

Digitaler Escape Room: Neurologie

Modul 12: Mediengestützte und digitalisierte Lehr- Lernformate

Amira Hamad
Nils-Patrik Gombert



(Abb 1: digitales Enzephalon, erstellt von ChatGPT 5.5)



Gliederung

- Vorstellung Genially
- Konzept digitaler Escape Room
- Anwendung
- Kritische Einordnung
- Fazit



(Abb 2: genially logo-
<https://www.ecosia.org/images?q=genially+logo&addon=opensearch&addonversion=7.7.0&size=large#id=1C6640B88AF78C081783E4E4003B3EDC88349505>)

- 2015 in Spanien gegründet
- hauptamtliches Team aus über 140 Mitarbeitenden
- ermöglicht interaktive, digitale Lernumgebungen
 - In Form von Escape Rooms, Lernspielen, Quizze, interaktiven Präsentationen etc.
- ermöglicht selbstgesteuerte Lernumgebungen
- Serverstandorte befinden sich in der EU-DSGVO konform

(vgl. Bergander 2023, genially.com)

Digitaler Escape Room

- spielbasierte Lernmethode (Gamification)
- Ansatz aus der occupational therapy – Beschäftigungstherapie

Die Therapie berücksichtigt motorische, sensorische und psychische Fähigkeiten und ist Teil der Ergotherapie.

- Bilden eine Geschichte, in der es Rätsel/ praxisnahe Aufgaben zu lösen gibt, die aufeinander aufbauen
- Ziel: Alle Aufgaben lösen und den Escape Room abzuschließen

(vgl. Peperkorn, Wegner 2023; Bergander 2023, DVE o.J.)

Planung und Umsetzung

Rahmenbedingungen festlegen (Zeit, Lerngruppe, Arbeitsform)

Lernziele definieren

Passende Aufgaben und Rätsel entwickeln

Storyline erstellen

Gestaltung einer digitalen Benutzeroberfläche

Verknüpfung der einzelnen Rätsel

Auswahl geeigneter Software

(vgl. Neumann et al. 2020; Dugnot-Menéndez et al. 2021)

Lernziele

Die Lernenden...

Handlungskompetenz	Fachkompetenz	Sozialkompetenz	Personale Kompetenz
treffen Entscheidungen auf Grundlage der vorhandenen Informationen.	erkennen Risikofaktoren einer transitorischen ischämischen Attacke (TIA) anhand einer Fallsituation.	reflektieren die eigene Rolle im interprofessionellen Versorgungsteam.	treffen eigenverantwortlich Entscheidungen und begründen diese.
setzen Prioritäten in einer zeitkritischen Versorgungssituation.	ordnen neurologische Auffälligkeiten und Symptome einer TIA ein.	erkennen die Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen Pflege und MT.	reflektieren ihr eigenes Vorgehen kritisch.
planen und setzen das Notfallmanagement um.	erkennen Komplikationen einer TIA und ergreifen Maßnahmen.		reflektieren das eigene Handeln hinsichtlich der Versorgungsqualität.

Was sagt die Forschung..?!

Universal Design for Learning

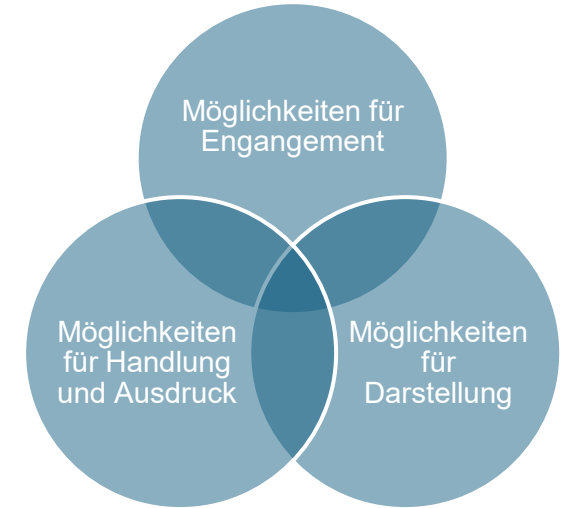
Zugängliche Gestaltung unabhängig der Neurokognition

Wahlmöglichkeiten, Flexibilität (Barrierefreiheit)

Demonstration des Wissen über unterschiedliche Formen

Lernengagement über Scaffolding

Evidenzbasis noch in Anfängen



Literaturverzeichnis

- Bergander, N. (2023): Geniale, digitale Lernumgebungen mit genial.ly erstellen, in: DiCE-Tagungsband 2023 - Digitalisation in Chemistry Education. <https://doi.org/10.22032/dbt.59436> (01.07.2026)
- Dugnol-Menendez, J., Jimenez-Arberas, E., Ruiz-Fernandez, M.L., Fernandez-Valera, D., Mok, A. und Merayo-Lloves, J. (2021) 'A collaborative escape room as gamification strategy to increase learning motivation and develop curricular skills of occupational therapy students', BMC Medical Education, 21(544), S. 1-13. doi: 10.1186/s12909-021-02973-5.
- Durgungoez, F.C. und Durgungoez, A. (2025) "Interactive lessons are great, but too much is too much": Hearing out neurodivergent students, Universal Design for Learning and the case for integrating more anonymous technology in higher education', Higher Education. doi: 10.1007/s10734-024-01389-6.
- DVE- Deutscher Verband Ergotherapie (o.J.): Begriffsbestimmung Ergotherapie, <https://www.dve.info/infothek/begriffsbestimmung> (06.07.2026)
- Hamilton, L.G. und Petty, S. (2023) 'Compassionate pedagogy for neurodiversity in higher education: A conceptual analysis', Frontiers in Psychology, 14, S. 1-12. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1093290.
- Neumann, K. et al. (2020): Online Approaches for Implementing a Digital Escape- Room with Preservice Teachers, in: JI. of Technology and Teacher Education 28(2), pp. 415-424
- Peperkorn C, Wegner C (2023): Planungshilfe zur Erstellung digitaler Escape-Rooms - Digitalisierung naturwissenschaftlicher Begabungsförderung, in: Die Materialwerkstatt (DiMawe). Zeitschrift für Konzepte und Arbeitsmaterialien für Lehrer*innenbildung und Unterricht. Universität Bielefeld

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Digitales Enzephalon, erstellt von ChatGPT 5.5

Abbildung 2 Logo Genially