

Digitale Escape Rooms am Beispiel der Experimente-Werkstatt Mathematik

Referentinnen: Prof. Dr. Karin Richter & Sabrina Blum (MLU Halle-Wittenberg)

Die Experimente-Werkstatt Mathematik ist ein außerschulischer Lernort mit dem Ziel der Breitenförderung und richtet sich primär an die Jahrgangsstufen 4-10. Orientiert an den fünf Leitideen des Lehrplans befinden sich vor Ort fünf Mathematik-Inseln mit zahlreichen Stationen zur Freiarbeit: Von einer Zahlenmauer in Lebensgröße über ein Maya-Memory oder eine Leonardo-Brücke hin zu Spielen mit dem Zufall oder dem Fahren auf einer Holperpiste – es werden breit gefächerte, differenzierte Angebote gemacht. Besonders seit dem letzten Jahr arbeitet die Experimente-Werkstatt auch an digitalen Angeboten für Zuhause, beispielsweise an einem winterlichen Fotowettbewerb, Puzzlegeometrie mit Dreiecken oder an einem digitalen Escape Room (als Erweiterung zu zwei bereits existierenden analogen Räumen). Im Workshop soll der entwickelte mathematisch-historische Escape Room zum Leben und Wirken des Universalgelehrten Leonardo da Vinci in den Fokus gerückt werden. Wie kann ein digitaler im Unterschied zu einem analogen Escape Room entwickelt werden? Wie kann dieser in den Mathematikunterricht oder die Ausbildung von Lehrkräften eingebunden werden? Inwiefern beeinflusst ein digitaler Escape Room die Motivation von Lernenden im Mathematikunterricht? All diesen Fragen werden wir in sowohl einer praktischen Phase als auch in theoretischen Überlegungen zur Entwicklung des Escape Rooms und einer abschließenden Diskussion auf den Grund gehen.

Hinweis: Für den praktischen Teil des Workshops ist ein internetfähiges Gerät notwendig.

