

DAS PROJEKT ESCAPE...

...bietet einen spannenden und innovativen Unterrichtsansatz für Lehrkräfte in der allgemeinen und beruflichen Bildung in den Sprachen

- Deutsch
- Englisch
- Französisch
- Italienisch

Anforderungen an interessierte Lehrkräfte

Ein gewisses handwerkliches Geschick und eine Grundausstattung haushaltsüblicher Werkzeuge sind erforderlich, um die Rätselspiele anhand der Baupläne und Erklärvideos nachbauen zu können. Vertiefte Kenntnisse in den Bereichen Elektronik, Holz und Metallverarbeitung werden nicht benötigt, da sämtliche Schritte nachvollziehbar erläutert werden.

WEITERE INFORMATIONEN

Europe Unlimited e.V.

Geschäftsstelle
Am Dorfweg 2
52525 Heinsberg
T: 02 45 2 / 15 79 81
M: 01 77 / 52 761 08
E: erasmus@europe-unlimited.org

Kostenloser Zugang zu den ESCAPE-Tools
www.mobile-escape-room.eu

Projektpartner

- Talentbrücke GmbH & Co. KG, Köln
(Koordinierung)
- Club Life Long Learning, Innsbruck (AT)
- Scuola Costruzioni Vicenza Andrea
Palladio, Vicenza (IT)
- Centre IFAPME, Lüttich (BE)



**Mobile reale Escape Rooms als
innovative Unterrichtsmethode
in der beruflichen Bildung**

Erasmus+ Projektpartnerschaft
2020-1-DE02-KA226-VET-008119

Dank der EU-Förderung können alle Projektergebnisse
kostenlos zur Verfügung gestellt werden.



PROJEKTZIELE VON ESCAPE

Lehrkräfte in der Allgemeinbildung und in der Berufsbildung stehen in ihrer täglichen Arbeit vor der Herausforderung, ihren Schülerinnen und Schülern Unterrichtsinhalte zielgruppengerecht zu vermitteln. Klassische Unterrichtsmethoden wie Frontalunterricht, Selbstlernen und Gruppenarbeit werden in der Bildungspädagogik immer häufiger durch innovative, moderne Methoden ergänzt, um das Lernen für Schülerinnen und Schüler altersgruppengerecht effizienter zu gestalten.

Nicht selten finden spielerische Elemente Einzug in das Klassenzimmer, mit denen sich die Attraktivität des Unterrichts und damit der Lernerfolg deutlich steigern lässt. Die Projektpartner erarbeiten eine innovative Unterrichtsmethode, die mit entsprechend professioneller Vorbereitung universell in vielen Unterrichtsfächern zunächst beispielhaft in der Berufsbildung Anwendung finden kann.

Diese Unterrichtsmethode basiert auf der Methode des Stationenlernens und orientiert sich dabei sehr eng am Spielprinzip des realen Escape Rooms.

ESCAPE-ROOMS ALS SPIELPRINZIP

Bei realen Escape Rooms geht es darum, dass die spielende Gruppe Teil einer fiktiven Geschichte wird, an deren Ende ein Katastrophenszenario steht, wenn es der Gruppe nicht gelingt, dieses Szenario abzuwenden. Die Akteure haben ein beschränktes Zeitfenster von ca. 1 Stunde zur Verfügung, in dem sie in einem entsprechend ausgestatteten Raum verschiedene Rätsel lösen müssen, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Diese Spielprinzipien finden bei den mobilen realen Escape Rooms für den Einsatz in der beruflichen Bildung Anwendung, die im Rahmen dieses Projekts entwickelt werden.

Da die Entwicklung eines realen Escape Rooms, der für den mobilen Einsatz geeignet ist, ohne fachspezifische Vorkenntnisse eine komplexe und zeitaufwändige Aufgabe für Lehrkräfte ist, unterstützen die beteiligten Projektpartner die Verbreitung dieser innovativen Unterrichtsmethode mit den nachfolgenden ESCAPE-Tools.



ESCAPE-TOOLS

- 1 Unterrichtskonzept für Lehrkräfte für den Einsatz von mobilen realen Escape Rooms in der beruflichen Bildung mit didaktischer Verankerung.
- 2 Technisches Handbuch für die Herstellung von zwölf hochwertigen, technisch ansprechenden Escape-Rätselspielen. Das Handbuch beinhaltet Materiallisten und detaillierte, bebilderte Bauanleitungen, sodass auch Lehrkräfte diese Rätselspiele nachbauen können.
- 3 Web-App für mobile reale Escape Rooms in der Bildungsarbeit. Die Web-App ist die Plattform, auf der sämtliche Handbücher, Raumpläne, Konstruktionsanleitungen, aber auch Erklärvideos wie z.B. zum fachgerechten Verlöten von elektronischen Bauteilen uvm. abrufbar sind.

Lehrkräfte erhalten ausführliche Handlungsleitfäden und Handbücher, sodass sie in die Lage versetzt werden, eigene mobile reale Escape Rooms mit geringem Aufwand zu erstellen. Die Rätselspiele können variabel für mehrere Themen eines Unterrichtsfaches oder auch fächerübergreifend eingesetzt werden.

VORTEILE ESCAPE-LEARNING



Wiederholung
von Unterrichtsstoff



Motivation



Teambuilding



Trainieren von Problemlösungs-
strategien und logischem Denken