

Projekt: Digitaler Escape Room

Berufsorientierung für Schüler*innen ab 8. Jahrgang

Liebe Lehrer*innen,

in diesem Jahr startet unser Projekt „Digitaler Escape Room“, ein neues Mega-Projekt von Einfach Genial. Das Projekt wird von der Region Hannover, der Stadt Hannover und der Bundesagentur für Arbeit gefördert.

Im Projekt wollen wir gemeinsam mit Schüler*innen, Azubildende und Unternehmensvertreter*innen über die virtuelle Welt einen neuen Weg in die Berufsorientierung erarbeiten.

Ziel ist es, dass die Ergebnisse dieser Zusammenarbeit in das Game „Digitaler Escape Room“ münden und dieses langfristig den Schulen zur Verfügung gestellt wird.

- In der ersten Phase, in einem 2-Tage- Workshop im Einfach Genial Co-Working Space werden sich die Jugendliche ab dem 8. Jahrgang und Azubis in digitalen wie analogen Aufgabenstellen mit Berufsorientierung beschäftigen.
Die Ergebnisse werden anschließend den Unternehmensvertreter*innen präsentiert.
- Im Rahmen der Workshops werden Kompetenzen wie Kreativität, Zeitmanagement und Teamwork, die man in verschiedenen Berufen benötigt, spielerisch erlebbar gemacht.
- Durch den Einsatz verschiedener digitaler Anwenderprogramme erlangen die Teilnehmenden während des Workshops u. a. auch Medienkompetenzen.
- In der zweiten Phase werden die Schüler*innen aus dem Workshop als Tester*innen agieren und sich mit dem Team des Einfach Genial Studio austauschen

Zeitraahmen:

Schritte	Zeitaufwand	Ziele	Teilnehmende Parteien
1. Phase Schüler*innen- Workshops	2 Tage (15 Schüler*innen in Präsenz, der restliche 8. Jahrgang online) August – Oktober 2023 (KW 34-41)	Dialog und Zusammenarbeit zwischen Schüler*innen und Azubis - Azubis arbeiten mit Schüler*innen an einer Teamaufgabe - Die Arbeitsprozesse werden in die Gaming Welt übertragen - Bereitstellung der interaktiven Module für alle Projektpartner*innen	Schüler*innen, Azubis, Lehrkräfte, Unternehmensvertreter*innen
2. Phase Software testen	Flexibel (Online) Im Anschluss	Schüler*innen und Azubis bekommen die Möglichkeit die erste Version des Games zu testen - Austausch mit Entwickler*innen - Austausch Möglichkeit über Online-Kommunikationsplattform	Schüler*innen, Azubis, EG-Entwickler*innen Studio
3. Kick-Off Veranstaltung Game „Digitaler Escape Room“	1 Tag (in Präsenz) März 2025	Vorstellung des Games und des pädagogischen Begleitmaterials mit Hilfe der beteiligten Schüler*innen	Alle beteiligten Parteien

Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit und gutes Gelingen.
Für Fragen stehen wir gerne zur Verfügung.

Herzliche Grüße
vom gesamten Einfach Genial Team