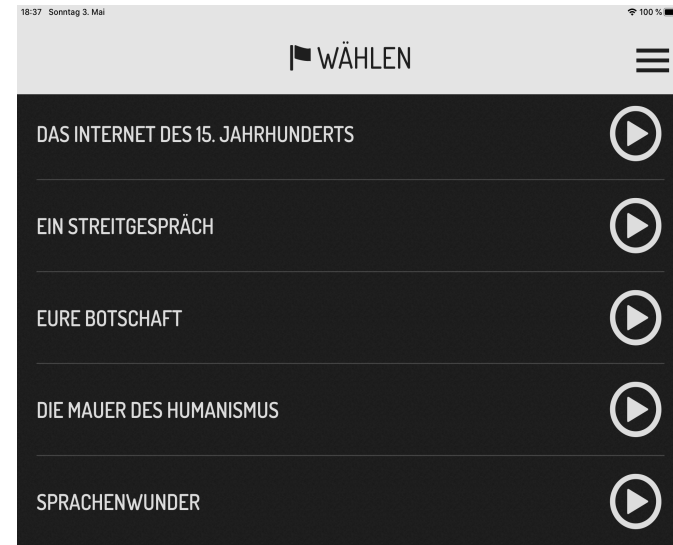


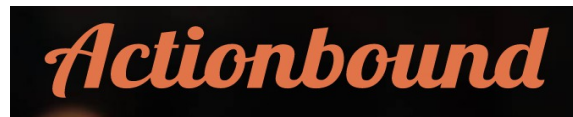
Museum Johannes Reuchlin



Beispiele
Digitaler Anwendungen - Actionbound



Beispiele Digitaler Anwendungen

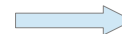


App für digitale interaktive Schnitzeljagden zu allen möglichen Themenwelten

- leicht selbst zu gestalten mit Rätseln und Aufgaben, kombiniert mit vielfältigen Spielelementen wie GPS-Locations, QR-Codes und Mini-Games, Countdown, Kompass, Belohnungen und Punkte, u.v.m.
- flexibel einsetzbar – Indoor und Outdoor, als Einzel- oder Gruppenspieler, offline nutzbar
- nicht nur bei Reuchlin digital im Einsatz, sondern auch bspw. vom Goethe Institut, Foundation Beyeler, Stadtmuseum Berlin

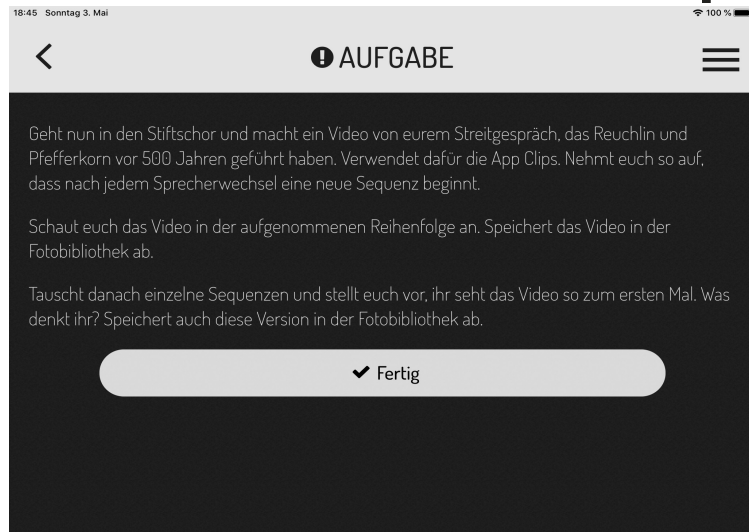
ABER

Bei Reuchlin digital wird es als INTERAKTIVES FÜHRUNGSTOOL genutzt

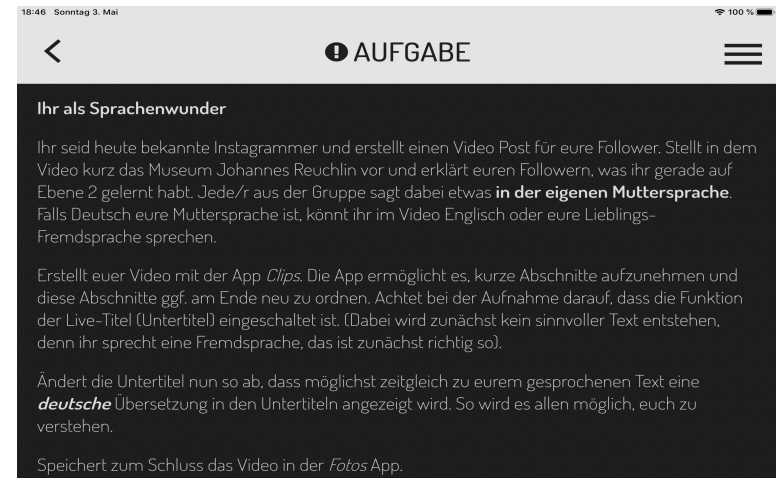


Die SuS erarbeiten sich die Inhalte des Museums selbst > deutlich nachhaltiger Lerneffekt!

Beispiele
Digitaler Anwendungen - Actionbound



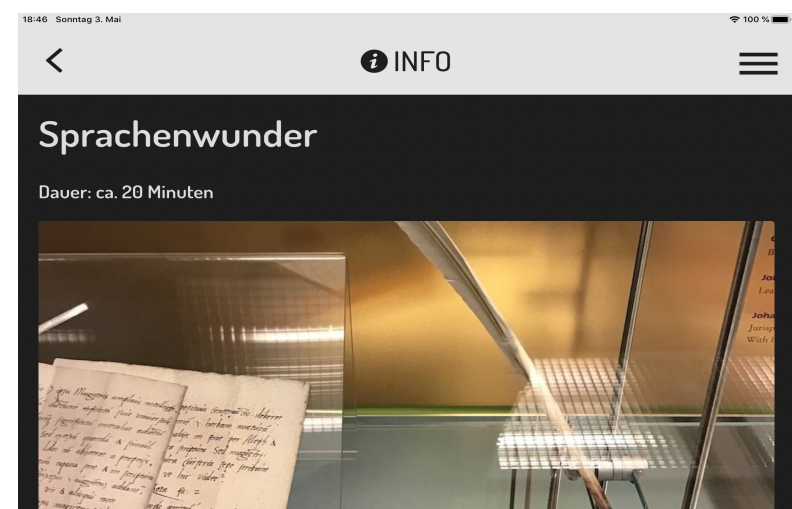
Beispiele
Digitaler Anwendungen - Actionbound



Beispiele
Digitaler Anwendungen - Actionbound



Beispiele
Digitaler Anwendungen - Actionbound



Museum als Escape Room

- Museumserlebnis wird nachhaltig als positives Erlebnis
- Das Museum ist ein spannender Ort an dem es viel zu entdecken gibt
- Aktive Teilhabe wird gefördert
- Ausstellungsinhalte helfen beim Rätsel lösen – SuS müssen sich damit mit der Ausstellung tiefer befassen, um alle Hinweise zu kombinieren

- 1. Testlauf war durchweg positiv aufgenommen worden
 - Mischung von Analogem und Digitalem wurde sehr gelobt
 - Dadurch wird die flexible Medienkompetenz ganz einfach mit geschult.

Escape Room

- Genre Adventure Game – kann analog oder in Form eines Computerspiels durchgeführt werden
- Spieler*innen müssen einzeln oder in der Gruppe in einer bestimmten Zeit in einem realen oder fiktiven Raum Aufgaben und Rätsel lösen, um dem Raum zu entfliehen bzw. das Spiel zu meistern
- Spielleiter begleiten bei den Livegames das Spiel und helfen mit Hinweisen im Notfall weiter.
- Regulärer Spielaufbau: Intro – Einführung Hauptproblem – Rätsel – Lösung
- Versteckte Gegenstände und Hinweise müssen in den Räumen kombiniert werden
- Spieler werden in Geduld, Ausdauer, Geschicklichkeit, logisches Denken und Kooperation geübt.

Liebe Schülerinnen und Schüler,

hier spricht Prof. Questenberg, ihr habt über den Rat der Gerechtigkeit von unserer misslichen Lage erfahren. Ein Glück, dass er euch für diese Mission gewinnen konnte! Wie ihr wisst, habe ich bereits eine Zeitreise gemacht. So kann ich hier im Jahre 1511 recherchieren und wir kommen schneller voran. Der Akku meines iPads ist allerdings bald leer - ich schätze, dass ich noch 45 Minuten lang mit euch kommunizieren und wieder zurück in die Zukunft kehren kann.

Das Museum, in dem ihr euch befindet, steht an der gleichen Stelle wie die Bibliothek von Pforzheim, in der Reuchlin wichtige Bücher gesammelt hat. Auf vier Geschossen werdet ihr alle wichtigen Hinweise finden. Am besten teilt ihr euch also in vier Gruppen auf. Habt ihr Hinweise gefunden, dann schreibt diese mir. Danach werde ich mich wieder bei euch melden!



Pforzheim 2020 - Der Rat der Gerechtigkeit steht vor seiner wohl größten Herausforderung.

Er musste in den vergangenen Jahren feststellen, dass der Hass unter der Menschheit ernstzunehmende Ausmaße angenommen hat. Gier, Unzufriedenheit und Ungleichheit haben die Menschen verblendet. Der Rat der Gerechtigkeit muss der Gesellschaft den richtigen SPIEGEL vor AUGEN halten und zeigen, worauf es wirklich ankommt!

Jüngste Recherchen des Rats der Gerechtigkeit haben ergeben, dass Johannes Reuchlin 1511 den *Augenspiegel* verfasst hat. Der Rat ist sich sicher, dass mit dem Augenspiegel die Welt, die sich fortwährend vom Humanismus löst, vor der endgültigen Übernahme von Hass und Ungerechtigkeit gerettet werden kann. Leider ist das vorliegende Exemplar des Augenspiegels nicht vollständig. Die wichtigste Seite fehlt!

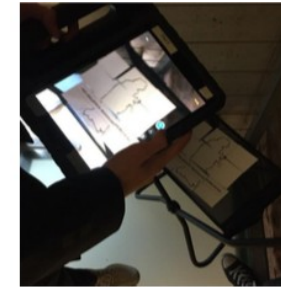
Der Rat beauftragt den (leicht verrückten) Historiker Professor Questenberg und sein Forscherteam, diese Seite zu finden. Professor Questenberg ist bereits mit seinem iPad in die Zeit Reuchlins zurückgereist, um vor Ort nach dem Original zu suchen und kann seinem Team so sichtige Hinweise zu Reuchlins Zeit übermitteln. Doch der iPad-Akku des Professors hält nur noch 45 Minuten...



Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



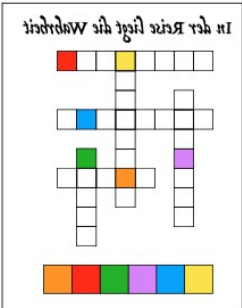
Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



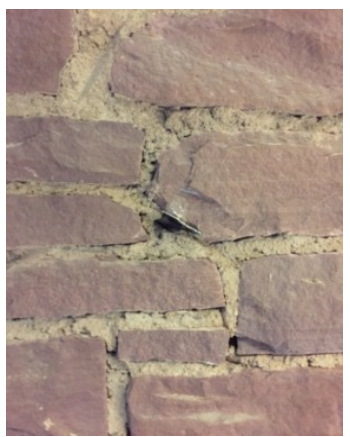
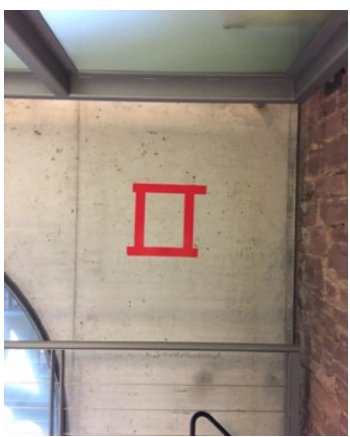
Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



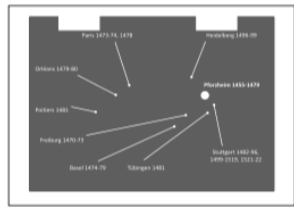
Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room



Beispiele
Digitaler Anwendungen – Escape Room

