

# HANDREICHUNG FÜR DIE LEHRKRÄFTE ZU DEM DIGITALEN ESCAPE ROOM



**Titel:** Escape Room Antartica. Jagd nach dem verlorenen Wissen.

**Dauer:** Material für eine 45-minütige Unterrichtsstunde

**Ziel:** Die Schüler:innen erlernen die Fähigkeit, die erlernten Inhalte der Unterrichtsreihe "Der Klimawandel im Spiegel der Geschichte" zu wiederholen und die zentralen Aspekte zu festigen

**Kurzbeschreibung:** Durch das Spielen der verschiedenen Forschungsräume wiederholen die Schüler:innen die zentralen Inhalte der jeweiligen Arbeitsmaterialien. Das Escape Room Spiel ist aufgebaut wie ein Quiz mit zwei falschen und einer richtigen Antwort. Es wurde zudem ein vorgefertigtes Arbeitsblatt für Notizen gefertigt.

## Thematische Einordnung

Das Escape Room Spiel wiederholt die zentralen inhaltlichen Aspekte der Arbeitsmaterialien.

## Altersstufe

Das Material richtet sich an Schüler:innen der Sekundarstufe I und II.

## Begründung der Methode

Die Methode des digitalen Escape Room fördert spielerisch die Wiederholung der kennengelernten Inhalte und ermöglicht es, durch das Betreten von verschiedenen Räumen die Fachlichkeit in einer anderen Art zu erleben.

## Erwartungshorizont

Die Schüler:innen durchspielen den Escape Room, gewinnen die drei Zahl für das Zahlenschloss und können so den Tresor des Wissens öffnen. Sie Schüler:innen wiederholen so die Inhalte.

## Didaktische Hinweise

- Das Spiel kann in Einzel- oder Partnerarbeit gespielt werden.
- Der Escape Room kann auch als Zusatzmaterial dienen, wenn Schüler:innen mit der Bearbeitung in der Unterrichtsstunde bereits durch sind.
- Es ist ein elektronisches Endgerät notwendig. Das Spiel kann auch über das Smartphone gespielt werden.
- Es kann, muss aber nicht, das vorgefertigte Arbeits-/Notizblatt ausgeteilt werden.

## Reflexion/Nachbesprechung

Als Nachbesprechung und weitere Festigung bietet es sich an, die gespielten Inhalte gemeinsam im Plenum zu reflektieren und eventuell in einem strukturierten Tafelbild festzuhalten. Nicht nur die Inhalte können so gemeinsam besprochen werden, sondern auch, wie die Schüler:innen zurechtgekommen sind.

Hier gehts zum Escape Room:

