

Lehrkraft: Christoph Polz		Leitfach: Mathematik
Projektthema: Entwicklung eines mathematischen/naturwissenschaftlichen (Live-) Escape Rooms bzw. eines Exit Games		
Geplante StuBo- Aktivitäten innerhalb und außerhalb der Schule: <ul style="list-style-type: none"> - Berufs- und Studieninformationsmessen (z.B. Vocatium) - Individuelle Beratungsgespräche 		
Zielsetzung des Projekts: <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung eines Konzepts für ein Escape Game - Praktische Umsetzung des Konzepts 		
In Teamarbeit zu erstellendes Endprodukt: Möglich sind: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Live - Escape Room 2. Ein Exit Game (Brett- bzw. Kartenspiel) 3. Ein „Point and Click“- Computerspiel (Nur mit Vorkenntnissen) 		
Externe Partner, die voraussichtlich beteiligt sind, sowie deren Rolle im Projekt: zu 1: Zusammenarbeit mit einem Anbieter in München: z.B. Adventure Rooms, Exit the Room, Mysteryrooms. Möglich ist auch die Verwirklichung eines Escape Rooms an der Schule, falls es die Raumverteilung zulässt. zu 2: Zusammenarbeit mit einem Verlag: z.B. Kosmos, Noris etc. zu 3: Zusammenarbeit mit Computerspielerherstellern / Softwarefirmen		
Voraussichtlich notwendige Sach- und Finanzmittel: <ul style="list-style-type: none"> - Individuell je nach Projekt - Ziel: Externe Partner als Sponsoren gewinnen 		
Voraussetzungen / erforderliche Sprachkenntnisse: <ul style="list-style-type: none"> - Ausdauernde Freude und Interesse am Rätsellösen - Fähigkeit zum logischen Denken und kreativen Gestalten 		
Halbj.	Geplanter Ablauf	Art und Kriterien der Leistungserhebung
11/1	<i>Studien- und Berufsorientierung (BuS-Teil)</i>	<i>Referat, Bewerbungsschreiben</i>
11/2	<i>Gruppeneinteilung, Projektplanung und Projektbeginn (Konzeptentwurf und Start der praktischen Umsetzung)</i>	<i>Projekt</i>
12/1	<i>Abschluss des Projekts, Abgabe des Portfolios</i>	<i>Projekt, Portfolio</i>

Unterschrift der Lehrkraft

Unterschrift des Schulleiters