

Mars Pioneers – Talente der Zukunft

Online-Team-Escape-Game im Rahmen von KAoA für die Sek II

Im Auftrag des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen wurde das Online-Team-Escape-Game „Mars Pioneers – Talente der Zukunft“ für die Ausgestaltung der Kick-off-Veranstaltungen zur Initiierung des Prozesses der Beruflichen Orientierung in der Sekundarstufe II entwickelt.¹

Einen prägnanten Eindruck von der Storyline, dem Gameplay und den Anwendungsszenarien vermittelt der **Trailer** auf www.mars-pioneers.de.



Im Rahmen der Spielentwicklung wurden zentrale Elemente der Landesinitiative „Kein Abschluss ohne Anschluss – Übergang Schule-Beruf in NRW“ (KAoA) in eine spannende Geschichte und knifflige Rätsel verpackt. Die Schülerinnen und Schüler kombinieren im Verlaufe ihrer Mission Hinweise, lösen Rätsel und knacken Codes, um das Spiel für Ihre Gruppe zu entscheiden, wobei unter Zeitdruck jene Teams gewinnen, die am besten zusammenarbeiten. Am Ende ihrer Mission können sich die Teams sowohl innerhalb der jeweiligen Lerngruppe als auch NRW-weit auf Grundlage von zwei Rankingtabellen mit anderen Teams vergleichen.

¹ Der Entwicklungsprozess wurde von einer Expertengruppe begleitet, die sich aus Lehrkräften des Regierungsbezirkes Köln, Vertreterinnen und Vertretern der Bezirksregierung Köln, des Ministeriums für Arbeit Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen, der Kommunalen Koordinierungsstellen und des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen, zusammensetzte und deren Aktivitäten von der Bezirksregierung Köln koordiniert wurden.

Das Spiel verspricht in erster Linie Spannung, Spaß und Team-Erlebnis und soll die Schülerinnen und Schüler motivieren, ihren Prozess der Beruflichen Orientierung in der Sek II wieder aufzunehmen und ihre Berufswahlkompetenz weiter auszubauen.

Das Teamspiel kann sowohl im Rahmen des Distanz- als auch Präsenzunterrichts eingesetzt werden. Die korrespondierenden Spieleanleitungen für die beiden Einsatzszenarien können in Form von **Video-Tutorials** ebenfalls auf www.mars-pioneers.de abgerufen werden.

Konzeptionell wurde das Spiel inklusive Vor- und Nachbesprechung auf eine klassische Doppelstunde (90 zusammenhängende Minuten) zugeschnitten. Konkret haben die Schülerinnen und Schüler nach dem eigentlichen Spielstart genau 58 Minuten Zeit, um die Mission erfolgreich zu beenden, können aber auch noch nach dem regulären Zeitablauf außerhalb der Wertung die noch offenen Rätsel lösen.

Ein ausführlicher Leitfaden zur unterrichtlichen Einbindung und Durchführung des Spiels kann innerhalb des anmeldepflichtigen Bereiches des BO-Tools NRW unter der Rubrik E-Learning heruntergeladen werden:

<https://www.bo-tool.de/e-learning>

In diesem Leitfaden wird u. a. dargelegt, wie Lehrkräfte schnell und einfach mithilfe eines **Primary Keys (fba9a3656cc5d)** für ihre Lerngruppen kurzfristig Spielsessions anlegen können und welche Vorbereitungshandlungen vor dem Spielstart zu treffen sind. In diesem Zusammenhang werden auch die für die jeweiligen Einsatzszenarien erforderlichen technischen Voraussetzungen erläutert. Ferner enthält der Leitfaden detaillierte Hinweise zur Spiel-Steuerungs- und Navigationslogik sowie zum Umgang mit Tipps im Verlaufe des Rätselprozesses, aber auch Impulse für die mögliche unterrichtliche Nachbereitung des Spiels. Darüber hinaus können die Lehrkräfte mit Hilfe von Sprungcodes unmittelbar die einzelnen Rätsel ansteuern, um diese im Rahmen ihrer Unterrichtsvorbereitung – ggf. unter Zuhilfenahme der Lösungshinweise – zu erproben oder im Rahmen der Nachbesprechung gezielt im Plenum aufzugreifen.

Wir wünschen allen Schülerinnen und Schülern sowie den beteiligten Lehrkräften viel Spaß mit dem Spiel!

