

## Antrag auf ein P-Seminar (SJ 2021-2023) zur Studien- und Berufsorientierung in den Bereichen Mathematik und Eventmanagement

Lehrkraft: Sabine Ambach

Leitfach: Mathematik

### Projektthema:

Planung und Gestaltung eines Escape Rooms auf der Mebis Plattform für den Mathematikunterricht der Unter- oder Mittelstufe

### Begründung und Zielsetzung des Projekts:



Raus aus dem normalen Matheunterricht! Schafft ihr es unter Zeitdruck knifflige Probleme gemeinsam zu lösen oder noch besser, wollt ihr eure Mitschüler herausfordern?

Habt ihr Lust für die Unter- oder Mittelstufe einen Escape Room auf der Mebis-Plattform zu gestalten? Mathematikunterricht kann auch spannend sein. Mach mit!

Programmieren musst du nicht können, aber du musst bereit sein dich mit Computern und einfachen Verlinkungen auseinanderzusetzen. Fantasie, Kreativität und Spaß an Herausforderungen sind gefragt! Gestaltet eure Story!

## Antrag auf ein P-Seminar (SJ 2021-2023) zur Studien- und Berufsorientierung in den Bereichen Mathematik und Eventmanagement

Halbjahre	Monate	Bausteine des StuBo-Teils	Projektarbeit	Zusammenarbeit mit externen Partnern	Leistungserhebung (mit Bewertungskriterien) und Beobachtungen für das Zertifikat
11/1	Sept. - Feb.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbsterkundung</li> <li>• Vorträge zu Bewerbung, Auswahlverfahren, Studien- und Ausbildungsmöglichkeiten</li> </ul>	<b>Einführung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektplanung (Zielvereinbarung, Projektplan, Stakeholder-Analyse)</li> <li>• Teambildung</li> <li>• Arbeitsverteilung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Externe Partner</li> <li>• Zum Beispiel Kontakt zur TUM (Mathematik, Informatik);, Tag der offenen Tür (falls möglich)</li> </ul>	<b>Mögliche Leistungserhebungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeit am Projekt- und StuBo-Portfolio</li> <li>• Beobachtungen in den Teamsitzungen (Einbringen eigener Ideen, Recherchenarbeit, Präsentation des aktuellen Arbeitsstands, Einsatzbereitschaft, Fähigkeit zur Teamarbeit,...)</li> </ul>
11/2	März - Juli	<b>Studien- und Berufswelt</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildungswege nach dem Abitur</li> <li>• Studien- und Berufswahltests nutzen</li> <li>• Studien- und Berufsmessen besuchen</li> <li>• Berufsfelderkundung im Internet</li> </ul>	<b>Entwicklung des Escape Rooms auf der Mebis-Plattform</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• thematische Schwerpunktsetzung, Zielgruppenfestlegung</li> <li>• Schreiben einer Story</li> <li>• Recherche zu einzelnen Teilelementen</li> <li>• Graphische Gestaltung und Umsetzung</li> <li>• Verbindung von Graphik und Inhalt</li> </ul>	<b>nach Möglichkeit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expertenbefragung (zum Beispiel TUM)</li> <li>• Einladung/Befragung/Interview eines Experten aus dem Bereich der Spielentwicklung</li> </ul>	<b>Mögliche Leistungserhebungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung eines Teilbereiches des Projekts</li> <li>• konkreter Projektbeitrag: Mitarbeit, Umsetzung</li> <li>• Arbeit am Projekt- und StuBo-Portfolio</li> </ul>
12/1	Sept. - Feb.	<b>Bewerbung und Reflexion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsmappe erstellen</li> <li>• Berufsfeld vorstellen</li> <li>• Studien- und Berufswahl reflektieren</li> </ul>	<b>Praktische Umsetzung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der fertige Escape Room wird einer Unter- oder Mittelstufenklasse präsentiert und die Ergebnisse des Probedurchlaufs in den bisherigen Escape Room eingebunden.</li> <li>• Reflexion des Projekts</li> </ul>	<b>nach Möglichkeit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rückmeldung durch externe Partner nutzen</li> </ul>	<b>Mögliche Leistungserhebungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• schulinterne Aktion: Durchführung eines Escape-Events in einer Klasse der Unter- oder Mittelstufe</li> <li>• Bewertung des fertigen Escape Rooms</li> <li>• Bewertung der Berufs- oder Studienfachpräsentation</li> <li>• Bewertung der Portfolios</li> </ul>

## Antrag auf ein P-Seminar (SJ 2021-2023) zur Studien- und Berufsorientierung in den Bereichen Mathematik und Eventmanagement

Berufsfelder, die (eventuell) näher untersucht werden:

Mathematiker/Informatiker (Programmierung, Flussdiagramme, Verschlüsselungen,...), Gamedesigner (Entwicklung einer Story...), Graphiker/Fotograf (Graphische Umsetzung, evtl. Einbindung von Fotos und/oder Filmelementen, ansprechende Gestaltung,...), Eventmanager (Präsentation, Durchführung,...), Pädagoge (Anpassung an die Zielgruppe und die Anforderungen des Mathematikunterrichts in der Unter- bzw. Mittelstufe)

Weitere Bemerkungen zum geplanten Verlauf des Seminars:

Eventuell kann der Escape Room so gestaltet werden, dass einzelne Aufgabenbausteine leicht ersetzt oder abgewandelt werden können oder Aufgaben aus verschiedenen Schwierigkeitsniveaus ausgewählt werden können.