

Tabellarischer Überblick

Thema	Economic Escape, EcoEsc (digitales Lernspiel im badischen Landesmuseum)
Zielgruppe	SuS der Klassen 9/10 der Sek.1 (<i>bzw. Gruppe bestehenden aus SuS der Klassen 5 bis 10</i>)
Empfohlene Spieldauer/ Empfohlene Spieleranzahl	30 Minuten (<i>variiert je nach Geschick der Spielerinnen und Spieler</i>) 3-4 Spielerinnen und Spieler
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Digitales Endgerät <ul style="list-style-type: none"> ○ Tabletcomputer empfehlenswert ○ Smartphone o.ä. funktioniert auch • Spielkiste und EcoEsc-Box • Notizblock • Schreibwerkzeug (z.B. Kugelschreiber) • 2 Säckchen • Karte für Heimweg (M1) • Puzzle "Ägypten" (M2) • Schwert (M3) • Bild von Schaf (M4)
Ökonomischer Inhalt	<p>Entwicklung von Zahlungsmitteln</p> <p>Funktionen von Geld</p> <p>Tauschmittel</p> <p>Wertaufbewahrungsmittel</p> <p>Recheneinheit</p> <p>Treffen ökonomischer Entscheidung unter Berücksichtigung/Abwägung von Alternativen</p>

<p>Grobziele</p>	<p>Die Lernenden können... mit digitalen Medien arbeiten und digitalisierte Aufgabenstellungen lösen.</p> <p>Die Lernenden können... selbstständig Lösungsstrategien für interdisziplinäre Problemstellungen entwickeln.</p> <p>Die Lernenden können... aus unterschiedlichen digitalen Quellen, die für die Lösung einer Problemstellung relevanten Informationen finden und entnehmen.</p> <p>Die Lernenden können... verschiedene Ausstellungsexponate beschreiben und die entsprechenden Sachverhalte in ihren Grundzügen charakterisieren.</p>
<p>Kompetenzen</p>	<p>Informations- und Datenkompetenzbereich: <i>Die Lernenden können mit digitalen Medien und den entsprechenden Informationen und Daten, die durch diese bereitgestellt werden, umgehen.</i></p> <p>Problemlösungskompetenzbereich: <i>Die Lernenden lernen im Umgang mit digitalen Medien Probleme und technische Schwierigkeiten zu lösen und identifizieren mögliche digitale Kompetenzlücken.</i></p> <p>Digitaler Kommunikations- und Kollaborationsbereich: <i>Die Lernenden können mithilfe von digitalen Medien miteinander kooperieren und gemeinsam mit digitalen Technologien interagieren.</i></p>
<p>Vorkenntnisse</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler müssen in der Lage sein mit einem digitalen Endgerät umzugehen.</p> <p>Zur Durchführung des Spiels sollten grundlegende, ökonomische Begriffe wie Angebot, Nachfrage, fixe und variable Kosten, bekannt sein.</p> <p>Darüber hinaus sind keine Vorkenntnisse nötig, Zusammenhänge erschließen sich aus den Aufgabenstellungen.</p> <p>Zusätzlich sind Hilfestellungen im Spiel integriert.</p>