

Lehrkraft: Rue

Leitfach: Englisch

Projektthema: EduBreakout – das Escape Game im Englischunterricht

Kurzbeschreibung des Projekts (unter Bezugnahme auf die Methoden des Projektmanagements):

Schon seit Beginn der 2000er Jahre erobern Spiele, die dem „Escape the room“ - Genre angehören, die Rätsel- und Spielerherzen. Egal ob Live Escape Rooms, Escape Games für Zuhause oder Virtual Escape Games, das Prinzip ist immer das gleiche: Eine Gruppe von Personen befindet sich in einem „verschlossenen Raum“ und versucht durch gegebene Hinweise und das Lösen von Rätseln innerhalb einer bestimmten Zeit aus diesem Raum zu „entkommen“. Wieso sollte man dieses Konzept also nicht auch für die Schule nutzen können und so spielerisch sowohl Unterrichtsinhalte wiederholen als auch problemlösendes Denken und Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit fördern? Ein EduBreakout ist ein für ein Lernsetting angepasstes Escape Game, bei dem die Spieler*innen gemeinsam eine verschlossene Schatztruhe öffnen müssen. Ähnlich dem Escape Room wird das Lösen von Aufgaben und Rätseln von einer passenden Geschichte umrahmt.

- Intensive Auseinandersetzung mit dem Spielkonzept „Escape the room“
- Inspiration durch das Spielen von Escape Games
- Intensive Auseinandersetzung mit dem Lehrplan für Englisch im G9
- Konkretisierung des Projektziels (Zielgruppe, Größe, Themen, Format)
- Aufstellen eines Zeitplans unter Nutzung von SMART-Zielen mit Unter- und Oberzielen, Meilensteinen und Arbeit in Arbeitsgruppen
- Erarbeitung eines eigenen „Escape the room“ Spiels
- Feedbackrunden und Korrekturschleifen und Lektorat (Korrekturlesen der Spieltexte)

Das Ziel ist der Entwurf und die Umsetzung mehrerer englischsprachiger EduBreakouts in verschiedenen Jahrgangsstufen.

Umsetzung der beruflichen Orientierung:

- Reflektion der eigenen Rolle im Projekt
- Erstellen eines Stärken - u. Schwächenprofils
- Berufsinterviews
- Durchführung von Studien- und Berufsorientierungstests und Recherche ausgewählter Berufsfelder/Studiengänge
- Feedbackgespräche mit der Lehrkraft

Mögliche Studiengänge bzw. Berufsfelder (mind. 3):

- Lehramt
- Game Design
- Interaktive Medien und Mediensysteme

Art und Anzahl der Leistungserhebungen:

- Portfolio Projekt z.B. Reflektion der eigenen Rolle im Projekt
- Portfolio Berufsorientierung
- Referat über Praktikum

**Formular zur Beantragung eines
Projektseminars**



**gymnasium
marktoberdorf**

naturwissenschaftlich-technologisch
musisch
mit staatlichem internat

Mögliche externe Partner sowie deren Rolle im Projekt:

- evtl. Fortbildung/Vortrag durch fobizz oder mebim (Medienbildung München)
- evtl. Unterstützung durch Pädagogisches Institut (ZKB) der LH München – medienbox (mögliche Expertin: Johanna Beier)
- evtl. Besuch eines Spielverlags wie z.B. Kosmos
- evtl. Gespräch mit Expert*in

Voraussichtlich notwendige Sach- und Finanzmittel:

- Aufwendungen für Besuch im Verlag, Beispielspiele, Referenten/Experten
- Materialkosten für eigene EduBreakouts z.B. Schlösser, Kisten; bestimmte Stifte

Voraussetzungen / erforderliche Sprachkenntnisse:

Englischnote 10te Klasse Jahreszeugnis nicht schlechter als 3

Elisabeth Rütth

Unterschrift der Lehrkraft

Unterschrift der Schulleitung