

DAS SEMINAR

Termine **Online-Veranstaltung:**
Mittwoch, 21. September 2022,
16:30 - 18:30 Uhr
(Zugangsdaten werden zugeschickt)

Präsenzveranstaltung im LWH:
Do., 6. Oktober 2022, 10:00 Uhr
bis Fr., 7. Oktober 2022, 15:00 Uhr

Leitung Judith Hilmes,
Kompetenzzentrum Lingen

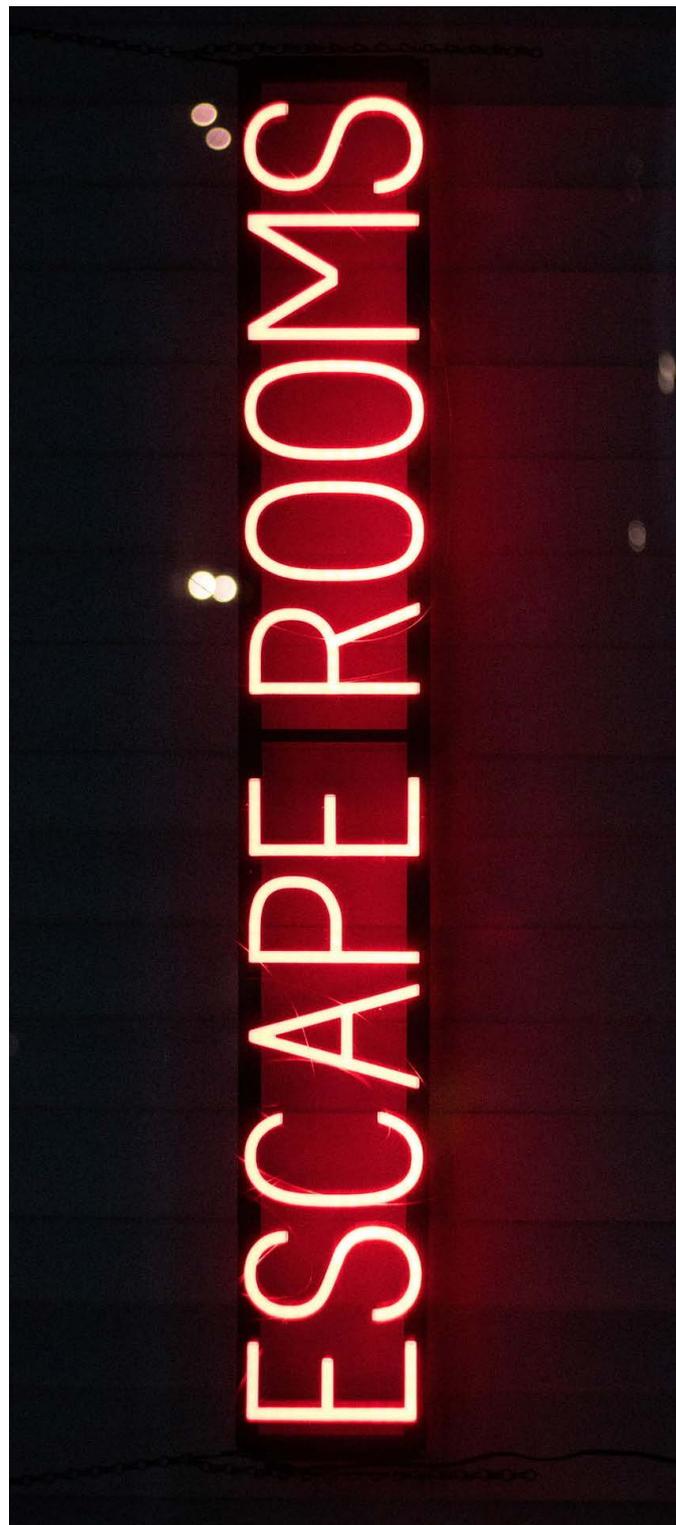
Organisation Bärbel Witt, LWH

Referent Fabian Bendlow, Sankt Augustin

Kosten 290,00 € (EZ-Zuschlag 17,00 €)

Hinweis **Bringen Sie für die Seminararbeit
bitte ein digitales Endgerät mit.**

Anmeldung www.vedab.de
KLIN.22-10-06.005



ANMELDUNG UND ANREISE

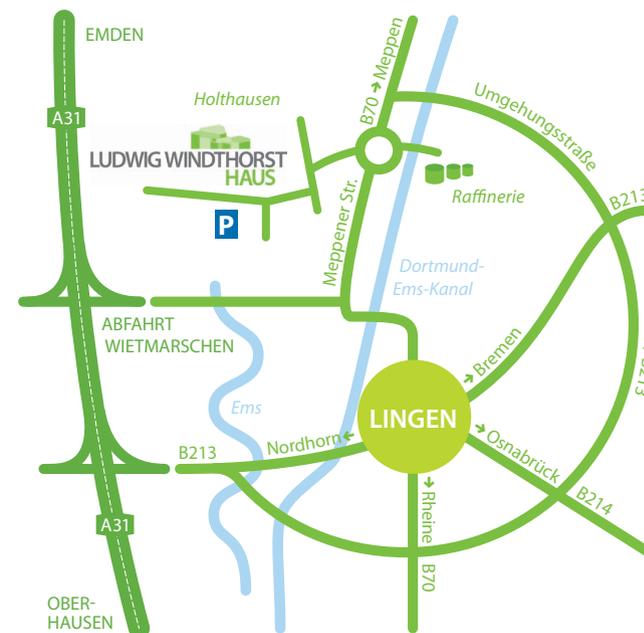
LUDWIG-WINDTHORST-HAUS
Katholisch-Soziale Akademie
Gerhard-Kues-Straße 16
49808 Lingen-Holthausen
Tel.: 0591 6102 - 0
www.lwh.de

Bärbel Witt
Tel.: 0591 6102 - 118
Fax: 0591 6102 - 135
E-Mail: witt@lwh.de

VERANSTALTUNGSORT

Ludwig-Windthorst-Haus
Gerhard-Kues-Straße 16
49808 Lingen-Holthausen

Herausgeber & Veranstalter: Ludwig-Windthorst-Haus, Gerhard-Kues-Str. 16, 49808 Lingen
Bildquellen: alekseiderin 123rf.com / Zachary Keimig unsplash.com



Escape Games im Unterricht

Wie lassen sie sich schüleraktivierend
und lernförderlich einsetzen?

Hybrid-Fortbildung
für Lehrkräfte der Sekundarstufen I und II

EINSTIEG MIT ONLINE-VERANSTALTUNG
Mittwoch, 21.09.2022, 16:30-18:30 Uhr

Donnerstag - Freitag
Präsenz: 6. -7. Oktober 2022

ESCAPE GAMES IM UNTERRICHT

Die diversen Formate von Escape Games erfreuen sich großer Beliebtheit im Freizeitbereich von sowohl Schüler*innen, als auch Lehrer*innen. Die dabei angewandten Fähigkeiten wie Erkennen von Problemen, Entwickeln von Lösungsstrategien, Kooperation im Team, Anwendung von Wissen und praktischen Fertigkeiten sind auch Kennzeichen eines kompetenzorientierten Unterrichts.

Mit dem Konzept der Escape Games im Unterricht soll diese Begeisterung für das spielerische Lernen in den Klassenraum gebracht werden. Die Schüler*innen lösen dabei Rätselaufgaben, indem sie ihr Fachwissens, sowie kooperative und praktische Kompetenzen anwenden.

Neben einem theoretischen Input zu den Grundlagen des Einsatzes von Escape Games im Unterricht, werden erprobte Praxisbeispiele aus der Sekundarstufe I und II - sowohl aus der Schüler- als auch Lehrerperspektive - vorgestellt. Die Praxisbeispiele beinhalten analoge und digitale Formate und lassen sich mit der gesamten Lerngruppe zeitgleich spielen. Die Gestaltungsmöglichkeiten und Entwicklung eigener Escape Games für den Unterricht werden vorgestellt. Um die Umsetzung der Ideen und das Erstellen eines individuellen Escape Games zu erleichtern, gibt es konkrete Hilfestellungen in Form von Checklisten, Tutorials und Step-by-Step-Anleitungen.

Während der Fortbildung ist ausreichend Zeit um sich mit den anderen Teilnehmer*innen auszutauschen und mit der Konzeption eigener Escape Games für den eigenen Unterricht loszulegen.

REFERENT



Fabian Bendlow

Fabian Bendlow unterrichtet die Fächer Biologie und Chemie an einer Gesamtschule in der Nähe von Bonn. Neben den Escape Games sind digitales Lehren und Lernen und Storytelling im Unterricht seine unterrichtlichen Herzensangelegenheiten.

EINSTIEG MIT ONLINE-VERANSTALTUNG

MITTWOCH, 21. SEPTEMBER 2022

- 16:30
- Kennenlernrunde
 - Input: Escape Games im Unterricht – Basics
 - Praxisbeispiel: digitale Escape Games mit Google Slides (Schülerperspektive)
- 18:30 Ende der Online-Veranstaltung

Hinweis:

Die ZOOM-Zugangsdaten für die Online-Veranstaltung werden vor Seminarbeginn zugeschickt.

PRÄSENZ-VERANSTALTUNG IM LWH

DONNERSTAG, 6. OKTOBER 2022

- 10:00 Begrüßung
- Einstiegsquiz zu Inhalten der Online-Veranstaltung
- 10:45 Stehkafee
- 11:00
- Praxisbeispiel: digitale Escape Games mit Google Slides (Lehrerperspektive)
 - Input alternatives Format: Escape Games mit Thinglink
- 12:30 Mittagessen
- 13:30
- Input und Praxisbeispiele: Minuten Escapes Kaffee und Kuchen
- 15:00
- Input und Praxisbeispiele: Fachaufgaben als Rätsel in Escape Games
 - Tagesabschluss, Ausblick und Umfrage: Welches Thema soll vertieft werden?
- 18:15 Abendessen
- 19:30 Gemütliches Beisammensein

FREITAG, 7. OKTOBER 2022

- 08:15 Frühstück
- 09:00
- Input: Live Classroom Escapes
 - Wunschthema zur Vertiefung
- 10:30 Stehkafee
- 11:00
- Input: Starthilfe beim Erstellen eigener Escape Games
 - Praxisphase: Konzeption eigener Escape Games
- 12:30 Mittagessen
- 13:30
- Vorstellung der eigenen Escape Games
 - offener Austausch
- 14:45 Feedback und Evaluation
- 15:00 Ende der Veranstaltung