



Lehrkraft: Isabelle Jellen	Leitfach: Mathematik
Projektthema: Erstellen von Exit-Spielen für den Mathematikunterricht	
<p>Kurzbeschreibung des Projekts (unter Bezugnahme auf die Methoden des Projektmanagements):</p> <p>Zu Beginn lernen die Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer mithilfe bereits bestehender Vorlagen (Schulbuchverlage und Spielen von Kosmos) und möglicher Experten Umsetzungen welche sich für die spielerische Umsetzung eignen könnten, kennen.</p> <p>U.a. konkretisieren sie das Projektziel (Jahrgang, Themen, Format, Art der Gestaltung (digital?) etc.) des Exit-Spiels, definieren Arbeitspakete, legen Meilensteine fest, bilden Arbeitsgruppen, einigen sich auf Zuständigkeiten, bestimmen Kommunikationswege und überprüfen dabei regelmäßig den Projektfortschritt.</p> <p>Die Exit-Spiele soll am Ende des Schuljahres den Jahrgangsstufen zur Wiederholung und Übung eines mathematischen Themas zur Verfügung gestellt werden und dann auch in Vertretungsstunden nutzbar sein. Eine Evaluation des Projekts rundet das P-Seminar ab.</p> <p>Umsetzung der beruflichen Orientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexion der eigenen Stärken und Interessen anhand von Persönlichkeitsmodellen bei verschiedenen Tätigkeiten im Rahmen der Projektarbeit</li> <li>• Recherche ausgewählter Studiengänge, Berufsfelder und berufsbezogener Entwicklungsmöglichkeiten im Projektzusammenhang</li> <li>• Individuelle Beratungsgespräche unter Berücksichtigung der persönlichen Fortschritte im Prozess der beruflichen Orientierung</li> </ul> <p>Mögliche Studiengänge bzw. Berufsfelder (mind. 3):</p> <p>Lehramt, Mathematik, Medianinformatik, Game Development, Verlagswesen, Verlagswirtschaft, Medienwissenschaften, Germanistik, Lektor</p>	
<p>Art und Anzahl der Leistungserhebungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kLN: Kompetenzen im Bereich der Projektarbeit anhand von individuellen Projektbeiträgen (z.B. Rechercheergebnisse unterschiedliche Spielideen, Definition und Erledigung von Arbeitspaketen, Zeitplanung, Zwischenpräsentationen, Portfolio)</li> <li>2. kLN: Kompetenzen im Bereich der beruflichen Orientierung (z.B. Vorstellung und Bewertung von Persönlichkeitsmodellen, Erarbeitung möglicher Berufsfelder bzw. Studiengänge im Projektzusammenhang, Portfolio)</li> </ol>	
<p>Mögliche externe Partner sowie deren Rolle im Projekt:</p> <p>Escape Room Gilching <a href="https://countdown-gilching.de/">https://countdown-gilching.de/</a> , Spielideen beisteuern</p> <p>Dr. Josef Raabe Verlag GmbH und weitere Lehrmittelverlage, Beratung und Vermarktung</p> <p>Universität Halle, Umsetzung digitaler Exit-Spiele</p>	
<p>Voraussichtlich notwendige Sach- und Finanzmittel:</p> <p>Material: UV Lampe und Stifte dazu, weitere kleine Gegenstände um in die Geschichten einzuführen ca. 250€</p> <p>Voraussetzungen/erforderliche Sprachkenntnisse:</p> <p>Keine Sprachkenntnisse erforderlich, aber der sichere Umgang mit Word wird vorausgesetzt.</p>	

