SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

„Schule in der digital geprägten Welt“

Ein mediendidaktisches Projekt der LehrerInnenausbildung

Fachbereich 3
Lehrerausbildung, Landesprüfungsamt

Escape-Game „Sherlock Holmes“

Jennifer Riedel, Antonia Schukies,
Elise Hachenberger, Johanna Rathmann

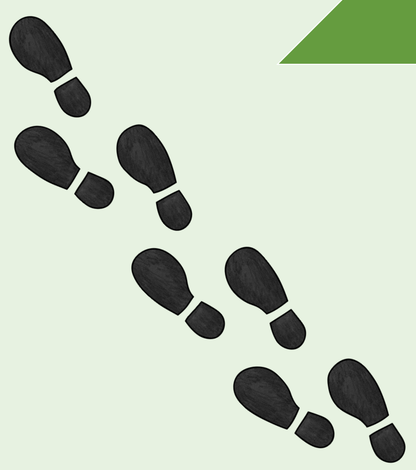
Alle Illustrationen Kate Headfield:
https://katehadfielddesigns.com

Ziel

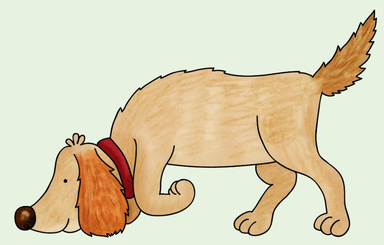
Die Schüler und Schülerinnen sind in der Lage, den Inhalt von kurzen englischen Texten mit bekanntem Wortschatz sinnentnehmend zu lesen, bereits erworbene englische Lexik in neuen Kontexten anzuwenden, sowie grundlegende Regeln im Umgang mit einem iPad umzusetzen.

Grober Ablauf

- Stunde 1 & 2: Reaktivierung Vokabelwissen; Rahmengeschichte
- Stunde 3: Regelbesprechung; Umgang mit Technik
- Stunde 4: Lösung Escape Room
- Stunde 5: Reflexion



Hinweise

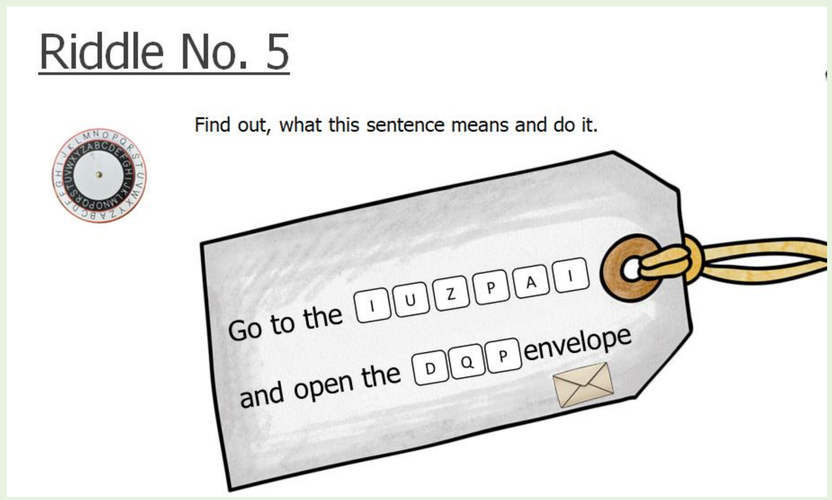


1. Escape-Game vorher selbst lösen
2. Technik vorher testen (Besonders Kompatibilität mit PowerPoint)
3. Heterogene Gruppenbildung

Materialien

- Kahoot zur Überprüfung des Regelverständnisses
- Bild- und Wortkarten zur Reaktivierung
- Tablet
- Escape Game in Form einer PowerPoint
- Optional: Codierscheibe und Spiegel zur Lösung von Rätseln, Schatzkiste (möglicher Inhalt: Detektivausweis und kleiner Preis)

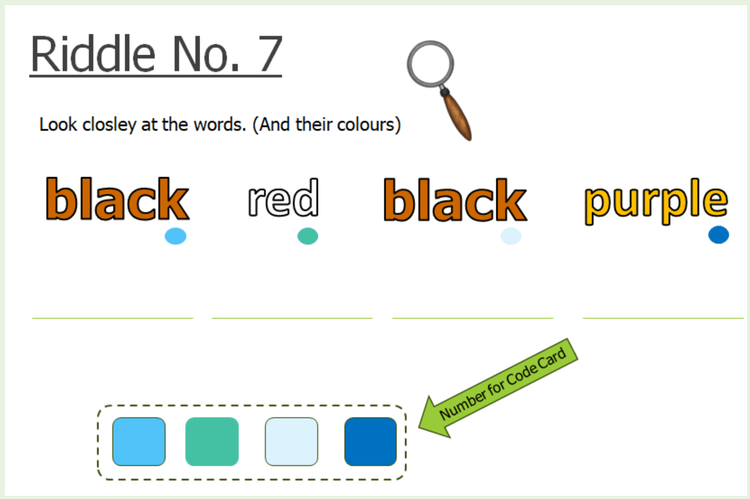
KMK-Kompetenzen



Kommunizieren und Kooperieren:
- Informationen teilen, digitale Werkzeuge für Zusammenarbeit bei Zusammenführung von Informationen nutzen

Problemlösen und Handeln:
- passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

Grundlegender Umgang mit Technik



Dirk Schumeier
Staatliches Seminar Magdeburg

Ralph Thielbeer
Staatliches Seminar Halle