

ESCAPE ROOMS IM UNTERRICHT

Die Tür fällt ins Schloss. Nun gilt es, Hinweise zu finden, Rätsel zu lösen, Codes zu knacken. Denn von jetzt an bleiben genau 60 Minuten, um gemeinsam aus dem Raum wieder herauszufinden. Was ursprünglich Computerspielen vorbehalten war, wird als reales Spiel immer beliebter. Auch die Brettspielvarianten liegen im Trend. In jüngster Zeit erscheinen zudem viele Spiele in Buch- oder sogar in Adventskalenderform.

P-Seminar Escape Rooms im Unterricht – was ist unser Ziel?

Dieses Konzept kann sehr gut auch im Rahmen des Unterrichts genutzt werden. Im Seminar werden wir gemeinsam Escape Rooms, die im Mathematikunterricht genutzt werden können, entwickeln. Dabei müsst ihr die richtige Kombination aus Spaß und Spielbarkeit in Verbindung mit den beabsichtigten Lernergebnissen finden.

Escape Rooms im Unterricht – wie soll das funktionieren?

Am häufigsten wird die Escape Box im Klassenzimmer verwendet. Sie funktioniert etwas anders als ein Escape Room, da sie aus einer Reihe von Boxen (teils ineinander verschachtelt) besteht, die die Spieler*innen öffnen müssen. Der Vorteil dieses Ansatzes besteht darin, dass die Box portabel ist. Auch können mehrere gleiche Boxen im selben Raum aufgestellt werden, sodass die Schüler*innen sich an Tischen zu Gruppen zusammenschließen können und jede Gruppe das gleiche Spiel spielen kann.



Quelle: www.myscapebox.ch



Mittlerweile werden aber auch digitale Breakouts immer beliebter, mit welchen wir uns auch beschäftigen werden. Diese kann man zum Beispiel mit der Software <https://genial.ly/> erstellen. Zu einem von mir in Zusammenarbeit mit OstRin Christina Gebhardt erstellten Rätselrundgang für unsere zukünftigen Fünftklässler gelangt ihr mithilfe des QR-Codes.

Was genau machen wir im Seminar?

Im Verlauf des Seminars werden wir zunächst bestehende Exit Games (digitale Spiele, Brettspiele, Bücher etc.) analysieren und in diesem Zusammenhang auch echte Rooms (es entstehen Kosten für Anreise/Eintritt) besuchen. Darauf aufbauend entwickeln wir in Gruppen eigene Szenarien für verschiedene Unterrichtsinhalte – analog und/oder digital. Bei deren Lösung spielen Logik und Kombinationsgabe eine wichtige Rolle und mit deren Hilfe werden in der Jahrgangsstufen 5 bis 11 behandelte mathematische Inhalte eingeübt/wiederholt.

Ich möchte mitmachen. Welche Voraussetzungen sollte ich mitbringen? Muss ich gut in Mathematik sein?

Logik, Kreativität und ein gewisses Maß an gestalterischem Geschick – das solltest du mitbringen. Du musst kein Mathe-Ass sein, wir behandeln Themen der Unter- und Mittelstufe und arbeiten in Gruppen. Lust auf das Entwerfen von Matheaufgaben solltest du aber in jedem Fall haben. Da Rätsel auch digital erstellt werden, sind Kenntnisse in Informatik hilfreich. Aber hier gilt: Die Software ist für alle neu und ihr seid ein Team, d.h. ihr könnt euch Tätigkeiten nach Interessen/Fähigkeiten aufteilen.

Was lerne ich im Verlauf des Seminars?

Beim Design eines spannenden Escape Rooms für den Mathematikunterricht, entwickelst du dein logisches Denkvermögen weiter. Du machst Erfahrungen im Bereich Projektarbeit, welche die Fähigkeit zur Kommunikation und Kooperation in der Gruppe ebenso erfordert wie eigenständiges Arbeiten, Verantwortungsbewusstsein sowie Einsatz- und Leistungsbereitschaft.



Du hast noch Fragen?

Sprich mich im Schulhaus an oder schreib mir in Teams. Ich freue mich auf dich!