

1. **Titel:** Breakout Szenarien im Grundschulbereich zur
2. **Vorhaben-Projektbeschreibung**

In meinem Projekt geht es um die Integrierung digitaler Endgeräte in den Unterricht. Ich möchte mit Hilfe von einem Escape Game zeigen, dass die analogen Lerneinheiten mit digitalen Übungen verknüpft werden können und sich hier auch neue Räume der Lernmotivation öffnen.

3. Ausgangslage und Bedarf:

Die Grundschule, an welcher ich tätig bin, ist komplett neu gebaut und technisch gut ausgestattet. Wir besitzen in jedem Raum ein Smartboard, ergänzt wird diese Ausstattung mit einem Laptopwagen (28 Endgeräten) und 75 iPads für die ganze Schule. Ausgehend von diesen Voraussetzungen hat mich schon lange die Frage beschäftigt, wie ich im Unterricht diese mobilen Endgeräte didaktisch sinnvoll einsetze. Außerdem habe ich bei den Schüler:innen immer eine gewisse Angst vor der Technik feststellen dürfen. Nicht alle Kinder haben zu Hause die Möglichkeit mit diesen Endgeräten zu arbeiten und sich die technischen Features spielerisch anzueignen. Aus dem Grund, sehe ich hier einen hohen Bedarf zunächst Kontaktmöglichkeiten im Umgang mit den mobilen Endgeräten zu schaffen, bevor man die Kompetenzen im Bereich Medienbildung anbahnt. Gleichzeitig möchte ich meinen analogen Unterricht durch digitale Lernangebote erweitern und sah das Erstellen von EscapeGames als geeignete Methode.

4. Ziele der Projekts:

Die Ziele waren:

1. Schaffen von Kontaktmöglichkeiten mit mobilen Endgeräten.
2. Analoge Lerneinheiten mit digitalen Übungen verknüpfen.
3. Lernmotivation schaffen.

5. Verlauf des Projekts

Zunächst wurde ich mit der Fortbildung von Verena Knoblauch inspiriert, Escape Games als

Methodik im Unterricht einzusetzen. Die Idee ein Thema mit Schlössern und Zahlencodes zu verschlüsseln, fand ich selbst motivierend. Im zweiten Schritt habe ich mir Bücher mit fertigen Escape Rooms gekauft und zunächst für eine 6. Klasse erstellt. Die Lerneinheit musste in eine Geschichte eingebettet werden, um auch den „Ausbruch“ Charakter zu unterstreichen. Einen fertigen Escape Room habe ich äußerlich und inhaltlich verändert, sodass auch ein Schloss „geknackt“ werden musste. Das Ziel war, sich ein Hörspiel mit den unterschiedlichen Teilen zu erspielen. Die einzelnen Kapitel wurden mit Zahlencodes verschlüsselt. Ich habe analoge Übungen mit dem digitalen Tool Learning Apps verändert und sie mit einem QR-Code versehen. Ergebnisse mussten sie in Arbeitsblättern festhalten. In diesem ersten Versuch habe ich gemerkt, dass der Umfang der Übungen kurz gehalten werden muss, um die Motivation aufrechtzuerhalten. Der zeitliche Faktor war hier am Ende das Problem, da wir durch den Wechselunterricht weniger Zeit hatten konstant zu arbeiten. Ausgehend von dem ersten Versuch, habe ich für meine erste Klasse einen Escape Room erstellen wollen. Zunächst habe ich mir Anregungen gesucht und geschaut, welche Übungen in Betracht gezogen werden können. Orientiert habe ich mich an dem Lehrwerk, da ich den Escape Room zur Sicherung einer Lerneinheit nutzen wollte. Im zweiten Schritt habe ich mir demnach die analogen Übungen herausgesucht und zum Teil digital als Video oder mit der App Learning Apps konfiguriert. Herausfordernd war hier das Beachten des Urheberrecht, weshalb ich viel auf die lizenzfreien Bilder von pixabay zurückgegriffen habe. Als ich eine Vorstellung hatte, wie viele Übungen gelöst werden mussten, habe ich das Material wie z.B. Schlösser, Haspen und Schatztruhe gekauft. Ich habe 6 Haspen benötigt mit jeweils 6 Schlössern. Anstatt Schatztruhen für jede Gruppe zu kaufen, habe ich große Einweggläser genutzt und diese angemalt. Thematisch war mein Escape Room eine große Schatzssuche in einem Dschungel. 5 Gruppen mussten den verlorenen Schatz finden, dieser Schatz hatte auch wieder eine Haspe. Heißt, nachdem die Gruppen ihr Einwegglas geöffnet hatten, mussten sie ein letztes Rätsel lösen, um auch die Schatztruhe zu öffnen. Ich habe neben LearningApps auch selbst erstellte Videos genutzt, auf beides konnten die Kinder mit einem QR- Code zugreifen. Dieser wurde mit den iPads abgerufen. Die Zahlencodes haben die Gruppen in einem Laufzettel eingetragen. Für den Überblick und zur Anschauung, hat es sich bewährt, Symbole für die einzelnen Rätsel zu nutzen. Diese fanden die Kinder auf den Materialumschlägen oder auf den Kärtchen.

6. Wesentliche Ergebnisse und Ausblick:

Für mich war dieses Projekt ein großer Erfolg. Ich nehme für mich persönlich mit, dass ich digitale Tools viel intensiver einsetzen kann. Die Motivation bei meiner Schüler:innen war ausgesprochen hoch und die Arbeit in der Gruppe war für viele noch ein weiterer Kompetenzgewinn. Sie haben sich innerhalb der Gruppe die Aufgaben aufgeteilt, mussten Absprachen treffen und konnten nicht alleine arbeiten. Die Vertiefung des Lerngegenstandes ist allen gelungen und die Freude am Ende den Schatz zu bergen war um

so höher. Für mich persönlich nehme ich mit, dass ein Escape Room, welchen ich selbst erstelle, eine zeitlich intensive Vorbereitung bedarf: 1. Wie viele Übungen will ich einsetzen? Welche Übungen sollen digital zur Verfügung stehen? 2. In welche Geschichte soll es eingebettet werden? 3. Erstellen der Zahlencodes. 4. Erstellen von QR-Codes vom Laufzettel.

Ich finde auch, dass man finanziell zunächst viel investieren muss. Allein die Schlösser oder auch die Schatztruhen sind nicht günstig. Man muss mit mindestens 100€ rechnen. So muss man sich vorab genau überlegen, wie oft man solch ein Escape Game erstellt und spielt. Vorab sollte man sich also überlegen, ob Breakout Szenarien häufiger eingesetzt werden sollen oder ob man diese im Kollegium etablieren will. So könnte man die Materialbeschaffung über das Schulbudget laufen lassen.

Die Motivation ist sehr hoch gewesen, weshalb ich definitiv wieder die Form des Escape Rooms nutzen möchte. Auch in der ersten Klasse kann diese Form genutzt werden und kann didaktisch angepasst werden. Da die Erstellung sehr zeitintensiv ist, muss man sich vorher genau überlegen welches Thema umgesetzt werden soll.

7. Unterstützungssysteme:

Sehr hilfreich fand ich die fertigen Escape Rooms, welche man sich käuflich erwerben kann. So hat man ein Gerüst an Ideen und kann sich immer mehr von diesen fertigen Lerneinheiten lösen, um eigene zu kreieren.

8. Erkenntnisgewinn: Meine drei wichtigsten Erkenntnisse

1. Der Einsatz von mobilen Endgeräten ab Klassenstufe 1 ist umsetzbar.
2. Das Erstellen von Escape Rooms ist zeitintensiv und Bedarf eine gründliche Vorbereitung.
3. Meine eigene Motivation ist extrem hoch gewesen, eigene Einheiten zu entwickeln.

9. Tipps aus der Praxis für die Praxis -

1. Sich im Kollegium weitere Personen suchen, die ähnliches vor haben, um Kosten zu sparen.
2. Bevor man eigene Breakouts erstellt, die vorhandenen aus Zeitschriften oder Büchern nutzen.
3. Genau mit dem Urheberrecht von Bildern auseinandersetzen, die ich in digitalen Tools einsetzen will.
4. QR Codes lassen sich im WorksheetCrafter erstellen.
5. Selbsterstellte Videos kann man in google drive ablegen – Link generieren und als QR Code umwandeln.
6. Tolle Bilder gibt es über katehadefield.com. Diese Lizenzen kann man weiter verwenden.

10. Feedback O-Töne:
„Das hat unglaublich viel Spaß gemacht!“; „Können wir das wieder machen?“;

11. Materialien / Links / Anhänge:



Bildrechte: katehadefield.com

12. Meine Kontaktdaten.

Grundschule Bornim

Evelyn Fischer
Potsdamer Str. 89
14469 Potsdam

<https://www.gs-bornim.de/>
e.fischer@gs-bornim.de



Digitaler **WANDEL** in Schule und Unterricht



Diese best-practice-Dokumentation entstand im Zertifikatskurs Expert*innen für digitalen Wandel in Schule und Unterricht“ im Zeitraum von 2020-2022 und steht unter der folgenden CC-Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
Der Name der:des Urheberin:s soll bei einer Weiterverwendung wie unter „Erstellt durch“ (siehe oben rechts) genannt werden. Letzte Aktualisierung: 01.06.2021



Kontakt zur Koordinierung und Begleitung:
Bildungs- & Beratungskooperative

Chris Höppner - chrishoepner.de | Berit Nissen - ippt-berlin.de
✉ community-experts@bildungsserver.berlin-brandenburg.de
☎ +49 30. 28 48 49 43 📠 +49 157. 87 30 67 41
📍 Danziger Str. 219, 10407 Berlin

Kontakt zum Landesinstitut für Schule und Medien
Berlin-Brandenburg (LISUM):

Cornelia Brückner - Referentin für Medienbildung
✉ cornelia.brueckner@lisum.berlin-brandenburg.de