

DIGITALES BREAKOUT

Auswahl von Internetlinks

- learningapps.org
(Erstellung verschiedener Aktivitäten und „digitaler Schlösser“)



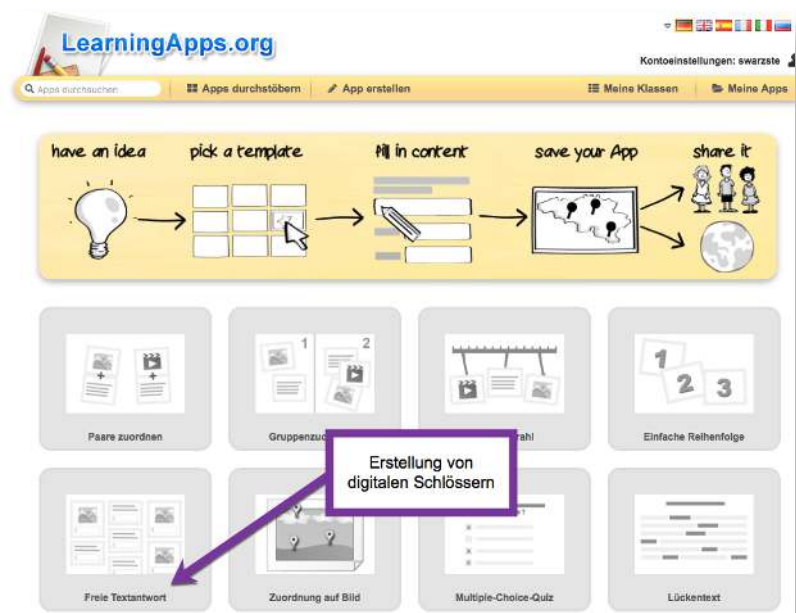
- <https://tinyurl.com/yancmbd8> (Facebook-Gruppe: „Breakout Edu Germany“ zum Austausch von Ideen und Erfahrungen)



Kurzbeschreibung



Bei einem Breakout handelt es sich um eine besonders motivierende und Unterrichtsmethode, bei der insbesondere die Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenzen im Vordergrund stehen. Dabei sollen die Teilnehmer innerhalb einer bestimmten Zeit in einem Team verschiedene Rätsel lösen, Codes knacken und weitere Aufgaben lösen, um (digitale) Schlösser zu öffnen. Die verwendeten Rätsel und Aufgaben können sowohl digital wie auch analog erstellt und genutzt werden.



Screenshot: Erstellung von digitalen Schlössern mit learningapps.org

Weiterführende Links und Materialien

- <https://tinyurl.com/y7b8gsr2> (Präsentation: „Breakout - Der Escape-Room für den Klassenraum mit verschiedenen Ideen und Praxisbeispielen)



- <https://www.breakoutedu.com> (BreakoutEdu - Plattform auf Englisch)



Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Die Erstellung eigener Breakouts sollte in Kleingruppen von 3 - 5 SchülerInnen durchgeführt werden. Zunächst wird eine Einstiegsgeschichte in Form eines Briefes, Videos, Fotos oder Audiodatei vorbereitet, die passend zu den Rätseln und Codes ist. Es ist darauf zu achten, dass ein direkter Bezug zur Einstiegsgeschichte vorhanden ist. In Abhängigkeit von der Zielgruppe können die Aufgaben und Rätsel unterschiedlich umfangreich und anspruchsvoll sein. Dazu bietet sich unter anderem folgendes an: Verwendung von QR-Codes, UV-Lampen für Geheimschriften und Puzzle, die digital und/oder analog erstellt werden können. Verschiedene Webanwendungen können ebenfalls zu Erstellung von Rätseln verwendet werden. Mit der Webanwendung learningapps.org können zum Beispiel unterschiedliche Aktivitäten erstellt werden und das Feedback am Ende kann den richtigen Code ergeben oder einen weiteren Hinweis enthalten. Wählt man bei learningapps.org die Aktivität „Freie Textantwort“ aus, so können auch eigene „digitale Schlösser“ erstellt werden.

Bewertung im Unterricht

Für die Bewertung kann das folgende *Single-Point-Rubric* verwendet werden. Mit dieser transparenten Methode kann eine qualitative Einschätzung in Textform durch die LehrerInnen und SchülerInnen erfolgen. Dies kann auch als Grundlage für die Punktevergabe genutzt werden. Die Vorlage kann individuell durch LehrerInnen und SchülerInnen erstellt und angepasst werden.

Das sollte verbessert werden 🚩	Bewertungskriterien: Digitales Breakout 🇩🇪 🧑🏫	Das wurde (sehr) gut umgesetzt 👍
	Einstiegsgeschichte (Ausdruck, Verständlichkeit, Hinführung zu den Rätseln und Aufgaben, ...) (___/3 Punkten)	
	Umsetzung (Wahl der Rätsel und Aufgaben passend zur Einstiegsgeschichte, kreative Gestaltung; Qualität, Umfang und Schwierigkeitsgrad der Aufgaben, ...) (___/6	
	Teamarbeit (aufteilen der Aufgaben, finden von gemeinsamen Ideen und Lösungen, gegenseitige Unterstützung, ...) (___/4 Punkten)	
	Rechtschreibung und Grammatik (___/3 Punkten)	
Note 1: 16 Punkte Note 2: 15 – 13 Punkte Note 3: 12 – 10 Punkte Note 4: 9 – 7 Punkte Note 5: 6 – 4 Punkte		Punkte: Note: