

**Kurzbeschreibung zur Information der Schüler der Jgst. 10**

Lehrkraft: Christina Leuchter		Leitfach: Mathematik
<b>Projektthema: Escape rooms erstellen – seid die „Masterminds“ hinter den Rätseln</b>		
<b>Inhalte und Methoden der allgemeinen Studien- und Berufsorientierung:</b> Selbsterkennungsprozess, Studien- und Berufswahl, individuelle Recherche etc.		
<b>Zielsetzung des Projekts, Begründung des Themas:</b> Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games genannt – weltweit einer immer größeren Beliebtheit. Bei einem solchen Spiel hat ein Team meist 60 Minuten Zeit, eine Mission zu erfüllen. Um das zu schaffen, müssen Rätsel gelöst, Hinweise gefunden, Gegenstände manipuliert und Schlösser geknackt werden. Je besser das Team dabei zusammenarbeitet, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen daher im Vordergrund.  In diesem Seminar geht es darum, zu erarbeiten, inwiefern das Konzept solcher Spiele und die Begeisterung für solche Spiele im Mathematikunterricht angewandt und genutzt werden können. Kommunizieren und Probleme lösen gehören zu den mathematischen Kernkompetenzen, die im Mathematikunterricht geschult werden sollen. Ziel ist es also, Escape Rooms für das Klassenzimmer zu entwerfen und durchzuführen, die genau diese Kompetenzen fördern und Begeisterung für mathematische Aufgaben und Rätsel wecken.		
Zeitplan im Überblick (Aufteilung der allgem. Studien- und Berufsorientierung und der Projektarbeit):		
11/1	Allgemeine Studien- und Berufsorientierung: Besuch von Messen und Berufsinformationsveranstaltungen, Arbeit mit den BUS-Ordern, Bewerbertraining, Berufsreferate, Einzelgespräche, individuelle Beratung  Sammeln und Sondieren von geeigneten Inhalten und Umsetzungen eines Escape Rooms, Einarbeitung in die didaktischen Hintergründe von sog. Edu Break-outs; Erarbeitung eines gemeinsamen Konzepts; Aufteilung in Teilprojekte; Planung der zeitlichen Umsetzung; Aufgabenverteilung	
11/2	Arbeit an den einzelnen Projekten; gemeinsame Teamsitzungen (Kontrolle der Teilziele und evtl. Neuausrichtung des Projektziels); individuelle Betreuung der Schüler; Zusammenführung der Teilprojekte  Testen der ersten Umsetzungen; Einholen von Feedback	
12/1	Durchführung des Projekts in unterschiedlicher Form; Klassen die Escape rooms lösen lassen o.Ä.  Evaluation; Abschlussgespräche	
Folgende außerschulischen Kontakte können/sollen im Verlauf des Seminars geknüpft werden: - Stefan Hanauska vom Kern-Team des Referenten-Netzwerks Digitale Bildung für die Gymnasien Obb.-West - Countdown Escape Room Gilching		