



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)



DIGITALE ESCAPE GAMES ALS BILDUNGSCHE

Netzwerktagung Medienkompetenz Sachsen-Anhalt
27.11.2025

Karoline Schröder, Vera Schülke, Miles Mieske


SACHSEN-ANHALT

Wir sind **da!**

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

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

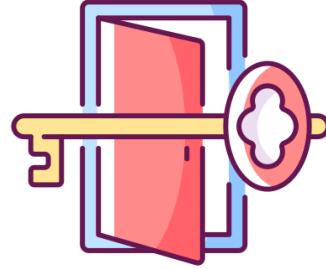


**FORTBILDUNGEN
AN IHRER SCHULE**



**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

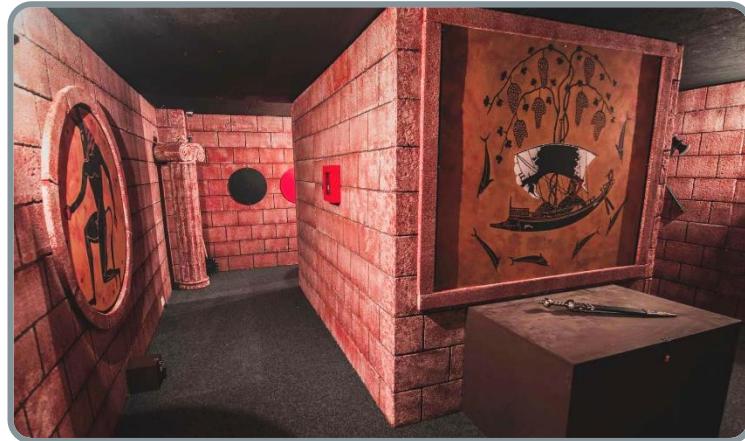


BLITZLICHT



ESCAPE GAMES

BLITZLICHT



Escape Rooms 



EXIT-Spiele 



Point-and-Click Adventures 

Abb. 1: © Escape Arena Magdeburg | Labyrinth des Minotauros

Abb. 2: © Kosmos Verlag | EXIT Das Spiel – Der Gefängnisausbruch

Abb. 3: © LucasArts Entertainment | Monkey Island 2: LeChucks Revenge – Special Edition

SELBSTERFAHRUNG



Passwort:
digital

www.kurzlinks.de/GalaxyGame

SELBSTERFAHRUNG



15 Minuten Zeit

REFLEXION



Debriefing-Phase einplanen

(Thurner-Irmler 2024)



Patient:2604

Koala-Schreck im Outback

Ein Wirbeltier Escape-Game

FOOD





Bauernhof-Gebärden – Lernspiel

Bauernhof



Tier auf Wiese



Tier im Stall



UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN



analog



digital



PowerPoint

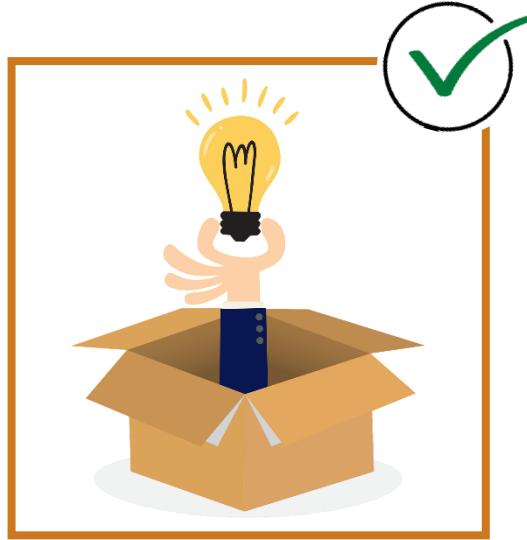


Keynote
(Apple)



hybrid





Kritisches Denken
Problemlösungs-
fähigkeiten



Kreativität und
Innovativität



Kommunikations-
fähigkeiten



Kollaborations-
fähigkeit

4K-Kompetenzen

DO IT YOURSELF



*Digitale Escape Games
sind Lernlabore für
Future Skills.*

KREATIVPHASE



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 Meteoritzusammenstoß
- Roboter Doppi als Helfer



4) Inhalte /Rätsel

Wie lernt eine KI?

„Beweise, dass du ein Mensch bist“

Zahenschloss mit Code

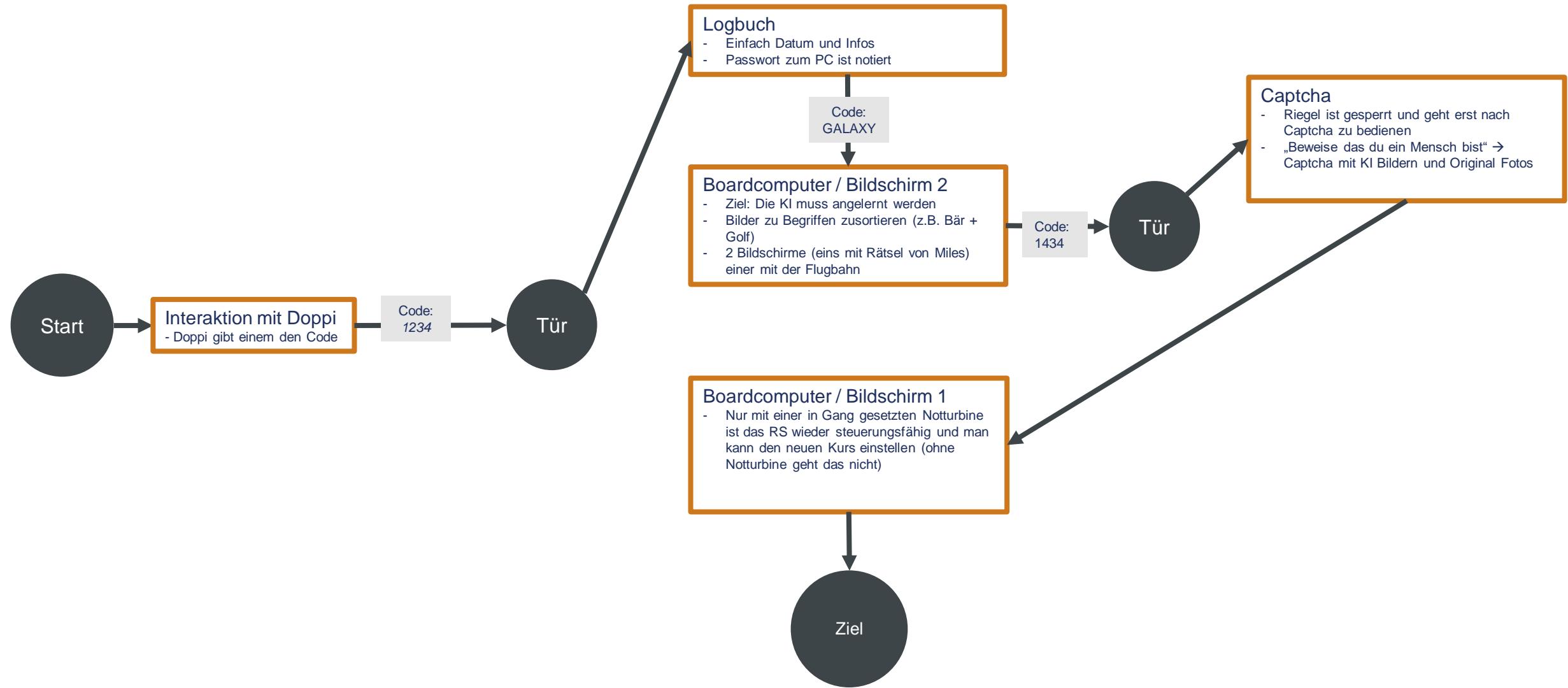
Ergebnispräsentation und Reflexion



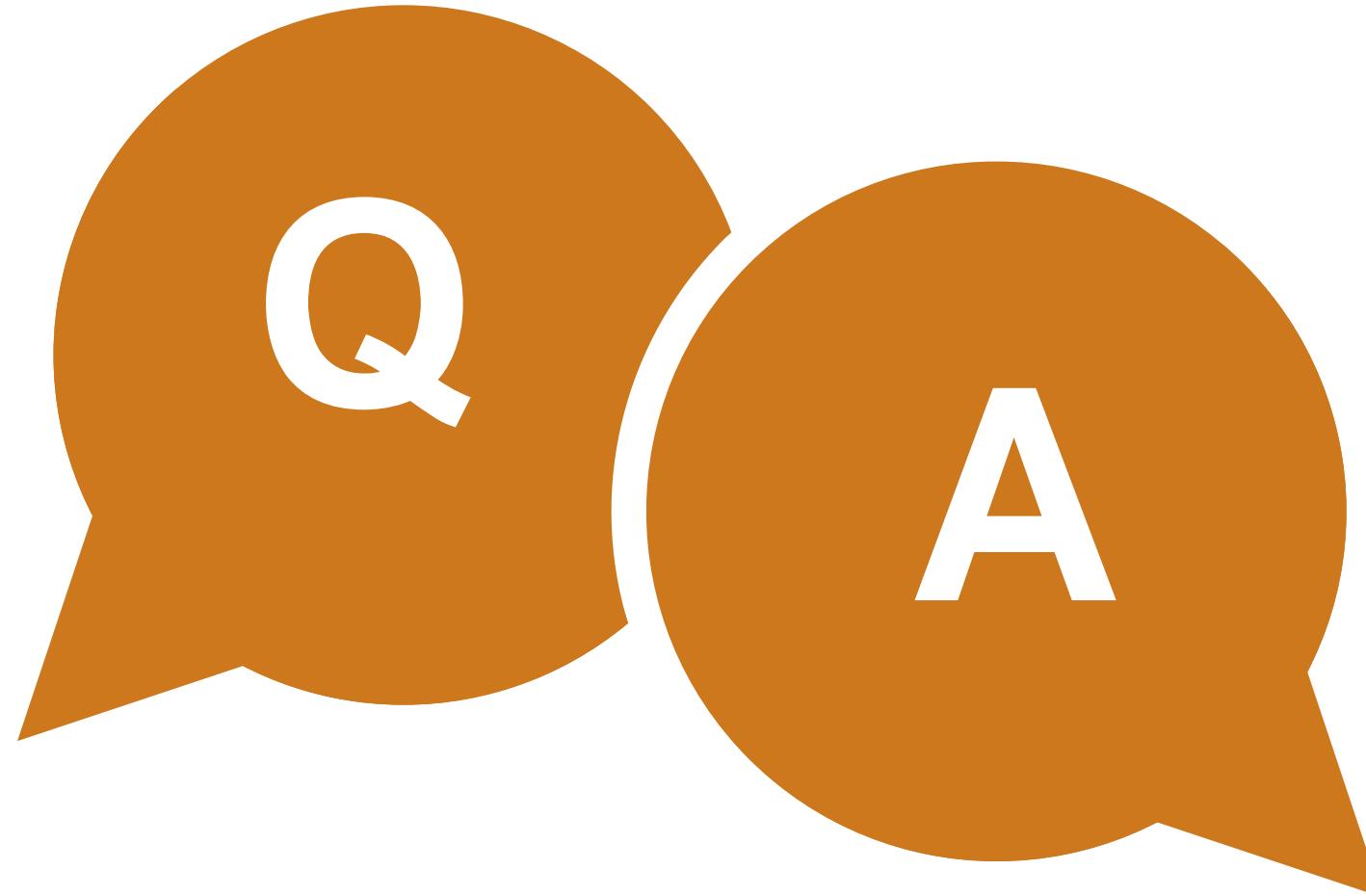
KREATIVPHASE



...UND JETZT?



ABSCHLUSS





kurzelinks.de/9cbz

Wir freuen uns über ihr Feedback!





Wir sind **da**!



« (0391) 567 7365

✉ lisa-prj-digitalassistenz@sachsen-anhalt.de

www.bildung-lsa.de/digitalassistenz



**VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT!**