit ihren unterschiedlichen Wissensständen unterstützt. Die Kreativ-Teams waren primär für die Entwicklung der Spiele verantwortlich, das Team Werbung für die Außendarstellung des Projekts und das Konzept-Team für die übergeordnete Organisation. In der Mitte der Vorlesungszeit wurde eine Zwischenreflexion und zum Ende eine gemeinsame Abschlussreflexion durchgeführt.

Welches Prüfungsform ist in dem Lehrmuster vorgesehen?

Da kein Leistungsnachweis erworben werden musste, sollten die Studierenden lediglich im Rahmen eines Teilnahmenachweises auf zwei Seiten ihre Erfahrungen bzw. ihre Rolle im Projekt reflektieren. Neben den Reflexionsphasen hatten sie auch darüber die Möglichkeit, Feedback zu geben und die Rolle der Lehrenden im Projekt zu bewerten.

Welche E-Learning-Elemente werden eingesetzt?

In erster Linie wurde Moodle als E-Learning-Plattform eingesetzt, da diese an der Universität bekannt ist und viel genutzt wird. Darüber hinaus haben die Studierenden (insbesondere im Team Werbung) Social Media genutzt, um das Projekt an der Universität und darüber hinaus bekannt zu machen.

Tipps für die Umsetzung:

"Grundsätzlich ist das Projekt in der Grundstruktur auf jegliche anderen Fachbereiche übertragbar, insbesondere aufgrund der geringen Ressourcen, die dafür benötigt werden. Moodle ist als Plattform fächerübergreifend bekannt, was den Umgang damit erleichtern sollte. Die praktische Arbeit ist insbesondere für Studierende der Geistes- und Gesellschaftswissenschaften ein wichtiger (und viel

*nachgefragter) Faktor, der die zum Teil sehr komplexen Inhalte leichter verständlich bzw. vermittelbar macht. Zudem ist die begleitende Arbeit mit Social Media sinnvoll, um das jeweilige Fach bzw. die Inhalte auch über die Universität hinaus bekannt zu machen. Eine Empfehlung für Nachahmer*innen meinerseits ist, die Studierenden so eigenständig wie möglich arbeiten zu lassen und auch die inhaltlichen Richtungen nicht vorzugeben. Zu Beginn der Veranstaltung ruft das zwar eine allgemeine Unsicherheit hervor, diese aber auszuhalten ist meiner Ansicht nach der größte Gewinn für das ganze Vorhaben. So bekommen die Studierenden das Gefühl von Selbstwirksamkeit und der Verantwortung für das Projekt – daher sollte die Begleitung durch die Lehrperson sehr zurückhaltend sein (und meiner Erfahrung nach ist diese auch nicht intensiv nötig)."* Juliane Bienert

Veröffentlichungen zum Lehrmuster:

Schriftliche Berichte gibt es auf dem Blog https://ausdemraum.hypotheses.org/ , darüber hinaus wurde das Projekt im Rahmen vom Campus-Radio (https://www.ctdasradio.de/artikel/mediaevistikescape-room/) und universitätsinternen Podcast „Pergament und Mikrofon“ vorgestellt (https://pergament-mikrofon.blogs.ruhr-uni-bochum.de/formate/mediaewat/mediae-wat-026/).

Konzipierung:

Kontaktperson: Juliane Bienert (juliane.bienert@ruhr-uni-bochum.de) , Fakultät für Philologie, Germanistisches Institut
Internetseite zum Lehrmuster:
https://open.ruhr-uni-bochum.de/lernangebot/online-escape-room-mittelalter

Weitere Informationen:

Veröffentlichungsdatum: 24.10.2023, 10:11 Uhr

Schlagwörter: Escape Room, Kultur, Literatur, Mediavistik, Medien, Praxis, Praxisnah, Social Media

Fächergruppen: Geisteswissenschaften, Gesellschaftswissenschaften, Ingenieurwissenschaften, Interdisziplinär, Medizin, Naturwissenschaften

Das Lehrmuster ist online abrufbar unter: https://lehrmuster.ruhr-uni-bochum.de/?p=1213

Die PDF-Datei wurde generiert am: 27.11.2026, 17:40 Uhr