

TEAMWORK



kreativ
nachhaltig
gemeinsam

spielerisch
motivierend
integrierend



Angebote

AKTIONSPROGRAMM
INTEGRATION

Schülerinnen und Schüler nutzen und
erschaffen neue Bildungswelten

Rätselmodule nach Escape-Room-Prinzipien



Gelingende Integration in einer fremden Welt

Der Besuch bei uns unterstützt individuelle Förderungen z.B. in den Bereichen Sprachförderung, Alltagsintegration, Stärkung der gesellschaftlichen Teilhabe in Integrationszusammenhängen.

Insbesondere unser integrativer, teamorientierter Ansatz in den 5 Escape-Rooms unterstützt und fördert in diesen Bereichen. Die Schülerinnen und Schüler tauchen in eine fremde Welt ein, in der Zusammenhänge aus vielen „normalen“ Lebenssituationen aufgegriffen und miteinander verknüpft sind. Da die Bewältigung der Rätselumgebungen grundsätzlich auf Teamarbeit ausgelegt ist, ist ein großer Kommunikationsanlass in einem realen Handlungsfeld gegeben.

Für die individuelle Förderung des/der Einzelnen auch im Team ist ein Escape-Room-Besuch ein besonders zielführendes Erlebnis. Alle Escape-Rooms sind mit dem Institut für Arbeitswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum zur Teamanalyse, Teambildung, Stärken/Schwächenanalyse und insbesondere auch bezüglich einer Selbstreflexion konstruiert. Die Teilnehmenden erkennen selbst, in welchen Bereichen sie „etwas können“, erkennen aber auch, was sie nicht so gut beherrschen. Da das gemeinsame Bezwingen der Aufgaben im Vordergrund steht, ist ein Konkurrenzdenken eher ausgeschlossen.

Als Lehrkraft haben Sie natürlich die Möglichkeit, bei einem Team mitzumachen. Sie können aber auch ihre Schülerinnen und Schüler aus den Betreuungsräumen beobachten - Sie werden überrascht sein!

Eckdaten

Dauer 2 Stunden

5 Escape-Rooms

4 - 6 (7) Teilnehmende
je Escape-Room

Besuch mit der
ganzen Klasse möglich

Besuch Escape-Room 1 Stunde
moderierte Reflexion 1 Stunde

Sonderpreis

Kosten 20€ je Schüler/-in

**Lernen Sie Ihre
Schüler*innen
richtig kennen**



Rätsel mit Gehalt - selbst gemacht!

In diesem Angebot gestalten die Schülerinnen und Schüler in kleinen Teams reale Rätselumgebungen nach Escape-Room-Prinzipien an Kontexten aus der Lebenswelt, die anschließend auch von weiteren Teilnehmer/-innen genutzt werden können. Das Ziel ist es, zum selbstbestimmten Lernen anzuregen.

Die Methode bietet einen hervorragenden Ansatz, die Enge des Fachunterrichts zu verlassen und kontextbezogen Fachinhalte verschiedener Fächer ganzheitlich und verbindend zu erschließen.

Im Rahmen von Integrationszusammenhängen können spielerisch Sprachförderung, Alltagsintegration und Stärkung der gesellschaftlichen Teilhabe unterstützt werden.

Die grundsätzliche Arbeit in Teams eröffnet den Gruppen eine umfassende Softskillentwicklung. Die Einbindung von Makerspace-Möglichkeiten, Recherchearbeiten und die Erstellung entsprechender Hinweise im Rätsel unterstützen die Anwendungskompetenzen digitaler Medien.

Die entstehenden Rätselmodule können mitgenommen und in der eigenen Schule mit anderen Klassen, z.B. als motivierender Einstieg in ein Unterrichtsthema, verwendet werden.

Auf der folgenden Seite sind zwei Beispiele aufgeführt, die auch so gebucht werden können. Hier sind inhaltliche Absprachen über konkrete andere Szenarien möglich.

Eckdaten

Dauer 6 Stunden

Gruppengröße bis 32 Schüler/-innen

Kosten 1199,--€

Ablaufstruktur

Besuch Escape-Room

Beobachtungsaufgaben

- Rätselarten
- Verwendung Mikrocontroller

Reflexion Escape-Room

Aspekte

- Teamarbeit
- Selbstreflexion
- Rätselarten
- Mikrocontroller
- Fertigung

Grundprinzipien Rätselentwicklung

Einführung in

- Storyline-Entwicklung
- Nutzung digitaler Medien:
 - Recherche, Text-, Bildbearbeitung, Video, Audio, Präsentationen
- Kulissenbau
- Fertigungsmöglichkeiten
- ggf. methodische Schwerpunktsetzung
- Ablaufsteuerung
- Microcontroller-Einsatz
- grafische Programmierung
- textbasierte Programmierung

Erstellung eigener Rätsel in Teams

Teamarbeiten

- alle: Kontextsuche
- Team 1: Storyline-Entwicklung
- Team 2: Gestaltung/Kulissenbau
- Team 3: Technik/Microcontroller

Spielen der Rätsel der anderen Teams

Auswertung

- Funktionsfähigkeit
- Optimierungsmöglichkeiten

 **ADVANCED**
Create

БЯГСТВО

Побег

Қаçмақ

Fuxir

逃脱

Menekülni

Escape

Uniknúť

Διαφυγή

Uciezka

אפיוולטנא

برهي

逃げる

Kommunikation groß geschrieben!

In unserem erweiterten Schulangebot tauchen Schülerinnen und Schüler in die fesselnde Welt der Escape Rooms ein, indem sie in Teams eigene Rätselumgebungen kreieren. Dieses Programm eignet sich besonders gut für internationale Klassen mit Migrantenanteilen. Das Storytelling fördert nicht nur die sprachlichen Fähigkeiten, sondern auch das kulturelle Bewusstsein und die Zusammenarbeit in einem integrativen Kontext. Am ersten Tag, der insgesamt drei Stunden in Anspruch nimmt, erleben die Schüler/-innen hautnah einen Escape Room.

Dieses Abenteuer dient nicht nur dem Spaß, sondern wird reflektiert, um die Geheimnisse guter Rätsel und Storys zu entschlüsseln. Anschließend erhalten sie eine lebendige Einführung ins Storytelling und Rätselaufbau, womit der kreative Grundstein für den Folgetag gelegt wird.

In der Zeit zwischen den beiden Tagen wird das Storytelling in der Schule intensiviert. Hier entwickeln die Schüler/-innen mit den Lehrkräften, vielleicht im Deutschunterricht oder in kreativen Workshops, ihre eigenen Geschichten und Rätsel. Mit diesem Rüstzeug geht es am zweiten Tag sechs Stunden lang ans Eingemachte: Der Bau ihrer eigenen Rätselumgebungen!

Das Teamwork fördert nicht nur die kreative Zusammenarbeit, sondern auch eine umfassende Entwicklung von Soft Skills. Und das Beste? Die erstellten Rätsel können als motivierender Einstieg in andere Unterrichtsthemen oder als spannende Herausforderung für Mitschüler/-innen genutzt werden.

Also, warum warten? Tauchen Sie ein in die spannende Welt des Storytellings und Escape Rooms mit unserem erweiterten Schulangebot!

Eckdaten

Dauer 9 Stunden

Tag 1: 3 Stunden

Weiterarbeit in der Schule

Tag 2: 6 Stunden

Gruppengröße bis 32 Schüler/-innen

Kosten 1699,--€

Beispiele für selbst erstellte Rätselumgebungen

Magischer Tresor



In einer verlassenen Bibliothek, tief im Herzen eines alten Schlosses, liegt ein Geheimnis verborgen: der magische Tresor. Die Spieler/-innen müssen die Schutzmaßnahmen überwinden, um den Tresor öffnen zu können.

Hier werden die Schülerinnen und Schüler in ihren Rästelteams kreativ Rästelkontexte aussuchen und in eine reale, auch optisch ansprechende Form bringen.

Schwerpunkte sind hierbei eine Einführung in Kryptographie sowie die Nutzung digitaler Fertigungsmedien und Programmierung von Microcontrollern.

Die Zeitreise



Die Spielerinnen und Spieler reisen durch verschiedene Zeitepochen und müssen in jeder Epoche ein Rästel lösen, um in ihre eigene Zeit zurückzukehren.

Hier müssen die Schülerinnen und Schüler in ihren Rästelteams zu einem Geschichtsthema recherchieren und in eine anspruchsvolle Rästelumgebung einpassen.

Zur Realisierung des "Bühnenbildes" werden digitale Fertigungsverfahren wie 3D-Drucker oder Lasercutter eingesetzt. Die Gestaltung der Hinweise erfolgt ebenfalls mit digitalen Hilfsmitteln, z.B. als Video- oder Ton-Aufnahme.

Sie haben Interesse an einem der Kursformate?

Rufen Sie uns gern an (0234 - 79698763) oder schreiben Sie uns eine E-Mail.

Wir klären dann gemeinsam die möglichen Termine und verständigen uns über ein mögliches Szenario, wenn Sie gern fachlich etwas anderes als unsere vorgeschlagenen Szenarien verwirklichen möchten.

E-Mail-Adresse: anfrage@gamebased.de

Betreff: Integrationsprogramm

Ich interessiere mich mit meiner Klasse, meiner Gruppe für

- @USE - ein Besuch im Escape-Room *)
- @CREATE - BASIC Rästelspiele selbst gemacht *)
- @CREATE - ADVANCED *)

*)nicht Zutreffendes bitte löschen

Vorname,Name der Lehrkraft

Teilnehmendenzahl:

Schule:

Straße:

PLZ, Ort:

mögliche Termine:

(Bitte geben Sie mehrere Möglichkeiten an)

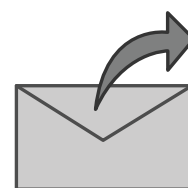


ThinkLab Makerspace

Viktoriastraße 45 • 44787 Bochum

Nur 8 Gehminuten vom Bochumer Hauptbahnhof

Ein Klick auf das Symbol
öffnet eine vorkonfigurierte Mail



Der QR-Code öffnet
eine vorkonfigurierte Mail



Think Square GmbH



Viktoriastr. 45 44787 Bochum

THINK
TOWER



0234 79698763