

Workshopnummer, Workshoptitel, Name Referent*innen:

Workshop 1: Escape-Game zum Thema Fake News

Julia Gerum & Barbara Buchberger / medienBox

Kurze Beschreibung des Formats (z. B. Vortrag (mit anschließender Fragerunde), Diskussion / Gesprächsrunde (mit / ohne Moderation), Gruppenarbeit an konkreten Aufgaben (mit / ohne Moderation), ...)

Im Rahmen des Workshops wurde das digitale Spiel "Escape Fake" (<https://escapefake.org/de/>) mithilfe bereitgestellter Tablets vorgestellt und erprobt. Die Teilnehmer*innen hatten die Möglichkeit, verschiedene Spiellevel zu durchlaufen, während die Referentinnen sie aktiv unterstützten. Der Workshop schloss mit einer Reflexion über das Spiel und dessen Inhalte.

Benennung der inhaltlichen Schwerpunkte bzw. Hauptthesen:

Das Ziel des Workshops war es, die Teilnehmer*innen mit dem Konzept digitaler Escape Games vertraut zu machen, insbesondere mit dem Spiel "Escape Fake", und ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie dieses Format in ihrer eigenen Arbeit integrieren können.

"Escape Fake" ist ein kostenloses Augmented Reality Spiel, das die Spieler*innen durch einen digitalen Escape-Raum führt. Um die Zukunft zu retten, müssen sie Fake News entlarven. Die App vermittelt Wissen über verschiedene Formen von Fake News und deren Auswirkungen durch einen Gamification-Ansatz.

Im pädagogischen Kontext ist es wichtig, das Spiel angemessen zu begleiten und die dabei vermittelten Inhalte weiterführend zu vertiefen. Die App steht kostenfrei zum Download bereit und kann somit von Bildungseinrichtungen uneingeschränkt genutzt werden.

Fazit des Workshops:

Der Workshop zu "Escape Fake" hat den Teilnehmer*innen wertvolle Einblicke in digitale Escape Games und deren Anwendung im Bildungsbereich gegeben. Durch die praktische Erprobung des Spiels konnten die Teilnehmenden die Funktionsweise sowie die Relevanz von Fake News erleben. Die anschließende Reflexion förderte die Entwicklung konkreter Ideen zur Integration des Spiels in den Unterricht.

Die kostenfreie Verfügbarkeit von "Escape Fake" stellt eine wertvolle Ressource dar, um Medienkompetenz und kritisches Denken zu fördern. Insgesamt verdeutlicht der Workshop, dass digitale Spiele nicht nur unterhaltsam sind, sondern auch effektiv zur Vermittlung wichtiger gesellschaftlicher Themen beitragen können.