PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Lernwerkstatt

Ausbildung – Lernwerkstatt

CS Eduscape – Informatik enträtselt!

Educational Escape Room Computer Science

Eine Lern- und Forschungsumgebung für Jugendliche im Zyklus 3, 7. bis 9. Schuljahr.
Löst die Rätsel im Escape Room und findet einen verschwundenen Tech-Milliardär!

1. Februar bis 31. März 2022

Educational Escape Room Computer Science

1. Februar bis 31. März 2022

Der Tech-Milliardär Arthur Ikarus verschwindet spurlos und mit ihm seine geheimnisvolle neue Erfindung.

Doch halt! Bei genauerem Hinsehen finden sich in Arthur Ikarus' Büro doch noch Spuren, die Hinweise zu seinem Verschwinden geben könnten. Als schusseliger Informatiker hat er allerlei Rätsel hinterlassen, die ein Team von Detektiven lösen muss, um seinen Tresor zu knacken.

Im Escape Room können die Schülerinnen und Schüler in die Rolle der Detektive schlüpfen und Rätsel mit informatischem Gehalt lösen. Dabei können sie ihre Informatikkenntnisse zu Themen aus Zyklus 1 und 2 des Lehrplans 21 unter Beweis stellen. Das Spiel setzt auf folgende Schwerpunkte:

- Informatikthemen aus Zyklus 1 und 2 aus den drei Bereichen Datenstrukturen, Algorithmen und Informatiksysteme
- Themen- und fächerübergreifende Kompetenzen wie Kooperation und Teamfähigkeit
- mitreissendes Lernerlebnis, Spielspass

Diese Lernumgebung wurde in Zusammenarbeit der Pädagogischen Hochschule Schwyz, der Pädagogischen Hochschule Luzern, dem Verkehrshaus der Schweiz, dem Spielmuseum «Gameorama» in Luzern, der Volksschule Kriens, der Sek Eins Höfe, der Hochschule Luzern, der Universität Potsdam, der Technischen Universität München und der Freien Universität Berlin entwickelt. Finanziell wird das Projekt durch das Förderprogramm MINT-Schweiz der Akademien der Wissenschaften Schweiz unterstützt. Durch Ihre Anmeldung verpflichten Sie sich zur Teilnahme an einer Studie zur Evaluation und Weiterentwicklung des Spiels. Als Zeichen des Danks ist der Besuch der Lernwerkstatt kostenfrei.

Anmelde- und Teilnahmebedingungen

- Der Besuch kann für Gruppengrössen zwischen 13 und 24 Schülerinnen und Schüler als Tagesausflug geplant werden.
- Bei grösseren oder kleineren Gruppen sind Absprachen vor der Anmeldung zwingend erforderlich.
- Die Klassen werden aufgeteilt. Im Escape Room spielen jeweils maximal sechs Personen, die anderen Schülerinnen und Schüler vertiefen sich in die Themen Robotik und Physical Computing.
- Im Anschluss an das Spiel evaluieren die Schülerinnen und Schüler das Spiel.
- Während des Aufenthalts in der Lernwerkstatt werden die Gruppen videografiert. Die Einwilligungserklärungen werden im Vorfeld zugesendet.

Lernwerkstatt

Die PH Luzern gestaltet zweimal jährlich wechselnde thematische Lernumgebungen, die interdisziplinär und stufenübergreifend ausgerichtet sind. Lehrpersonen können die Lernwerkstatt für mehrere Stunden reservieren und mit ihren Schulklassen besuchen. Werkstattseminare und Workshops bieten Studierenden und Lehrpersonen die Gelegenheit, offene, handlungsorientierte Lernsituationen kennenzulernen und ein innovatives Lehr-Lernverständnis zu entwickeln.

akademien der wissenschaften schweiz

ph schwyz

volksschule kriens

sekeinshöfe

GAMEORAMA

verkehrshaus

Universität Potsdam

TUM

Freie Universität Berlin

HSLU Hochschule Luzern

Wir danken für die Unterstützung!

www.phlu.ch/lernwerkstatt

PH Luzern · Pädagogische Hochschule Luzern
Ausbildung
Pfistergasse 20 · 6003 Luzern
ausbildung@phlu.ch · www.phlu.ch

Lernwerkstatt
Uni/PH-Gebäude, Frohburgstrasse 3, Luzern

12.21/PDF_0016_pos_

Version 12.2021