



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LSL)



DIGITALE ESCAPE GAMES ALS BILDUNGSCHANCE

Netzwerktagung Medienkompetenz Sachsen-Anhalt
27.11.2025

Karoline Schröder, Vera Schülke, Miles Mieske



Wir sind **da**!

Projekt Digitalassistentz am Landesinstitut für
Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA)

Beratungsstruktur mit bedarfsorientierten Angeboten
für Schulen und Lehrkräfte in Sachsen-Anhalt

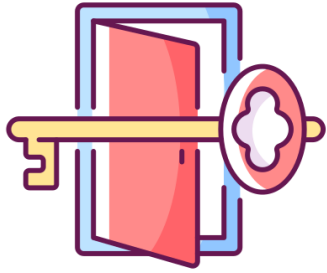
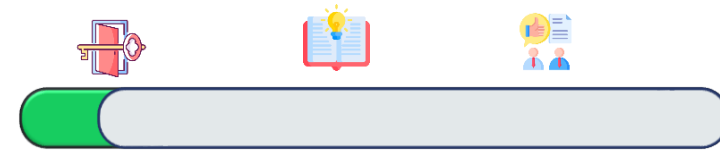


**FORTBILDUNGEN
AN IHRER SCHULE**



**DIGITALE BILDUNGS-
MATERIALIEN**

ZIELE FÜR HEUTE



Ausprobieren

Sie spielen selber ein digitales Escape Game als Selbsterfahrung.



Wissen

Sie kennen Anwendungsszenarien der Methode EduBreakout.



Anwenden

Wir erarbeiten gemeinsam eine Idee für ein Escape Game.



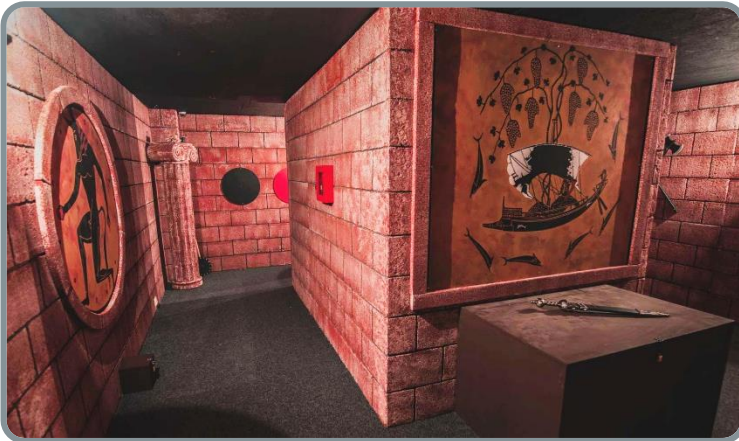
ESCAPE GAMES

BLITZLICHT



ESCAPE GAMES

BLITZLICHT



Escape Rooms 



EXIT-Spiele 



Point-and-Click Adventures 

SELBSTERFAHRUNG



Passwort:
digital

www.kurzlinks.de/GalaxyGame

SELBSTERFAHRUNG



15 Minuten Zeit

REFLEXION





Debriefing-Phase einplanen

(Thurner-Irmeler 2024)



Patient: 2604

Koala-Schreck im Outback

Ein Wirbeltier Escape-Game



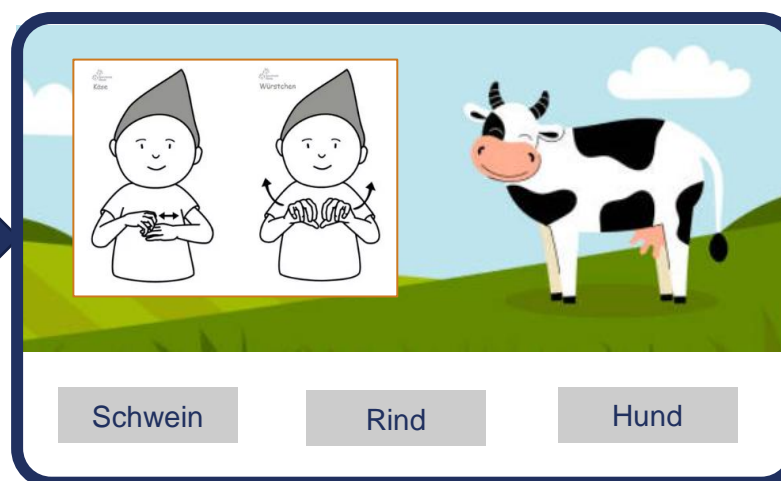


Bauernhof-Gebärden – Lernspiel

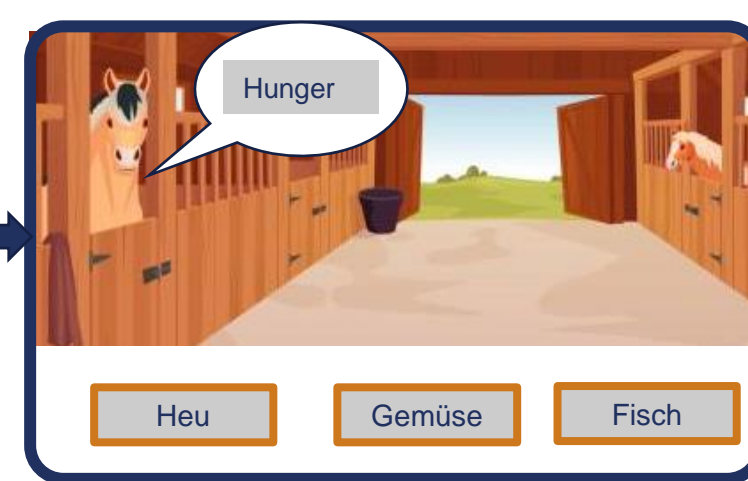
Bauernhof



Tier auf Wiese



Tier im Stall



UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN



analog



digital



PowerPoint



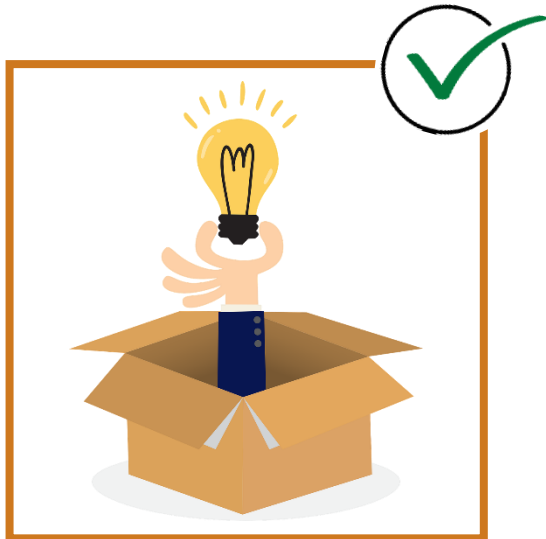
Keynote
(Apple)



hybrid



Abb. 4: Nahaufnahme von einer verschlossenen Schatztruhe. Die Truhe steht auf einem Tisch in einem Klassenraum. Im Hintergrund ist verschwommen eine Tafel zu erkennen. (emuKI: DALL-E 3, 2025)



Kritisches Denken
Problemlösungs-
fähigkeiten



Kreativität und
Innovativität



Kommunikations-
fähigkeiten



Kollaborations-
fähigkeit

4K-Kompetenzen

DO IT YOURSELF



*Digitale Escape Games
sind Lernlabore für
Future Skills.*



**Entwickeln Sie in
Kleingruppen ein
Konzept für ein Escape
Game, das Sie in Ihrer
Bildungseinrichtung
einsetzen können**

IHR EIGENES ESCAPE GAME



- 1) Thema
- 2) Szenario
- 3) Story
- 4) Inhalte / Rätsel

1) Thema

2) Szenario

3) Story

4) Inhalte /Rätsel

1) Thema

Künstliche Intelligenz

Rahmenlehrplan Gymnasium

Lernen in der digitalen Welt

7. / 8 Klasse

2) Szenario

Raumschiff im Weltall

Schlafkabine

Kommandobrücke

Maschinenraum



3) Story

- Triebwerk ist ausgefallen
- Ziel: Raumschiff wieder auf Kurs bringen
- Zeitfaktor: nahender Meteoritenzusammenstoß
- Roboter Doppé als Helfer

4) Inhalte /Rätsel

Wie lernt eine KI?

„Beweise, dass du ein Mensch bist“

Zahlenschloss mit Code



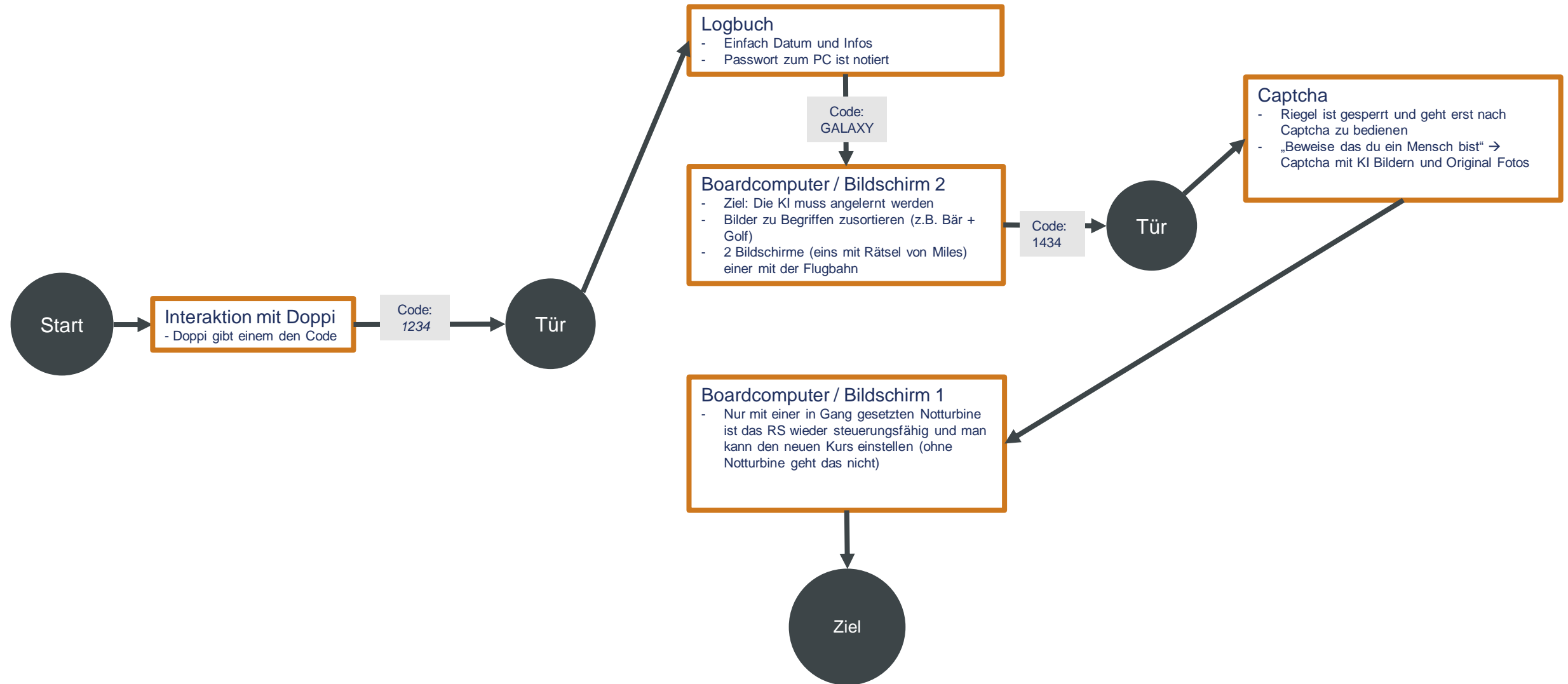
Ergebnispräsentation und Reflexion



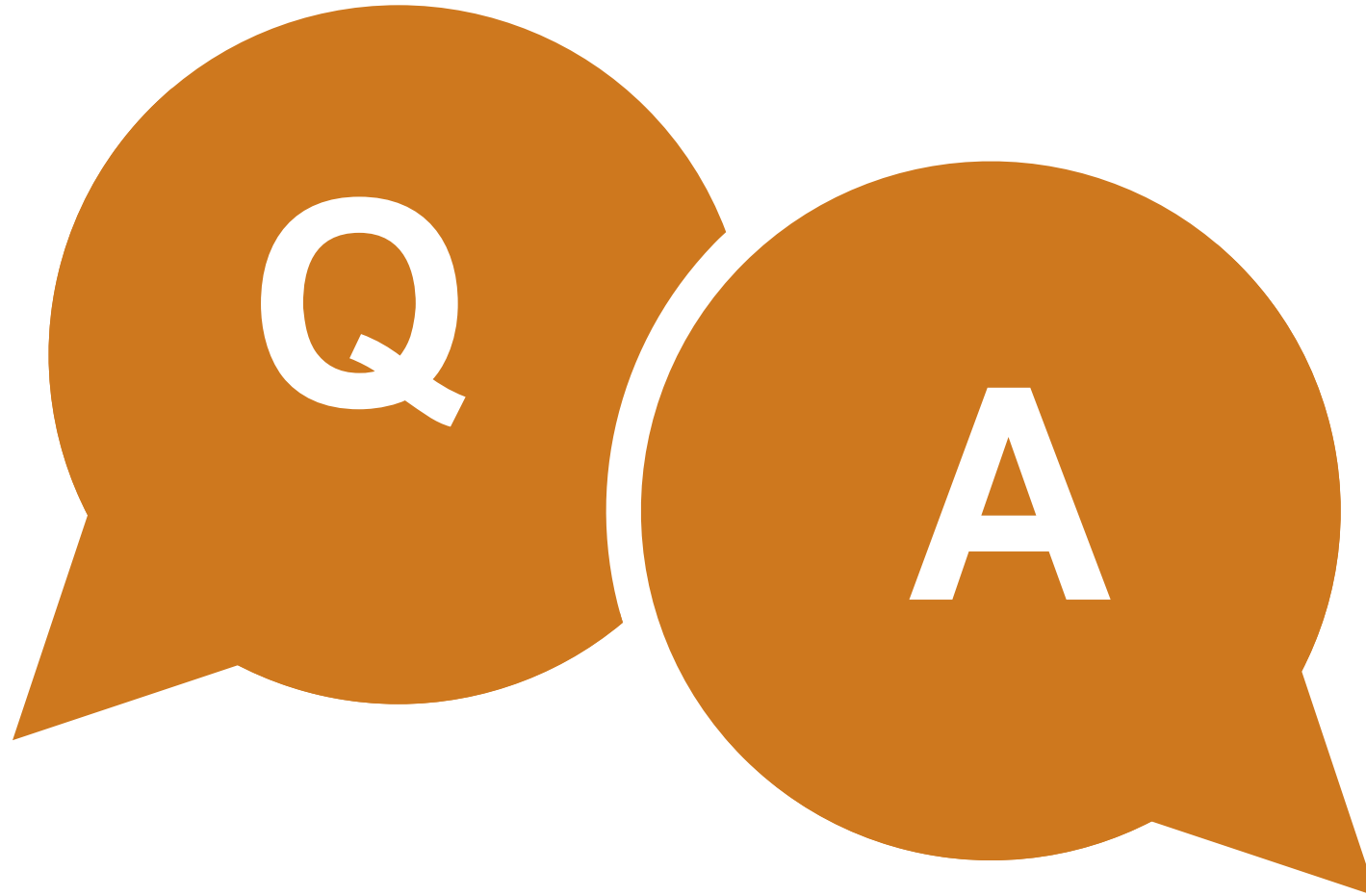
KREATIVPHASE



...UND JETZT?



ABSCHLUSS





kurzelinks.de/9cbz

Wir freuen uns über ihr Feedback!



Wir sind **da**!



 (0391) 567 7365

 lisa-prj-digitalassistentz@sachsen-anhalt.de

www.bildung-lsa.de/digitalassistentz

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!