Unterrichtsentwurf

Thema	EDU Breakout Cyberattacke / Wiedereinstieg in das neue Schuljahr
Kurzbeschreibung	In diesem EDU Breakout erspielen die Kinder zu Beginn des Schuljahres ihren Stundenplan in dem sie in Gruppen themen des vergangenen Schuljahres spielerisch wiederholen.Die Unterrichtsstunde ist hybrid angelegt, kann aber auch komplett digital gespielt werden. Themenfelder: ● Mathematik: Bruchrechnen und Dezimalzahlen ● NW: Leiter- und Nichtleiter ● Musik: Morsezeichen ● Informatik: Binär Codes
Empfohlen für Klassenstufe	Klassenstufe/n: 6/7
Empfohlen für Fach/Fächer	Fächerübergreifend: Mathematik, Naturwissenschaften, Informatik, Musik
Empfohlene Zeit	90 Minuten
Lernziel	Kooperation und Kommunikation - Zielorientiertes Arbeiten - Logisches Denken - Umgang mit QR Codes - Bruchrechnen - Recherche im Internet - Fake News
Benötigte Medien / Materialien	Hybride Version: ● Mobile Endgeräte mit Internetzugang ● Arbeitsblätter ● UV-Stifte ● Kisten ● Zahlenschlösser ● Umschläge ● QR-Codes als Aufkleber ● Joker-Karten Digitale Version: Mobile Endgeräte oder Computer

Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Medienbildung von App Camps und fobizz erstellt und steht unter der CC BY-SA 4.0 Lizenz.
Autorin: Alicja Gulcz

Weitere Informationen für Lehrkräfte:

- Beschreibung der Inhalte und Ablauf der Unterrichtseinheit. Hinweise zur Unterrichtsdurchführung und - vorbereitung. Ggf. Erläuterungen zu Lehrplanbezug und didaktisch-methodische Entscheidungen.
    - **Erprobung:**
      Ich habe diesen EDU Breakout zum Schuljahresbeginn einer 7. Klasse entwickelt und mit 3 Klassen erprobt. Die Gruppenstärke von max.5 Personen ist wichtig. Ich empfehle die hybride Version für den Präsenzunterricht und die digitale für den Distanzunterricht. Ich habe die QR Codes an den Türen der jeweiligen Räume angebracht, so dass sich die Gruppen im Schulgelände bewegen mussten.
      Um zeitliche Überschneidungen zu minimieren habe ich die “Übersichten der Rätsel” in unterschiedlicher Reihenfolge aufgeschrieben.
    - **Arbeitsblätter:**
      Um Übersichtlichkeit zu wahren, habe ich ein Padlet erstellt mit den dazugehörigen Arbeitsblätter erstellt. Über die Links könnt ihr die Arbeitsblätter über eine Cloud herunterladen. Die Rätsel können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden.
    - **Kosten:**
      Um Kosten zu sparen habe ich mich für eine Kombination aus realen und digitalen Schlössern entschieden. Die erspielten Codes müssen digital eingegeben werden. Sobald alle zusammen sind, wird der finale Code angezeigt. Mit diesem lässt sich das reale Vorhängeschloss öffnen.
      Die günstigsten Vorhängeschlösser konnte ich bei EuroSpar finden. Mit 1,10€ pro Schloss. Die Kisten habe ich in einem Trödelladen gekauft und mit ösen versehen. Insgesamt beliefen sich die Materialkosten auf: 39€

Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Medienbildung von App Camps und fobizz erstellt und steht unter der CC BY-SA 4.0 Lizenz.
Autorin: Alicja Gulcz

Verlaufsplanung

Thema der Unterrichtsstunde EDU Breakout Cyberattacke

Zeit / Phase	Unterrichtsgeschehen / Lehrer-Schüler-Interaktion	Sozialform / Arbeitsform	Medien / Materialien
Einstieg	Lehrkraft stellt die Kisten mit den Schlössern und den Umschlägen auf den Tisch. Sie erzählt von einem Video, das der Schulleitung zu gespielt worden ist und der Bitte der Schulleitung, ihr zu helfen diesen Fall zu lösen. Lehrkraft projiziert Brief der Schulverwaltung an die Wand. Gemeinsames Schauen des “Anonymous” Videos	Plenum	-Beamer -Schatzkisten -Material-umschläge -mobile Endgeräte
Instruktion	Erklären der Regeln des EDu Breakouts ● Öffnen der Schatztruhen ausschließlich über Eingabe des Zahlencodes ● Joker Karten ● Übersicht der Rätsel ● Teamwork - Arbeitsverteilung ● Zeit	Plenum	
Erarbeitung	Die Lernenden organisieren sich in ihren Teams und Lösen die Aufgaben. Die Lehrkraft sorgt für angenehme Lautstärke und hilft mit ihrer Expertise beim Einsatz des Jokers. In den Schatztruhen finden die Lernenden ihren Stundenplan, einen Reflexionsbogen und eine kleine Schultüte.	Gruppenarbeit	
Reflexion	TipTop: Die Gruppen stellen vor, was bei Ihnen gut geklappt hat (Top) und was sie beim nächsten Mal verbessern möchten (Tips).	Plenum	

Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Medienbildung von App Camps und fobizz erstellt und steht unter der CC BY-SA 4.0 Lizenz.
Autorin: Alicja Gulcz