



Angebot eines P-Seminars im Schuljahr 2025/2026

Lehrkraft: Michelle Reifer

Leitfach: Chemie

Projektthema: Entwicklung eines digitalen Escape Games

Kurzbeschreibung des Projekts (unter Bezugnahme auf die Methoden des Projektmanagements):

In diesem Projekt entwickeln die Schüler*innen ein chemisches Escape Game, das als interaktives Lehrmittel zur Wiederholung chemischer Grundthemen der Mittelstufe dienen soll. Die Teilnehmer*innen gestalten Rätsel und Aufgaben, die auf wichtigen chemischen Grundlagen basieren, und verbinden diese zu einem kohärenten, spielbasierten Konzept. Dabei entwickeln sie eine zusammenhängende, fiktive Geschichte, in der die Spieler*innen durch das Lösen der chemischen Rätsel schrittweise voranschreiten müssen, um die finale Aufgabe zu lösen und das Geheimnis der Geschichte aufzudecken. Ziel ist es, Lerninhalte aus dem Chemieunterricht spannend und motivierend aufzubereiten und so die Stoffwiederholung und -anwendung zu unterstützen.

Zunächst erarbeiten sie sich mithilfe von Fachliteratur und Expertengesprächen fachliche Kompetenzen zur Didaktik und Spieleentwicklung.

Unter anderem konkretisieren sie das Projektziel (Zielgruppe, Themenbereich im Lehrplan, Dauer, Rahmenstory etc.), legen Meilensteine fest, bilden Arbeitsgruppen, einigen sich auf Zuständigkeiten, bestimmen Kommunikationswege und überprüfen dabei regelmäßig den Projektfortschritt.

Das Ergebnis soll am Ende des Schuljahres im Rahmen einer Präsentation der Chemiefachschaft (ggf. auch an anderen Schulen) vorgestellt und von ausgewählten Klassen getestet werden. Eine Evaluation des Projekts rundet das P-Seminar ab, fasst das Feedback zusammen und dokumentiert Verbesserungsvorschläge für zukünftige Projektgruppen.

Umsetzung der beruflichen Orientierung:

- Reflexion der eigenen Stärken und Interessen anhand von Persönlichkeitsmodellen bei verschiedenen Tätigkeiten im Rahmen der Projektarbeit
- Recherche ausgewählter Studiengänge, Berufsfelder und berufsbezogener Entwicklungsmöglichkeiten im Projektzusammenhang
- Individuelle Beratungsgespräche unter Berücksichtigung der persönlichen Fortschritte im Prozess der beruflichen Orientierung
- Kennenlernen der methodischen, pädagogischen und (fach-)didaktischen Arbeitsweise von Lehrkräften
- Präsentation der Rechercheergebnisse im Plenum
- Selbstständige und freie Arbeitsweise; Erfahrung von Selbstwirksamkeit
- Kontakt und Austausch mit (Chemie-)Lehrkräften
- SeLF- Modul (Selbsterkundung zum Lehrer:innenberuf) des MZL (Münchner Zentrum für Lehrerbildung)
- LMU-Schnupperstunden mit Teilnahmebescheinigungen

Mögliche Studiengänge bzw. Berufsfelder (mind. 3):

- Lehramt
- Game Design
- Psychologie mit Schwerpunkt Lern- und Entwicklungspsychologie
- Medienpädagogik, -wissenschaft, -psychologie
- Marketing

Art und Anzahl der Leistungserhebungen:

1. kLN: Präsentation eines Interviews mit Vertreter*innen ausgewählter Berufsfelder mit Bezug zu den vier Kompetenzbereichen

2. kLN: Anfertigung eines Portfolios zur Dokumentation eines kontinuierlichen Arbeitsverhaltens (Darstellung und Reflexion aller Aktivitäten im Rahmen des Seminars)

Mögliche externe Partner sowie deren Rolle im Projekt:

- Lehrstuhl für Didaktik an der LMU und/oder TU: fachliche Informationen zur Didaktik (=Lehre vom Lernen und Lehren); digitale Bildung
- Mitarbeiter*innen einer Spieleentwicklungsfirma: Beratung für bspw. Storytelling; Interviews zum beruflichen Werdegang
- Lehramts-Referendare und -Studenten: Beratung; Interviews zum beruflichen Werdegang
- Mitarbeiter*innen einer Marketing-Firma
- Bildungsinfluencer*innen

Voraussetzungen / erforderliche Sprachkenntnisse:

- Keine (!) Programmierkenntnisse nötig oder von Vorteil
- Eignung für SG und NTG gleichermaßen
- Chemisches Grundverständnis wünschenswert oder Willen zur erneuten Einarbeitung in ein Thema (→ Wiederholung und Vertiefung früherer Inhalte schafft eine stabile Basis, auf der komplexere Themen in der Oberstufe effektiver erlernt und verstanden werden können)



Unterschrift der Lehrkraft



Unterschrift der Schulleitung