DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

DIGITALE ESCAPE GAMES FÜR DEN UNTERRICHT

SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

EduBreakout ist eine innovative Lernmethode, die das spielerische Konzept von Escape Rooms in den Unterricht integriert. Ob Naturwissenschaften, Sprache oder Gesellschaftskunde: Escape Games können in allen Fächern relevante Lerninhalte auf kreative Weise vermitteln und gleichzeitig überfachliche Kompetenzen wie Medien-, Problemlöse- und Sozialkompetenzen fördern.
Der Workshop gibt zunächst einen Überblick, welche Chancen die Methode EduBreakout, im speziellen digitale Escape Games, bietet und welche konkreten Umsetzungsmöglichkeiten es gibt. Im zweiten Teil werden die Teilnehmenden selbst aktiv, indem sie ein vorbereitetes Escape Game spielen. In der anschließenden Gruppenarbeitsphase werden dann gemeinsam erste Umsetzungsmöglichkeiten für den Unterricht entwickelt und evaluiert.

Rahmenbedingungen

Format	Workshop
Modul	Grundkurs
Zeitdauer	ca. 90 Minuten
DigCompEdu	3. Lehren und Lernen 3.1. Lehren 5. Lernerorientierung 5.2. Differenzierung und Individualisierung 5.3. Aktive Einbindung der Lernenden
KMK-Strategie	5. Problemlösen und Handeln 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
Voraussetzungen	✓ Laptop, Tablet oder PC ✓ digitale Tafel oder Beamer mit Leinwand
Vorkenntnisse	✓ nicht erforderlich