DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

# DIGITALE ESCAPE GAMES SELBST GESTALTEN

SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

Der Workshop bietet eine vertiefte Einführung in die Entwicklung digitaler Escape Games als innovative Lernmethode, mit der neben der Vermittlung von Fachwissen auch Medien-, Problemlöse- und Sozialkompetenzen der Lernenden gefördert werden können. Der erste Teil des Workshops widmet sich der Erstellung digitaler Escape Games mit Microsoft PowerPoint. Dabei wird gezeigt, wie durch Animationen und Folienverknüpfungen interaktive Elemente und spannende Rätsel kreiert werden können, um digitale Escape Rooms zu erschaffen. Im praktischen Teil des Workshops entwickeln die Teilnehmenden erste eigene Rätsel mit einem der vorgestellten Tools. Dabei werden wertvolle Tipps und Tricks zur Umsetzung und Anpassung an verschiedene Unterrichtsfächer und -themen vermittelt. Ziel des Workshops ist das Kennenlernen und Ausprobieren geeigneter Werkzeuge, um eigenständig digitale Escape Games für den Unterrichtskontext entwickeln zu können.

## Rahmenbedingungen

| | |
|---|---|
| **Format** | Workshop |
| **Modul** | Grundkurs |
| **Zeitdauer** | ca. 90 Minuten |
| **DigCompEdu** | 2. Digitale Ressourcen<br>2.2. Erstellen und Anpassen<br>3. Lehren und Lernen<br>3.1. Lehren<br>5. Lernerorientierung<br>5.2. Differenzierung und Individualisierung<br>5.3. Aktive Einbindung der Lernenden |
| **KMK-Strategie** | 3. Produzieren und Präsentieren<br>3.1. Entwickeln und Produzieren<br>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren<br>5. Problemlösen und Handeln<br>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen<br>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen |
| **Voraussetzungen** | ✓ ✓ Laptop oder PC mit Microsoft PowerPoint oder LibreOffice Impress<br>✓ ✓ digitale Tafel oder Beamer mit Leinwand |
| **Vorkenntnisse** | ✓ Vorkenntnisse zur Methode EduBreakout erwünscht oder im Vorfeld Teilnahme am Workshop "Digitale Escape Games für den Unterricht" |