

HESSEN



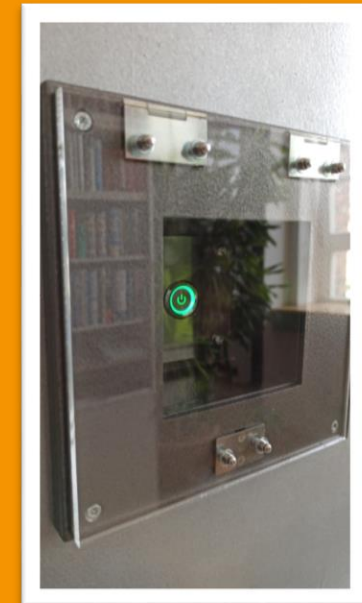
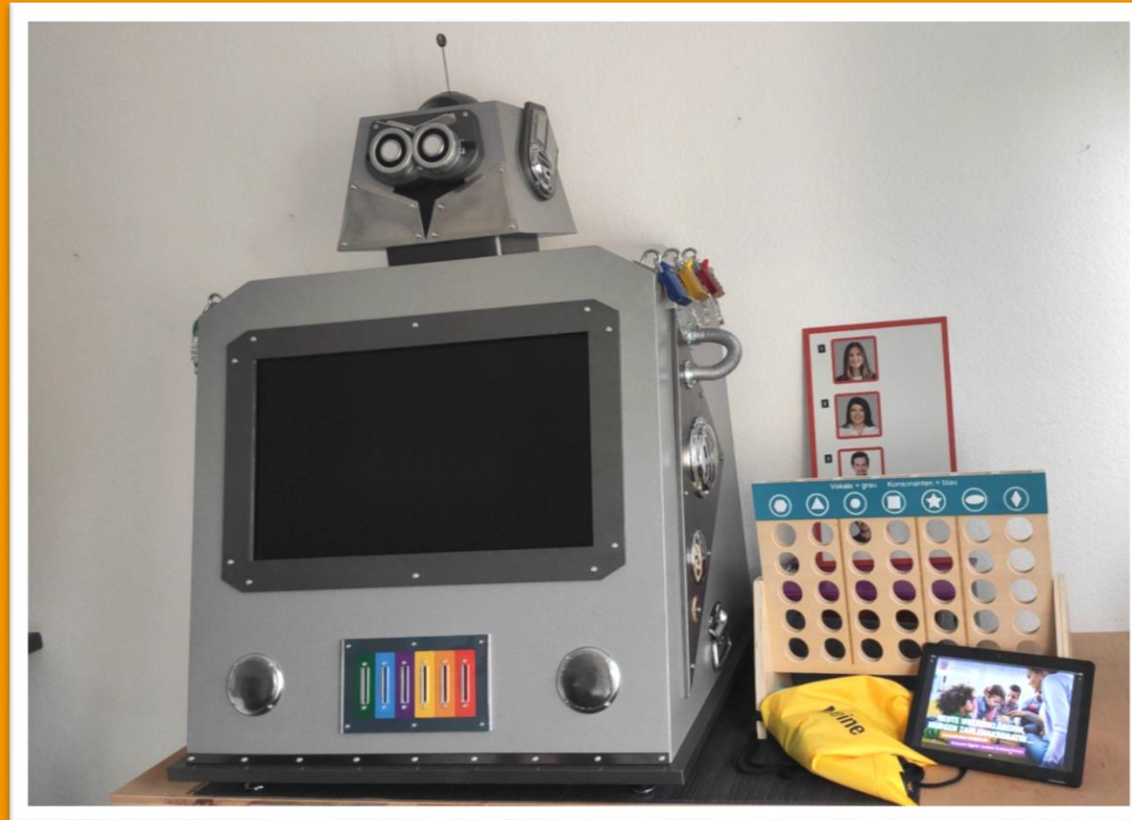
Hessisches Ministerium für
Arbeit, Integration, Jugend
und Soziales

tausendrollen-deinjob.de

Hessens Kinder suchen
Erzieher*innen

Briefing für Lehrkräfte

ESCAPE ROOM ON TOUR



Um was geht es eigentlich?

Die Kampagne, „Tausend Rollen – Dein Job!“ des Hessischen Ministeriums für Arbeit, Integration, Jugend und Soziales ist Teil des hessischen Landesprogramms „Fachkräfteoffensive Erzieherinnen und Erzieher“ und dient der Gewinnung von Nachwuchsfachkräften in der Kinder- und Jugendhilfe.

Erzieherinnen und Erzieher sind so gefragt wie nie: Bildung von Anfang an hat in den vergangenen Jahren einen immer größeren Stellenwert erhalten. Immer mehr Eltern nutzen die Möglichkeiten der Vereinbarkeit von Familie und Beruf. Zudem werden Erzieherinnen und Erzieher in weiteren Arbeitsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe gebraucht. Der Erzieherberuf ist ein Zukunftsberuf, weil pädagogische Fachkräfte in Kindertages- und Jugendhilfeeinrichtungen Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg zum Erwachsenwerden begleiten. Mit der Ausbildung zur Erzieherin und zum Erzieher kann man in unterschiedliche spannende Berufsfelder einsteigen und hat beste Chancen auf dem Arbeitsmarkt. Genau da setzt die Kampagne an: Sie zeigt die Vielfalt des Berufs und möchte für ihn begeistern.

Der mobile ESCAPE ROOM greift diese Vielfalt auf und vermittelt sie spielerisch.

Die Story

Wir befinden uns im Jahr 2045.

RoboPäd 5.2 ist ein Erziehungsroboter der neuesten Generation und wurde von Malika Funke entwickelt. Als modernes digitales Fortbildungsangebot wird er in der Ausbildung von Erzieherinnen und Erziehern eingesetzt. Dabei beantwortet er aktuelle Fragen von angehenden Erzieher*innen in Echtzeit.

Unbemerkt ist jedoch ein Schaltkreis durchgebrannt. Darum hat RoboPäd 5.2 ein Eigenleben entwickelt und ist unberechenbar geworden. Der Roboter folgt nicht mehr seiner ursprünglichen Programmierung, Kinder und Jugendliche zu eigenständigen, kreativen und sozialen Menschen heranzuziehen. Der technische Defekt hat die Zielrichtung der Software überschrieben. RoboPäd 5.2 gibt den Fragestellenden falsche, z.T. katastrophale Antworten, die dazu führen, dass eine Generation von unselbstständigen und ängstlichen jungen Menschen herangezogen wird. Das Programm des Roboters kann nur überschrieben werden, wenn spezielle Chips in ein Wartungsfach eingesetzt werden.

Was muss ich machen?

Aufgabe

Der Roboter bekommt insgesamt sechs Fragen mit drei Antwortmöglichkeiten von Erzieherinnen und Erziehern gestellt. Nur wenn die Spielerinnen und Spieler es schaffen, die Chips zu jeder Frage einzustecken, sendet der Roboter eine positive Antwort auf die Frage. Schaffen die Spielenden es nicht, sendet der Roboter eine katastrophale Antwort. Um an die Chips zu gelangen, müssen die Spielenden an sechs Stationen einen Code erspielen (Zeitlimit: 5 min). Zusammen mit der richtigen Antwort auf die Roboter-Frage ergibt sich die Lösung zum Knacken der Schlösser und Abnehmen der Chips.

Ziel

Die Spielenden müssen die richtigen Codes für die Zahlenschlösser erspielen, damit sie die Chips vom Roboter lösen und einstecken können, um die Klappe an seiner Rückseite zu öffnen und den Roboter abzuschalten.

Zielgruppe

Im Fokus stehen Schülerinnen und Schüler zwischen 15 und 18 Jahren, die den (Vor-)Abschlussjahren angehören oder im Rahmen der beruflichen Orientierung Praktika absolvieren und durch den Escape Room Hinweise auf das Berufsfeld Sozialwesen erhalten können.

Wie funktioniert der ESCAPE ROOM?

Ablauf

Der Game Master baut den ESCAPE ROOM und die Stationen an einem geeigneten Ort auf und bereitet die Rätsel vor.

In der ersten Stunde lösen die in Gruppen eingeteilten Schülerinnen und Schüler die Rätsel an den sechs Stationen und notieren sich die Lösung. Hier können bis zu sechs Gruppen mit insgesamt 12 bis 24 Schülerinnen und Schüler gleichzeitig spielen. Einige Rätsel müssen nach jedem Durchgang vom Game Master zurückgesetzt werden.

In der zweiten Stunde wird über die richtige Lösung diskutiert und die auf dem Display des RoboPäd 5.2 erscheinende Frage beantwortet. Ist die Lösung korrekt, wird der Chip abgelöst und in das passende Wartungsfach gesteckt. Sind alle Chips eingesteckt, öffnet sich die Klappe an der Rückseite und der RoboPäd 5.2 kann abgeschaltet werden. Im Anschluss diskutieren Game Master, Lehrkraft sowie Schülerinnen und Schüler über die Rätsel sowie über interessante und überraschende Erkenntnisse und Informationen, die die Spielenden gelernt haben.

Wer oder was ist der Game Master?

Der Game Master wird durch den auftragnehmenden Dienstleister gestellt und betreut zusammen mit einer Lehrkraft oder einer weiteren Hilfskraft das Spiel, erklärt die Geschichte und steht für Fragen beim Lösen der Rätsel zur Verfügung.

Verhalten des Game Masters nach Abschluss

Das Spiel endet, wenn der Roboter ausgeschaltet ist. Sobald das Spiel beendet ist, beglückwünscht der Game Master die Spielenden zu ihrem Erfolg und geht mit ihnen das Erlebte noch einmal durch.

Der Game Master gibt bekannt, welche Gruppe wie viele richtige Lösungen hatte, macht aber auch darauf aufmerksam, dass sie als Team zusammen den Roboter abschalten konnten. Falls die Spielenden noch Fragen zum Beruf haben, sollte der Game Master diese beantworten oder Infomaterial zur Verfügung stellen.

Weitere Aufgaben des Game Masters

Der Game Master ist während des Spiels im Raum und sollte darauf achten,

- dass das Spiel korrekt abläuft.
- dass die Spielenden das Spielmaterial nicht zerstören.
- dass seine Tipps die Lösung nicht verraten, sondern nur den Lösungsweg aufzeigen.

Ganz am Ende übergibt er den Schülerinnen und Schülern wertige Give Aways als Preis für die Teilnahme.

Beispielrätsel aus dem ESCAPE ROOM

Aus welchen Aufgaben besteht der Alltag von Erzieherinnen und Erziehern?

Welche Voraussetzungen müssen werdende Erzieherinnen und Erzieher mitbringen?



Beobachtung

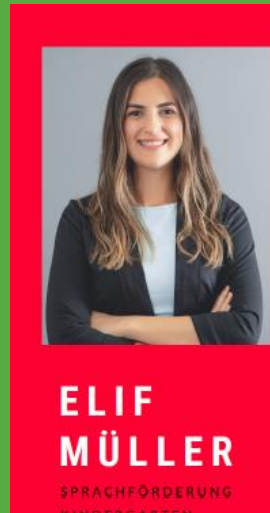
Datum / Uhrzeit: _____
Beobachter*in: _____
Ort: *KiTa Spielraum*
Situation: _____

Name & Alias des Kindes: _____

Stimmung des Kindes: ☒ 😊 😊 • 😊 • 😊 • 😞

BEOBACHTUNG

Lukas und Cheyenne arbeiteten an ihrem logischen Denken und setzten Puzzle zusammen.



ELIF MÜLLER
SPRACHFÖRDERUNG
KINDERGARTEN

BERUFLICHER WERDEGANG

- 01/2045 - HEUTE ERZIEHERIN MIT DEM SCHWERPUNKT SPRACHFÖRDERUNG
Kinderhort ABlar
- 07/2040 - 01/2042 FREMDSPRACHENSEKRETÄRIN
Müller Spedition
- 02/2035 - 06/2040 FREMDSPRACHENSEKRETÄRIN
Kleinwerk International GmbH
- 02/2032 - 06/2033 FREIWILLIGES SOZIALES JAHR
Kindergarten Sonnenblume

AUSBILDUNG

- 01/2042 - 01/2045 AUSBILDUNG ZUR ERZIEHERIN
Fachschule für Sozialwesen
- 08/2033 - 08/2035 AUSBILDUNG ZUR FREMDSPRACHENSEKRETÄRIN
Kleinwerk International Gm
- 08/2026 - 08/2032 MITTLERE REIFE
Realschule Frankfurt, Abschl

Für Geheimbotschaften im Mathe-Unterricht

Viele Wörter lassen sich mit dem Taschenrechner schreiben! Drehst Du das Display, lassen sich die Zahlen als Buchstaben lesen. Diese Wörter lassen sich zum Beispiel schreiben:



ESEL = 7353
BIOLOGIE = 31907018
GO-99
LIEBE = 38517
LOL = 707
ES = 53
HEILIG = 917134
EBBE = 3883
SEELE = 37335
ZELLE = 37732
LESENSEL = 735353537

GEIGE = 39139
SEE = 336
BEH = 439
HIM = 1414

Beispielrätsel aus dem ESCAPE ROOM

Die Schülerinnen und Schüler erhalten erste Berührungspunkte zum Beruf der Erzieherin und des Erziehers und lösen spannende Rätsel rund um die Fragen:

Wie viel verdient man eigentlich als Erzieherin und als Erzieher?



DATUM _____

BRUTTOBETRAG IN ZAHLEN
CA. **1.520,00** EURO

BETRAG IN WORTEN _____ EURO

EMPFÄNGER*IN _____

BANK
GEHALTSSCH
985736592-375

DATUM _____

BRUTTOBETRAG IN ZAHLEN
CA. **3.400,00** EURO

BETRAG IN WORTEN _____ EURO

EMPFÄNGER*IN _____

BANK
GEHALTSSCHECK
985736592-375



Welchen Mehrwert hat der ESCAPE ROOM?

Die Schülerinnen und Schüler sollen aus dem ESCAPE ROOM sowohl persönliche als auch berufliche Kenntnisse mitnehmen und diese in ihre Berufswahl berücksichtigen können. Um die ESCAPE-ROOM-Rätsel in der vorgegebenen Zeit zu lösen, müssen die Schülerinnen und Schüler zusammenarbeiten und lernen, sich im Team zu organisieren. Im Rahmen dieser Teambuilding-Maßnahme werden fachübergreifende Rätsel gelöst, die ihren Schwerpunkt im mathematisch-logischen Bereich haben. Auf spielerische Art bekommen die Schülerinnen und Schüler so einen Eindruck von der Komplexität des Berufs, seinen unterschiedlichen Aufgabenfeldern und Zugangswegen sowie seiner Relevanz für unsere Gesellschaft. Auch der Teamgedanke wird gestärkt: So wie nur gemeinsam der ESCAPE ROOM gewonnen werden kann, gelingt auch die Erziehung und Begleitung von Kindern und Jugendlichen nur kooperativ.

Wir haben Ihr Interesse geweckt?

Kontaktieren Sie uns!

- Adresse des Dienstleisters -

Telefon:

E-Mail:

Im Auftrag des
Hessischen Ministeriums für Arbeit,
Integration, Jugend und Soziales
Sonnenberger Straße 2/2a
65193 Wiesbaden

www.soziales.hessen.de

