

Einsatzplanung „PowerPoint-Escape: Kuriose Konstruktionen“

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
Spielphase	65 min	Bearbeiten des Escape Games	Partner- oder Gruppenarbeit	– Windows-Surface bzw. PC mit Tastatur	– Schüler:innen bearbeiten in Dreier- bis Vierergruppen das Escape Game
Reflexion	15 min	Diskussion	Unterrichtsgespräch		– Umgang mit aufgetretenen Problemen erfragen
Abschluss	5min	Ausstieg	Unterrichtsgespräch		– abhängig vom vorherigen Zeitaufwand – Abschluss der Unterrichtsstunde