

# Session 4a

## Frit format

---

### Workshop i didaktiske gåderum (escape rooms) i universitetsundervisningen

---

#### Programtekst

Gåderum - escape rooms - kan være fremragende læringsplatforme for visse undervisningselementer. Workshoppen guider deltagerne til at kunne designe deres eget gåderum på egen uddannelsesinstitution.

#### Abstract

##### Baggrund

Gåderum - 'escape rooms' - har vundet indpas som underholdende team-udfordringer der stimulerer logisk tænkning og aktiverer hele sanseregisteret. Som sådan, repræsenterer gåderummet en fremragende læringsplatform og en helt ny disciplin i undervisningsregi. Workshoppen guider deltagerne til at udvikle deres eget, fysiske og evt digitale, gåderum til undervisningsbrug.

Som udgangspunkt for workshoppen antages gåderummet at være et lagerrum med passende gulvplads. Under workshoppen konkretiseres faglige læringsmål der implementeres med simple rekvisitter (papir, lysbilleder, genstande, osv) på en sådan måde, at delresultater kan måles og belønnes. Gåderummets mange kreative muligheder og primære begrænsning (antal deltagere) drøftes.

Gåderummet kan bygges over et plot, som engagerer deltagerne i et samarbejde. Grundpræmissen er isolation fra uvedkommende input (både distraherende telefoner og 'lidt for meget hjælp' fra medstuderende eller undervisere). Denne isolation vil give følelsen af at 'stå alene' som team med en spændende opgave; en stærk (lærings)situation mange er villige til at betale for at opleve.

##### Deltagerforudsætninger

Relevant for alle, som ønsker at gribe enkelte undervisningselementer an på en alternativ måde.

##### Indhold og struktur (beskrivelse af aktiviteter)

Med udgangspunkt i egne ideer følger deltagerne en kagebogsopskrift, hvor de skaber skelettet til et muligt gåderum de selv kan realisere på deres egen uddannelsesinstitution.

##### Forventede udbytte (beskrivelse af deltagernes forventede udbytte)

Det er håbet at den enkelte deltager føler sig i centrum og reflekterer over egne undervisningsmetoder og kan udvikle nye undervisningsformer i eget regi.

##### Angivelse af projektets pædagogiske/didaktiske relevans

Gåderum kan tilføje nye motivationskomponenter til kurser og uddannelser og styrke samarbejde mellem studerende. I en tidsalder hvor digitale undervisningsteknologier ofte ses som det eneste saliggørende, sættes der fokus på fysiske undervisningsmetoder.

##### Forfatter(e)

Jens E. Wilhjelm, DTU; Emil Boye Kromann, DTU

##### Referencer

Heidi Hautopp, Stine Ejsing-Duun, Thomas Vigild: Didaktisk gåderum - som læringsredskab på videregående uddannelser. Læring & Medier, nr. 20, 2019.

Heidi N. Eukel, Jeanne E. Frenzel, Dan Cernusca: Educational Gaming for Pharmacy Students – Design and Evaluation of a Diabetes-themed Escape Room. *American Journal of Pharmaceutical Education* 2017; 81 (7)

Maximilian Pohle, Veit Haensch: *Chemistry Escape Room for Students*. Wiley-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA. 2019.

Sonsoles López-Pernas, Aldo Gordillo, Enrique Barra And Juan Quemada: Analyzing Learning Effectiveness and Students' Perceptions of an Educational Escape Room in a Programming Course in Higher Education. *IEEE Access*, Vol 7, 2019.

S. Richelle Monaghan, PhD1 and Scott Nicholson, PhD2: Bringing Escape Room Concepts to Pathophysiology Case Studies. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society*. Vol 21, 2017.