

Deutschsprachige Erfinder in Gefahr



Scenario ID



Beschreibung

In diesem Szenario werden die Schüler die Welt der wichtigsten Erfindungen dieses Jahrhunderts entdecken und dabei ihre Wichtigkeit und Selbstverständlichkeit für unser heutiges Leben feststellen.

Durch das ganze Szenario brauchen sie ihre Fertigkeiten in Leseverstehen, Hörverstehen, Wortschatz und Landeskunde zu aktivieren und zu benutzen. Die Hinweise, die sie bekommen, sind ein Hörtext, ein Video, eine Online-Aktivität und ein Text.

Der Game Master wird anwesend sein aber nur im Falle behilflich, wo die Schuler in einer ausweglosen Situation geraten.

Während des Szenarios werden die Schüler ein Tablet und einen Computer benutzen, um sich Videos vom Internet anzusehen. So ist ein Internetanschluss eine Voraussetzung.





Pädagogische Ziele

Niveau: B1

Fertigkeiten : Lesen, Hören, Wortschatz, Landeskunde

Wortschatz: Mechanik, Ingenieurwissenschaft, das Verb fliegen und seine Derivative, Daten erkennen.

Landeskunde: Städte Deutschlands, Namen der Erfinder, Namen der Erfindungen

Grammatik: Passiv

Interkulturelle Fähigkeiten: Puzzle anfertigen, Wichtigkeit der Erfindungen
Weltweit erkennen



Besonderheiten des Escape Room

Typ: Typisches Escape Room

Zeit: 45-60 Minuten

Zahl der Teilnehmer: 4-5

Themen: Buchdruck, Fliegen, Ingenieurwissenschaft, Elektronik,

Key skills required: -



Erasmus+

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Projektcode: 2020-1-FR01-KA201-080646



Dieses Werk ist unter der Creative Commons Lizenz "Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)"

lizenziert. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>