

Einsatzplanung „Kurt Karma und das legendäre weiße Tor“

A Vorschlag zum Einsatz des Szenarios im Unterricht

	Zeit	Phase <i>Methode</i>	Sozialform	digitales Gerät Tool/Medium	Umsetzung/Aufgabe
Einleitung	5 min	Instruktion	Unterrichtsgespräch		– Frage an die Schüler:innen, wer Escape Games kennt
				– ggf. digitale Tafel	– gemeinsames Anschauen des Introvideos
Spielphase	85 min	Bearbeiten des Escape Games	Partner- oder Gruppenarbeit	– Tablets bzw. PC mit Tastatur	– Schüler:innen bearbeiten in Dreier- bis Vierergruppen das Escape Game
Materialphase	5 min	Instruktion	Unterrichtsgespräch		– Einführung der Begleitmaterialien
	60 min	Bearbeitung der Arbeitsblätter	Einzelarbeit		– Einzelarbeit ggf. in aufgabenspezifischen Gruppen
	20 min	Diskussion/ Vorstellung	Unterrichtsgespräch		– Abgleich der Ergebnisse
Abschluss	5min	Ausstieg	Unterrichtsgespräch		– abhängig vom vorherigen Zeitaufwand – Abschluss der Unterrichtsstunde

B Anmerkungen zum Einsatz des Begleitmaterials

Zum Szenario existieren **fünf Arbeitsblätter**, welche zur Ergebnissicherung der Erkenntnisse aus dem Szenario dienen. Jedes dieser Arbeitsblätter orientiert sich an einem der Rätsel des Escape Games, wobei die Ergebnisse Rückschlüsse auf den Lernprozess während der Bearbeitung des Szenarios ermöglichen.

Es ist nicht notwendig alle Materialien von allen Schüler:innen bearbeiten zu lassen, da die Bearbeitung aller Arbeitsblätter mit einem höheren Zeitaufwand einhergeht. Die Entscheidung über den konkreten Einsatz liegt dabei bei der Lehrkraft, wobei darunter sowohl der Aufgabenumfang als auch die Aufteilung der Aufgaben (beispielsweise in Form einer Stationsarbeit) fallen.

Es wird empfohlen **zwei Unterrichtsstunden** für die Bearbeitung des Begleitmaterials einzuplanen.