

Zusammenfassung Projekt PACER (Point-And-Click-Escape-Room)

Im Rahmen der Fellowships für Innovationen in der digitalen Hochschullehre wurde das Projekt PACER (Point-And-Click-Escape-Room) der Arbeitsgruppe Didaktik der Informatik, Dr. Steffen Jaschke, finanziert. Zur Förderung ausgewählter Kompetenzen in der digitalen Welt wurden verschiedene Spielelemente, Aufgaben und Rätsel innerhalb eines digitalen Escape-Rooms realisiert. Die Spieler*innen erkunden mittels Roboter-Avatar vier Räume, in denen sie ein fiktives System von einem Virenbefall befreien sollen. Bevor neu eingeführte Konzepte, beispielsweise Binär-zahlen oder Such- und Sortierverfahren, in Rätseln auftauchen, werden diese ausführlich er-klärt und visualisiert. Eine Einführung in die Programmierung mit Schleifen und bedingten An-weisungen erfolgt blockbasiert. Bereichert wird das Lernen durch eine Spiel-story, die humor-volle Dialoge und Interaktionen mit einem treuen Roboterhund umfasst. Das Spiel steht allen Interessierten als plattformunabhängige Browserversion unter pacer.ddi-siegen.de zur Verfügung und wird zudem in den nächsten Wochen auf dem App- und Playstore bereitgestellt. Der Quellcode wird zusätzlich als Open Source veröffentlicht und kann somit weiterentwickelt wer-den. Bei Fragen und Anregungen wenden Sie sich bitte an Dr. Steffen Jaschke (stef-fen.jaschke@uni-siegen.de) oder Sven Jacobs (sven.jacobs@uni-siegen.de).