

EDUBREAKOUT ALS UNTERRICHTSMETHODE



DEFINITION

Ein EduBreakout ist ein auf der Idee der Escape Rooms basierendes Lernspiel. Lernende lösen dabei alleine oder gemeinsam Rätsel und knacken „Schlösser“, um in einer vorgegebenen Zeit das Spielziel zu erreichen. Dabei werden Lerninhalte erworben und gefestigt. Basierend auf dem Prinzip des Game-Based Learnings, bieten EduBreakouts eine spannende Abwechslung und ein motivierendes Lernformat für den Unterricht.

ZIELGRUPPE: Grundschule bis Oberstufe

METHODENDIDAKTISCHE EINORDNUNG

Durch die spielerische und fehlertolerante Lernumgebung eines EduBreakouts werden Schülerinnen und Schüler dazu angeregt, eigenständig und motiviert zu lernen. Gleichzeitig werden zentrale Kompetenzen wie Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität (4K) gestärkt.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

- Für alle Unterrichtsfächer geeignet
- Einzel- oder Gruppenarbeit
- Differenzierung der Lernanforderung möglich
- Als motivierender Einstieg in ein (neues) Thema
- Zur eigenständigen Erarbeitung oder Vertiefung eines Inhalts

UMSETZUNG

- Variante nach Lernziel auswählen
- Voraussetzungen prüfen (z.B. Technik)
- Eventuell Gruppeneinteilung
- Dauer und Raumplanung berücksichtigen

! Es wird empfohlen, eine Nachbesprechung (sog. Debriefing-Phase) mit einzuplanen, da ein EduBreakout immer kontextualisiert werden sollte.

VARIANTEN UND BEISPIELE



ANALOG

z.B. mit Materialien im Klassenraum



DIGITAL

z.B. mit Präsentationssoftware wie PowerPoint



HYBRID

z.B. mit QR-Codes und der App Actionbound