



Eine Kooperation der Fachdidaktiken Chemie, Geographie und WAT

# Escape the Lab!

*Ein Beispiel digitaler und motivierender Methodik für den MINT Unterricht*

**Chemie:** Prof. Dr. Amitabh Banerji, Dr. Michele Brott

**WAT:** Dr. Isabelle Penning, Julia Alisch

**Geographie:** Pola Serwene, Tim Scholz



# Ablaufplan

- **11:15 – 11:30:**  
Begrüßung und Kurzvortrag zu Escape-Rooms im Unterricht
- **11:30 – 12:30:**  
Teilnehmer\*innen spielen den vorbereiteten Escape-Room zum Thema „Klimawandel“
- **12:30 – 12:45:**  
Abschlussdiskussion & Feedback

# Escape Rooms im Unterricht

## Was ist ein Escape Room?

- Ein aus **Japan** stammender Trend.
- Ursprünglich entwickelt als Gruppenerlebnis und **teambildende Maßnahme für Unternehmen**, mittlerweile auch gern im privaten Umfeld genutzt.
- **Prinzip:**
  - Eine Gruppe lässt sich in einen **Raum einsperren**.
  - Eingebettet in eine **Rahmengeschichte** werden **im Team Rätsel** gelöst.
  - Man bekommt eine bestimmte **Zeit**, um sich aus dem Raum zu befreien.



# Escape Rooms im Unterricht

## Escape-Rooms im Unterricht (Edu-Breakout)

### Vorteile:

- Hohe **Motivation** und **Aktivität** auf **SuS-Ebene**
- (Vor-)Wissen muss **angewendet** werden → **Erfolgserlebnis**
- Trainiert **überfachliche Kompetenzen** (4K-Modell):
  - Kollaboration, Kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation
- Sehr gute Methode für **Fächerverbindenden** Unterricht

### Nachteile:

- Sehr **Zeit- und Materialintensiv** in der Vorbereitung
- Weniger geeignet um **Fachwissen** zu **erarbeiten/vermitteln**



# Escape Rooms im Unterricht

## Escape-Rooms im Unterricht (Edu-Breakout)

### Die Grundzutaten für einen Edu-Breakout:

#### 1. Die Rahmengeschichte

- adressatengerecht, motivierend

#### 2. Die Rätsel

- herausfordernd, nicht zu kurz/lang, digital oder analog

#### 3. Die Hardware & Infrastruktur

- Kisten, Schlösser, QR-Codes... & ein geeigneter Raum

#### 4. Der Preis

- Süßigkeiten
- 1x Hausaufgabenerlass für die gesamte Klasse
- Schnellste Gruppe hat 1 Woche kein Tafeldienst

...



# Escape Rooms im Unterricht

## Escape-Rooms im Unterricht (Edu-Breakout)

### Quellen und Links zum Thema Edu-Breakouts:

- **Stefan Schwarz & Juliane Eisinger (Lehrer\*innen an der Oberlinschule Potsdam):**
  - [https://drive.google.com/file/d/0B\\_njk6N652BFUXJzRUtmOEJ4SGc/view](https://drive.google.com/file/d/0B_njk6N652BFUXJzRUtmOEJ4SGc/view)
  - <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/methoden/methode-des-monats/methode-5-digitales-breakout/>
- **Materialien von Verena Knoblauch (Medienpädagogin und Grundschullehrerin aus Nürnberg):**
  - <https://fobizz.com/breakoutedu-der-escape-room-im-klassenzimmer/>
  - <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2018/10/30/breakoutedu-der-medienpaedagogische-escape-room/>
- **Julia Morris (Lehrerin aus England):**
  - <https://sites.google.com/view/escape-room-im-unterricht/home>



# Der Edu-Breakout Escape The Lab!

## Digitale Lernumgebungen mit Prezi:

- Prezi ist eine „interaktive Leinwand“ (ähnlich wie ein Mindmap)
- Man kann **Pfade** definieren, **Objekte** (Text, Bild, Ton, Video...) einfügen.
- Die **Navigation** erfolgt durch **Zoom in/out** Bewegungen.
- Die **Gesamtübersicht zum Lerngegenstand** bleibt so stets erhalten
- Auf dem Tablet ergeben sich **non-lineare Lernwege**.



**Prezi** [www.prezi.com/education](http://www.prezi.com/education)



# Der Edu-Breakout Escape The Lab!

**Das Spiel beginnt:**  
Digitaler Timer mit

<https://classroomscreen.com/>

**Foliendownload:**

<http://banerji-lab.com/teacher-training/>