

Digitale Grundbildung

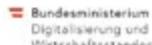
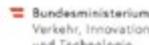
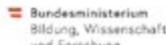


Playmit-Urkunde DIGITAL 4.0



Monatsthema #6: Escape Room

In Kooperation mit:





Lehrbücher + Hefte für Lehrende

Bestellinformation

Allgemeine Bedingungen: Pro Schule können **5 Lehrbücher für Schüler** kostenlos bestellt werden.

Online-Bestellung unter: www.playmit.com/buch (Gratisexemplare NUR für Schulen in Österreich mit Schulkennzahl).

Tipp: Viele Schulen bestellen die Lehrbücher für Schüler als „Unterrichtsmittel eigener Wahl“

Empfehlung: Schüler sollten ihr jeweils persönliches Exemplar des Lehrbuchs DIGITAL 4.0 besitzen, damit sie sowohl im schulischen/beruflichen Kontext als auch privat jederzeit darauf als Ratgeber und Nachschlagewerk zurückgreifen können.

Schnupper-Paket

5 Stück Gratis-Lehrbücher mit Anwendungsbeispielen.

Es fallen nur die Versandkosten von **15,80 €** an.

Bezahlung der Versandkosten im Voraus.

Rechnung über Versand wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf](http://www.playmit.com/buch)

www.playmit.com/buch

Starter-Paket

30 Lehrbücher für Schüler (92 Seiten)

1 Gratis-Heft für Lehrende (132 Seiten)

Versand kostenlos, Bezahlung im Voraus.

Rechnung wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf](http://www.playmit.com/buch)

www.playmit.com/buch

Preise auf www.playmit.com

Kleines Schul-Paket

60 Lehrbücher für Schüler (92 Seiten)

5 Gratis-Hefte für Lehrende (132 Seiten)

Versand kostenlos, Bezahlung im Voraus.

Rechnung wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf](http://www.playmit.com/buch)

www.playmit.com/buch

Preise auf www.playmit.com

Großes Schul-Paket

90 Lehrbücher für Schüler (92 Seiten)

6 Gratis-Hefte für Lehrende (132 Seiten)

Versand kostenlos, Bezahlung im Voraus.

Rechnung wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf](http://www.playmit.com/buch)

www.playmit.com/buch

Preise auf www.playmit.com



Lehrbuch für Schüler

lt. Lehrplan, Beispiele aus der Praxis, Arbeitsaufträge + QR-Link zu Quizfragen.

Heft für Lehrende

mit Unterrichts-vorbereitung, Arbeitsaufträgen, Arbeitsblätter + Lösungen



Angebot gültig, solange der Vorrat reicht. Versandkosten bestehen aus: Porto, Personalaufwand und Verpackungsmaterial.



Anregungen für die Unterrichtsplanung

Escape Room

Sek I

1 Simulieren Sie ein Escape Room Game in Ihrer Klasse. Teilen Sie die SchülerInnen in gleich große Gruppen (ca. 4 bis 5 pro Team) ein. Jede Gruppe erhält den Arbeitsauftrag, 5 bis 10 Fragen oder einfache Aufgaben (wie das Balancieren von Büchern auf dem Kopf um den Tisch usw.), die für alle SpielteilnehmerInnen lösbar sind, zu erstellen. Wird die Aufgabe richtig gelöst, erhält das Team einen Hinweis, wo sich der nächste Auftrag befindet.

Wenn die SchülerInnen die Möglichkeit haben, die Fragen zu verstecken (z. B. in anderen Klassenräumen oder im Aulabereich), dann geben Sie ihnen auch diese Freiheiten. Haben Sie nur den Klassenraum zur Verfügung, dann spielen Sie das simulierte Escape Room Game ohne Verstecken direkt im Klassenzimmer.

Je nach Gruppendynamik können mehrere Teams gleichzeitig an den Lösungen arbeiten oder zwei Gruppen gegeneinander spielen, während die anderen SchülerInnen beobachten und als SchiedsrichterInnen fungieren. Als Motivationskick können Sie Süßigkeiten oder Ähnliches als Preise zur Verfügung stellen.

2 Versuchen Sie die Thematik Escape Room Games mit Hilfe eines Brainstormings an der Tafel oder einer Flipchart den SchülerInnen näherzubringen. Je nach Klassengröße bilden Sie Teams in der für Sie angemessenen Größe, da Sie am besten wissen, wie viele Gruppen mit welcher Anzahl an SchülerInnen am effektivsten arbeiten. Geben Sie den TeilnehmerInnen die Möglichkeit, im Internet auf den diversesten Seiten Hintergrundinformationen zur Entstehung, Entwicklung und dem Spielverlauf zu sammeln. Es können auch relevante Seiten ausgedruckt und den Gruppen für die Erarbeitung zur Verfügung gestellt werden. Durch diese Art der Informationsbeschaffung sollte ein relativ großer Pool an Daten entstehen, den man dann im Gruppenverband analysieren und diskutieren kann. Die einzelnen Teams können ihre Ergebnisse auch mit Hilfe einer elektronischen Präsentationstechnik den anderen Gruppen darbieten.

Sek II

1 Simulieren Sie ein Escape Room Game in der näheren Umgebung der Schule oder idealerweise auf dem Schulareal, weil dort die Kontrolle durch die PädagogInnen besser gegeben ist. Planen Sie ein größeres Zeitfenster ein. Es geht nicht darum, einen Raum zu verlassen, sondern Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit zu erledigen. Für dieses Vorhaben sollte die Gruppe nicht zu groß sein und ein hohes Maß an Disziplin besitzen.

Die SchülerInnen erhalten den Auftrag, in 3er Teams (die Teamgröße ist aber frei wählbar) Zettel mit Aufgaben und Rätseln zu verstecken.

Definieren Sie die Anzahl der Aufgaben und den ungefähren Schwierigkeitsgrad, um möglichst Chancengleichheit zu gewährleisten. Die Aufgaben sollten automatisch einen Hinweis auf das nächste Versteck geben (Kreuzworträtsel, Beschreibung eines Orts usw.).

Nach der Erarbeitungsphase und dem Hinterlegen der Aufgaben an geheimen Orten entscheidet das Los, welche Gruppe welche Aufgaben zu lösen hat. Es gewinnt jene, die als Erstes wieder in der Klasse ist.

2 Nach einem kurzen Brainstorming zu der Thematik und einer Einführung in die Grundgedanken durch die PädagogInnen sollen die SchülerInnen einzeln versuchen, ein Escape Room Game zu entwerfen. Ist es aus Platzgründen nicht möglich, Briefe für die nächste Aufgabe zu verstecken, dann sollen sich die SchülerInnen Aufgaben und Rätsel eben nur ausdenken. Geben Sie ihnen genügend Zeit, um sich Fragen oder kleine Aufgaben (z. B. 45 cm von einer Schnur abschneiden) zu überlegen. Achten Sie darauf, dass die Aufgaben für alle Beteiligten auch lösbar sind.

Ist es nicht möglich, alle SchülerInnen alleine arbeiten zu lassen, dann bilden Sie 2er oder auch 3er Teams. Je nach den räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten kann dann eben in Partnerarbeit versucht werden, die jeweiligen Aufgaben des oder der anderen zu lösen, eventuell auch in einem gewissen Zeitfenster.

Durchmischen Sie die Gruppen nach einem Durchgang und lassen Sie mehrere Durchgänge spielen.



Impressum

Playmit GmbH, Hetzgasse 26/1–3, 1030 Wien. FN394766p.

Kontakt: hubert.hilgert@playmit.com

© Playmit GmbH, Hetzgasse 26/1–3, 1030 Wien. Alle Rechte vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung – auch auszugsweise – ist gesetzlich verboten. Es gelten die AGB von www.playmit.com.

Coverphoto: [shutterstock_175257140@LStockStudio](https://www.shutterstock.com/stock-photo-image-image-id=175257140)

Haftungsausschluss: Trotz sorgfältiger Recherchen wird für die Richtigkeit der Inhalte keine Haftung übernommen.

Dieses „Monatsthema zur digitalen Grundbildung“ wurde erstellt von Gerald Weihs, BEd, Pädagoge an der Berufsgrundbildenden PTS Hollabrunn. Ein herzliches Dankeschön für die professionelle Umsetzung.