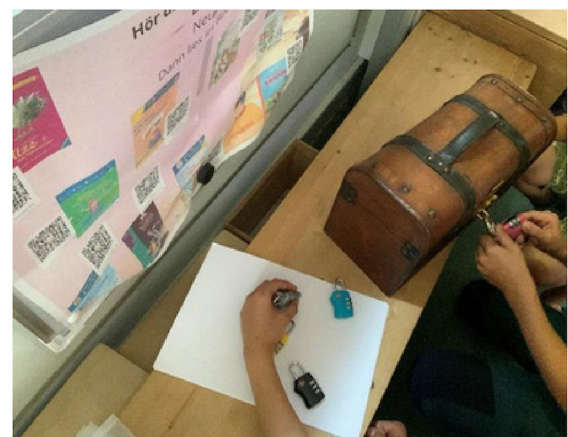
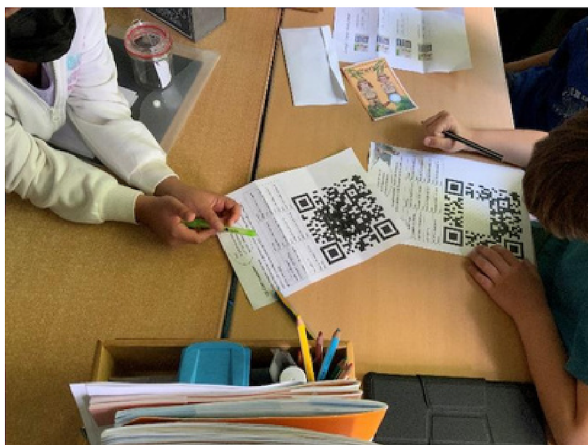
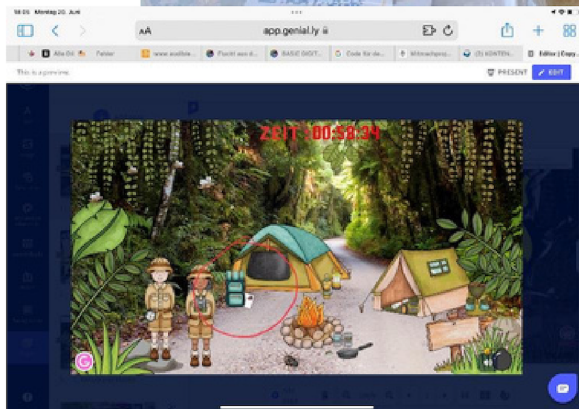


EDU BREAKOUTS / ESCAPE GAMES

4 /K's

Kollaboration/ Kreativität/Kommunikation/Kritisches Denken



BESCHREIBUNG:

Escape Rooms werden gerne als Gruppenerlebnis und teambildende Maßnahme von Firmen oder auch von privaten Gruppen genutzt. Eingebettet in eine Rahmengeschichte, müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, um eine bestimmte Mission zu erfüllen. Dieses Gruppenerlebnis wird durch die Unterrichtsidee EduBreakout in die Klassenzimmer geholt. Eine Mischung von digitalen und analogen Aufgaben hat sich dabei als besonders lernförderlich erwiesen. EduBreakouts fördern kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Sie eignen sich für alle Schulformen.

BEDEUTUNG FÜR DEN UNTERRICHT:

Edu Breakouts sind tolle Erfahrung, bei der die TeilnehmerInnen methodische, kommunikative und soziale Kompetenzen einüben und im Sinne des 4K-Modells des Lernens Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken trainieren. Verschiedene Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien werden dabei angewandt bzw. erlernt.

MÖGLICHKEITEN DER UMSETZUNG

In einer Rahmengeschichte wird zu Beginn geklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum sie geöffnet werden muss. Im Klassenzimmer sind (analoge und digitale) Hinweise und Rätsel versteckt, die gefunden und gelöst werden, um Zahlencodes zu erhalten, mit denen die Schlösser an der Schatzkiste geöffnet werden können. Die SchülerInnen arbeiten dabei in Gruppen zusammen.

Nicht immer ist dabei auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet und die richtigen Kombinationen herausfindet, kann die Schatzkiste geöffnet werden.

Am Ende sollte immer eine Reflexionsrunde stattfinden, in der der Lösungsweg und die Zusammenarbeit in der Gruppe thematisiert werden.

BEZÜGE ZUM MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

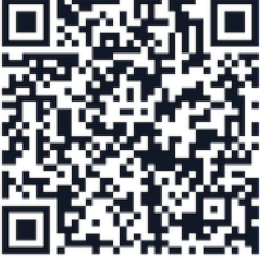
Medienkompetenzrahmen NRW					
1.	2.	3.	4.	5.	6.
☒ 1.1	☒ 2.1	☐ 3.1	☐ 4.1	☐ 5.1	☐ 6.1
☒ 1.2	☒ 2.2	☐ 3.2	☐ 4.2	☐ 5.2	☐ 6.2
☐ 1.3	☐ 2.3	☐ 3.3	☐ 4.3	☐ 5.3	☐ 6.3
☐ 1.4	☐ 2.4	☐ 3.4	☐ 4.4	☐ 5.4	☐ 6.4

Beispiel für ein digitales Breakout:

<https://view.genial.ly/62fe15a74c1a82001a45ea23>



WEITERFÜHRENDE INFOS (AUSWAHL):

Webseiten: <u>Was ist ein Edubreakout?</u>	
<u>Welches Material benötige ich?</u>	
<u>Digitale Edubreakouts gestalten</u>	
<u>Erstellen von Rätseln</u>	

Sie möchten diese Ideen an Ihrer Schule umsetzen?

Kein Problem, sprechen Sie uns an:

Medienberatung Bochum:

Zentrale Ansprechpartnerin:

Frauke.koschinski@bra.nrw.schule