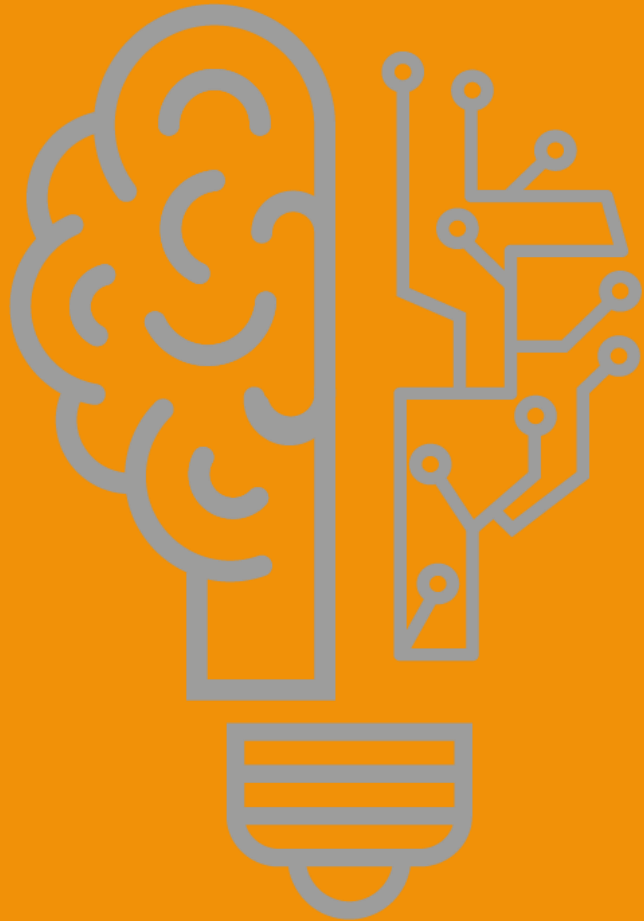




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# CVETNET Scape Room Training Dynamics



## Leitfaden für Trainer

5. Mai 2021



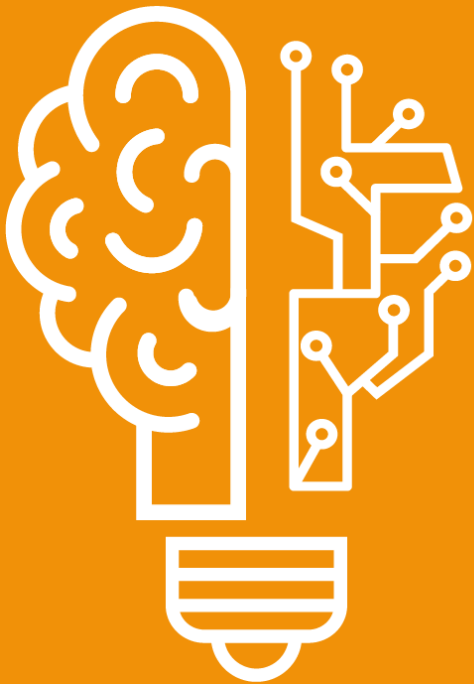
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**CVETNET**  
Intergenerational  
digital learning



# I. EINLEITUNG





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# I. Einleitung

## I.1. Die Bedeutung der Scape Room Training Dynamics



**Analysieren ↔ Entwickeln ↔ Verbessern**

Soft Skills

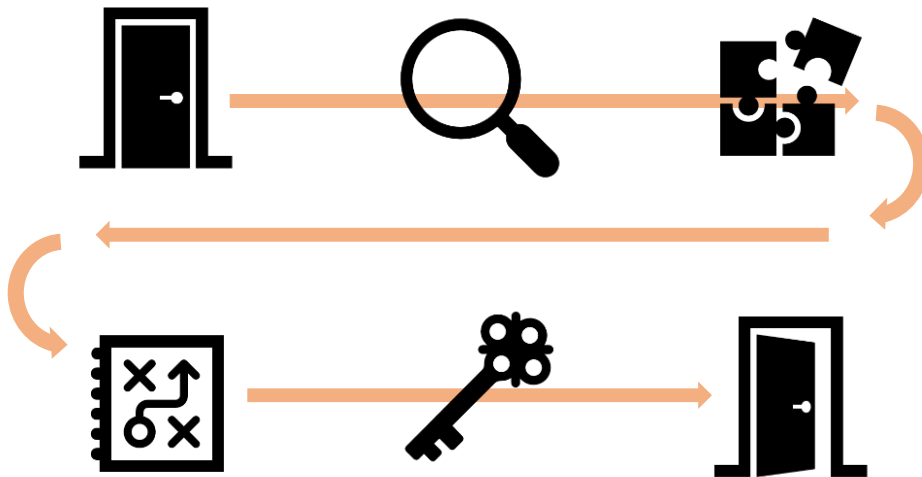
Teamfähigkeit

Führung

Initiative

Kommunikation

Zusammenarbeit





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**CVETNET**  
Intergenerational  
digital learning



# I. Einleitung

## I.II. Die Zielsetzung des Escape Rooms in der Ausbildung



### Lernen durch die Escape-Room-Aktivität

Fördert eine positive Einstellung  
Verbesserung der Kompetenz

### Unternehmen



Teilnehmer beobachten

- Entscheidungen treffen
- Arbeiten im Team
- Erwerben neuer Kompetenzen

Erkennen von Kompetenzdefiziten



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

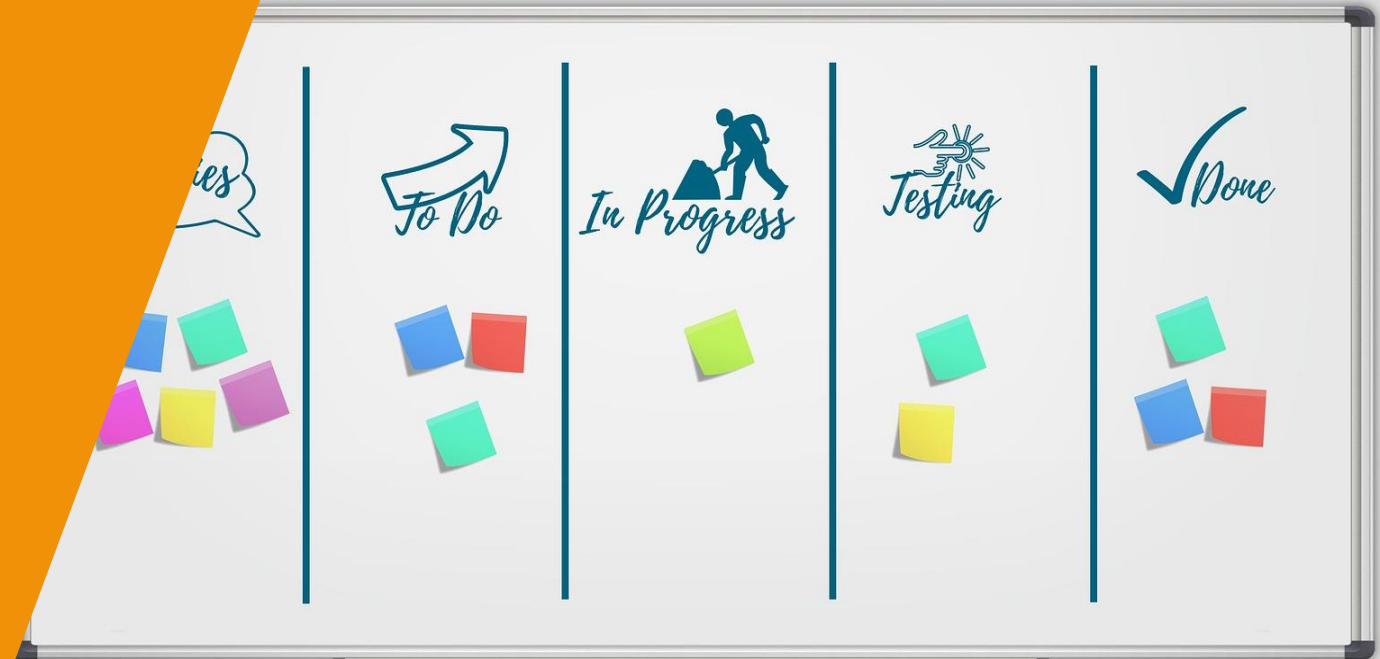
### II.1. Schritte

- Vor der Session
- Während der Session
- Nach der Session

Vor

Während

Nach

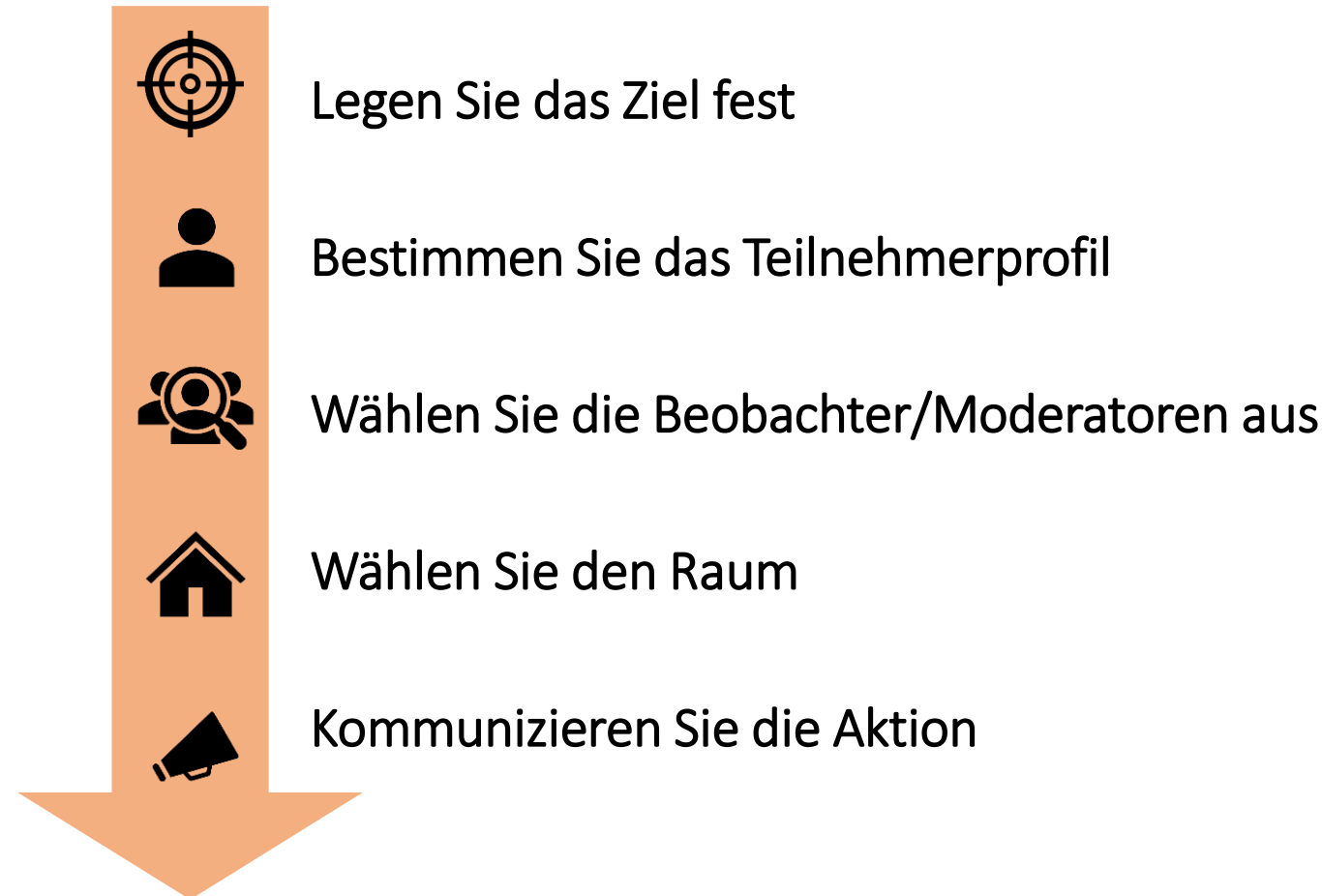
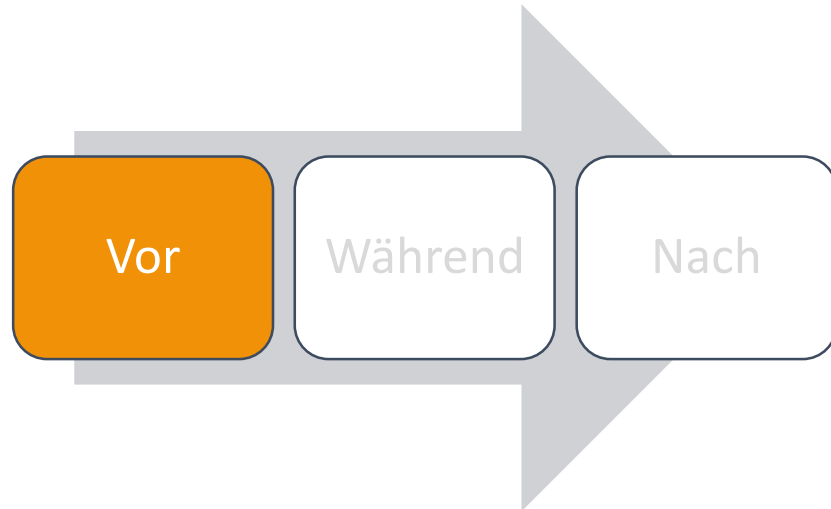




## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session

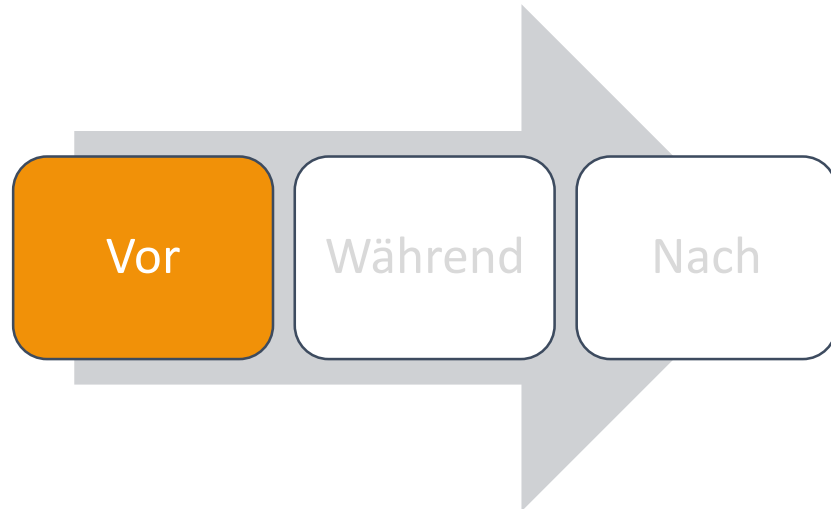




## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session



Legen Sie das Ziel fest

#### CVETNET-Herausforderungen



Digitale Transformation



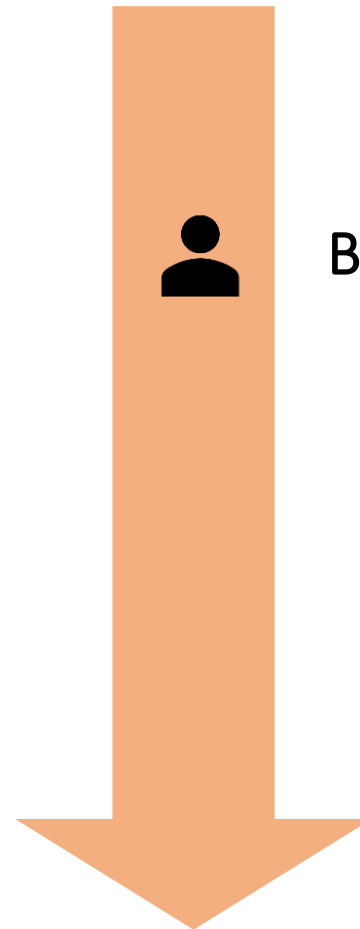
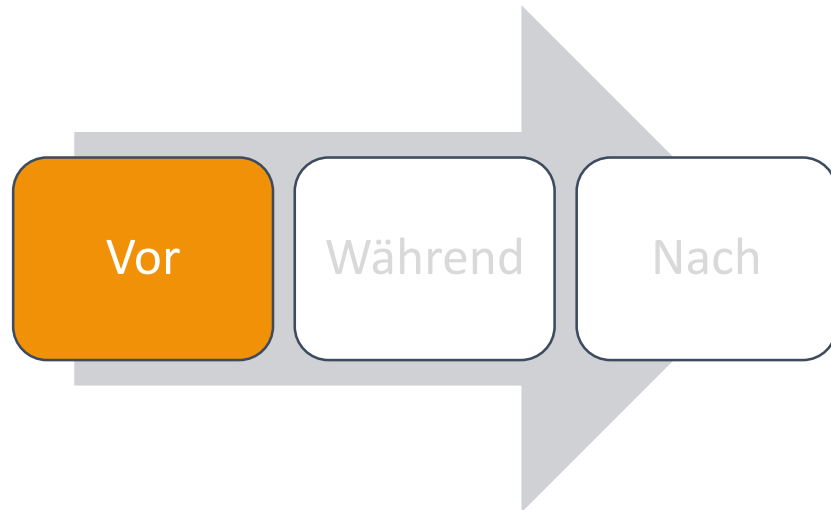
Generationsübergreifende  
Teamarbeit



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session



Bestimmen Sie das Teilnehmerprofil

- Anzahl der Spieler
- Gleiches/anderes Team
- Alter?
- Position?

Je nach Zielsetzung

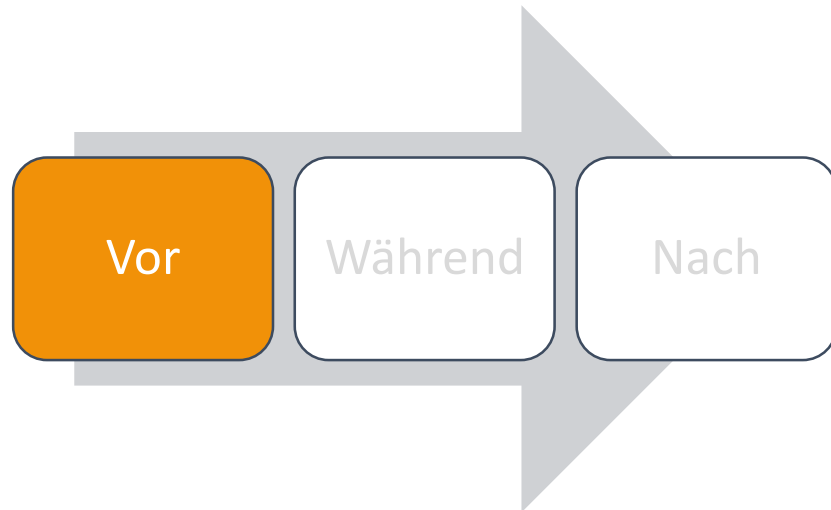




## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session



Planen Sie die Schulung im Voraus



Wählen Sie die Beobachter / Moderatoren aus



Zuständigkeiten

Unterstützung

Fokus

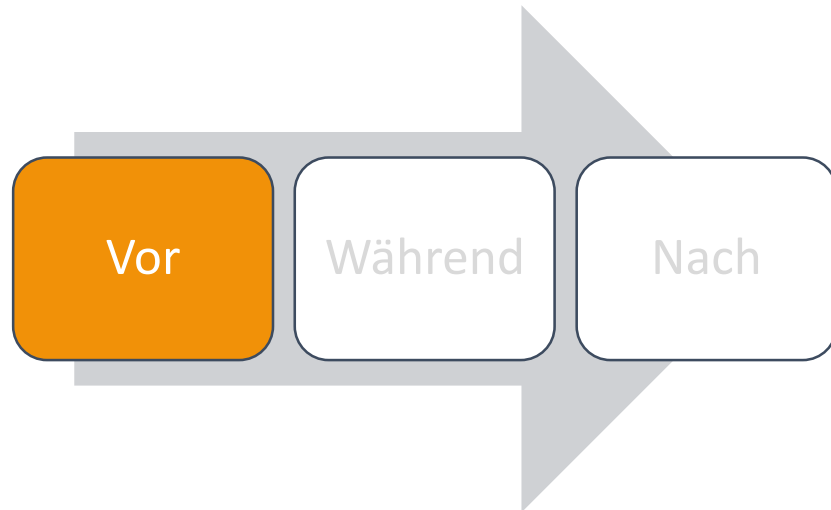
Schlussfolgerungen



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session

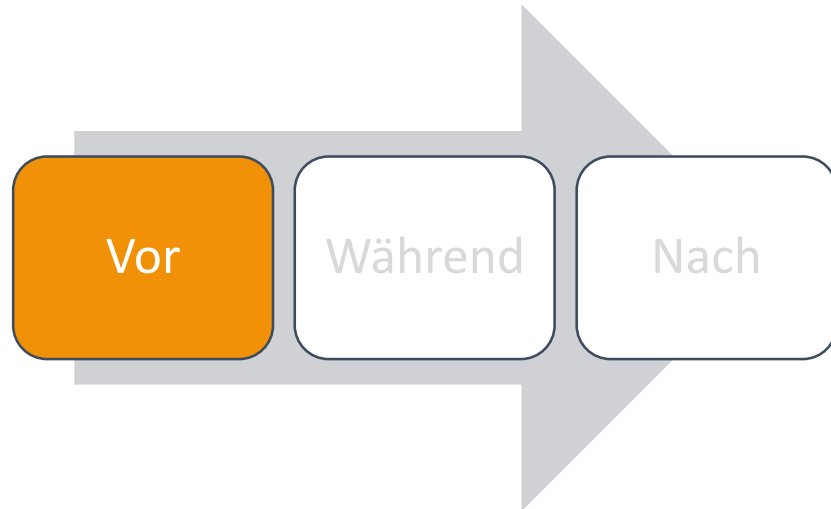




## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session



WAS - WO - WANN - WARUM

Kommunizieren Sie die Aktion



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**CVETNET**  
Intergenerational  
digital learning



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session

Hier haben Sie ein Beispiel für eine **Checkliste** zur Organisation eines Trainings Scape Room:

<b>ZIEL</b>	
Haben Sie das Ziel? Schreiben Sie die Definition:	
<b>TEILNEHMER</b>	
Anzahl der Teilnehmer	
Minimale / Maximale Anzahl von Teilnehmern	
Abteilungen	
Position	
Alter	
<b>BEOBACHTER</b>	
Anzahl der Beobachter	
Sind die Beobachter auf die Aufgabe vorbereitet/geschult?	Ja / Nein Wenn nicht, müssen Sie die Beobachter vor dem Erlebnis schulen
Verfügt der Beobachter über eine Beobachtungsvorlage?	Ja / Nein Wenn nicht, müssen Sie die Vorlage erstellen
Weiß der Beobachter, was er zu beobachten hat?	Ja / Nein Wenn nicht, muss festgelegt werden, was sie beachten müssen
Gibt es für die Beobachter eine Vorlage für Schlussfolgerungen?	Ja / Nein Wenn nicht, müssen Sie eine Vorlage erstellen



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### a) Vor der Session

RAUM / WO	
Typ des Scape-Raums	Face-to-Face Virtuell
Wo	In der Firma In anderen Einrichtungen
Barrierefreiheit: gibt es jemanden, der Sehprobleme, Bewegungsschwierigkeiten, ... haben kann?	Ja / Nein Wenn jemand Probleme haben kann, müssen Sie die gewählte Option ändern
Beobachtungspunkt Verfügt der Escape Room über einen Beobachtungsraum?	Ja / Nein Wenn nein, müssen Sie sich überlegen, wie Sie die Beobachtung durchführen können, ohne die Dynamik zu stören
KOMMUNIKATION	
Haben Sie festgelegt, wie Sie die Teilnehmer zur Teilnahme am Scape-Raum einladen werden?	Ja /Nein Wenn nein, müssen Sie eine Vorlage vorbereiten
Haben Sie vorbereitet, wie Sie den Teilnehmern das Feedback geben können?	Ja /Nein Wenn nein, müssen Sie eine Vorlage vorbereiten



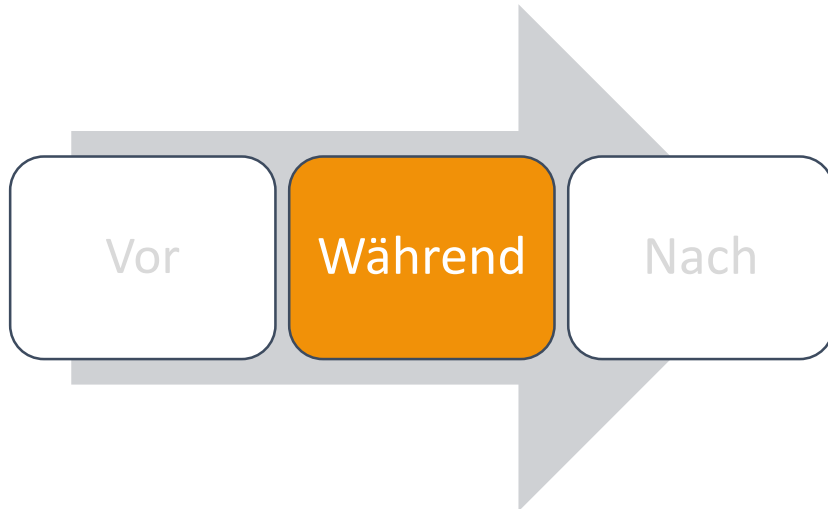
## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### b) Während der Session

Damit die Sitzung effektiv ist, müssen die Teilnehmer ermutigt, sich wohl zu fühlen und ihre Aktionen aufrichtig zu zeigen.

Um die Beobachtung dieser Verhaltensweisen **während des Spiels** zu erleichtern, ist es ratsam, einen Beobachtungsbogen zu führen. Zum Beispiel:



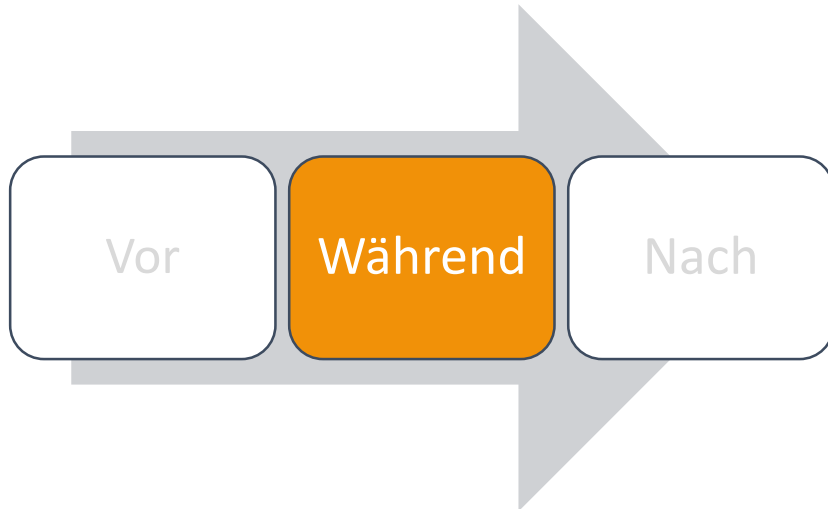
TEILNEHMER (Name) GENERATION	DIGITALE FÄHIGKEITEN	LEADERSHIP	INITIATIVE/ ENTSCHEIDUNGS- FINDUNG	PROBLEM- LÖSUNG	STRESS- BEWÄLTIGUNG	ROLLE ERKANNT
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
(...)						



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

#### b) Während der Session



<b>SITUATION / ZEITPUNKT</b>	Kollaboration / Gruppenzusammenhalt
	Effektive Kommunikation
	Leistungsorientierung
	Ergebnisse vs. Prozess
	Generationsübergreifende digitale Aspekte



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



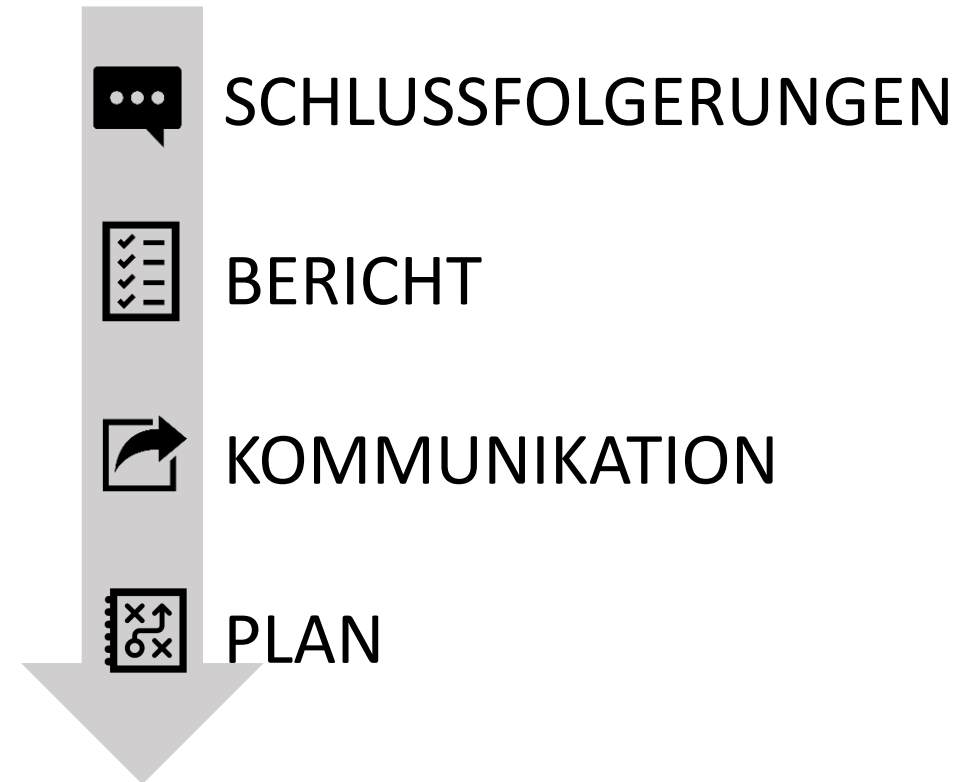
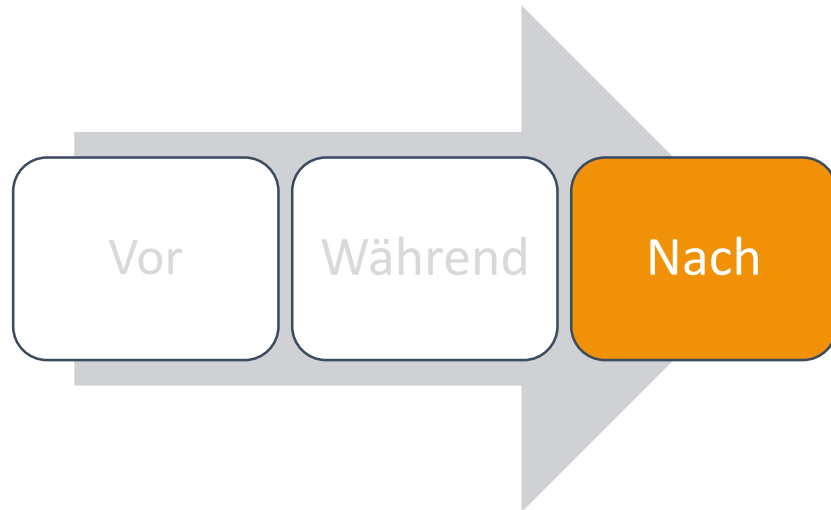
**CVETNET**  
Intergenerational  
digital learning



## II. Wie organisiert man einen Escape Room mit dem Ziel des Lernens?

### II.I. Schritte

c) Nach der Session



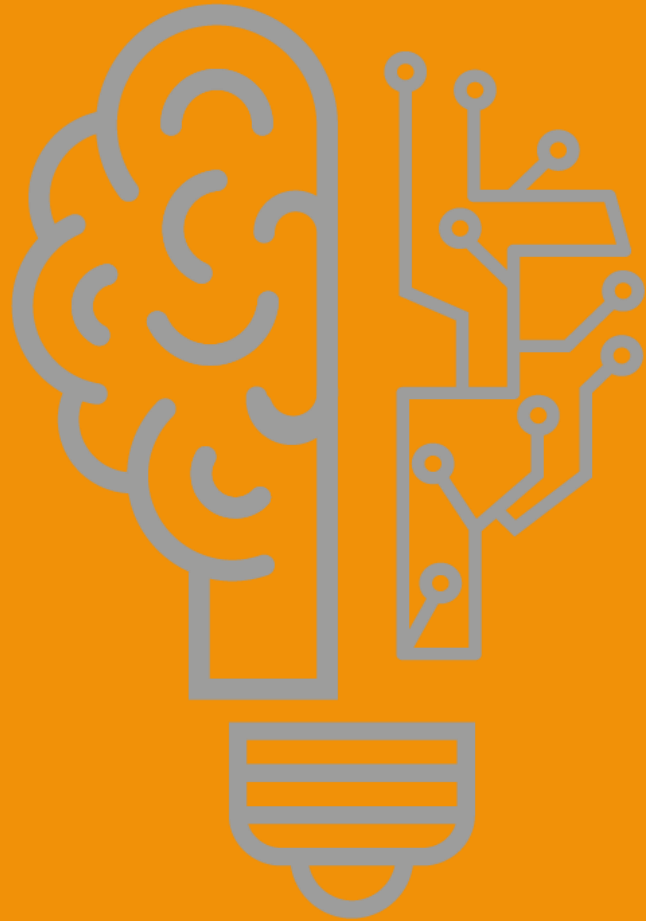




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**CVETNET**  
Intergenerational  
digital learning



**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!**

[www.cvetnet.com](http://www.cvetnet.com)

