

PROJEKTPARTNER

Die Ostfalia Hochschule entwickelt das Educational Escape Game sowie ein ergänzendes Rahmenprogramm und begleitet das Projekt wissenschaftlich.

Der Bücherbus Wolfenbüttel bringt das Angebot direkt an Ihre Schule und macht den Educational Escape Room als mobiles Lernangebot vor Ort erlebbar. Gefördert wird das Projekt von der Stiftung Zukunftsfonds Asse.

Ziel ist es, ein innovatives Lernangebot zur Förderung von Medien- und Informationskompetenz zu entwickeln.

Der Durchführungszeitraum ist ca. März bis April 2027. Das Escape Game kann im Anschluss weiterhin im Bücherbus genutzt werden.



OSTFALIA
Hochschule für angewandte
Wissenschaften

DIESES PROJEKT WIRD GEFÖRDEBT DURCH DIE

STIFTUNG
ZUKUNFTSFONDS

Asse



*Wir kommen gern zu Ihnen und stellen Ihnen
das Angebot persönlich vor!*

Weitere Infos



Ostfalia Hochschule für
angewandte Wissenschaften
Fakultät Verkehr-Sport-Tourismus-Medien
Karl-Scharfenberg-Str. 55/57
38229 Salzgitter

Projektleitung
KomMa - Professur für Kommunikations-
management der Ostfalia

Projektkoordination
Mayra Langhammer und Lena Rech
escapethefake-k@ostfalia.de



OSTFALIA

Hochschule für angewandte
Wissenschaften

KRITISCHE MEDIENKOMPETENZ FEHLANZEIGE?

Auf in den Escape Room!



*Kostenlos für
Ihre Schule!*

Kooperationsprojekt

escape
THE
fake

Ein **EDUCATIONAL ESCAPE ROOM**
für Schüler*innen der Klassen 5 bis 10

FAKT ODER FAKE?

Fake News, KI-generierte Inhalte und manipulierte Informationen sind längst Teil des digitalen Alltags. Schülerinnen und Schüler begegnen ihnen täglich – in sozialen Netzwerken, Suchmaschinen, Messengern und auf Videoplattformen.

Umso wichtiger ist es, Informationen kritisch zu hinterfragen und digitale Inhalte sicher einzuordnen. Genau hier setzt der Educational Escape Room „Escape the Fake“ an: Spielerisch lernen Schülerinnen und Schüler, Fake News zu erkennen, Quellen zu prüfen und manipulative Inhalte zu durchschauen.

WAS LERNEN DIE TEILNEHMENDEN?



Fakten, Meinungen und Desinformation unterscheiden



KI-generierte und manipulierte Inhalte erkennen und kritisch betrachten



Informationen und Quellen auf ihre Glaubwürdigkeit prüfen



Verantwortungsbewusstsein beim Erstellen, Nutzen & Weitergeben digitaler Inhalte

WARUM EIN ESCAPE ROOM?

Der Educational Escape Room verbindet spielerisches Lernen mit der aktiven Anwendung von Medienkompetenz.

DER ABLAUF

1

BEGRÜSSUNG

Einführung & Einstiegsbefragung

2

ESCAPE ROOM

6er-Gruppen begeben sich auf eine ca. 20 minütige Mission

3

RAHMENPROGRAMM

Gruppen, die nicht im Escape Room sind, nehmen an einem spannenden Rahmenprogramm teil

4

ABSCHLUSS

Befragung nach dem Spiel & Verabschiedung

*Das gesamte Programm
dauert ca. 90 min.*

IHR VORTEIL ALS SCHULE

KOSTENLOS & UNKOMPLIZIERT

Keine Gebühren & kein zusätzlicher Aufwand.

MOBIL

Der Bücherbus fährt direkt an Ihre Schule.

EINFACH INTEGRIERBAR

Lässt sich passend zum Curriculum unkompliziert in den Schulalltag integrieren.

NACHHALTIG NUTZBAR

Begleitmaterialien können weiterverwendet werden und der Escape Room bleibt langfristig im Bücherbus verfügbar.