

Schule: Stadteilschule-Öjendorf

Wie heißt euer Projekt?	Escape IT
Wer nahm daran teil?	Klassen 9 und 10 17 Schülerinnen und Schüler 6 Mädchen, 11 Jungs Modul am Praxis- und Studientag 4 h / Woche
Worum geht es bei eurem Projekt?	In diesem Projekt haben die Schüler*innen ein Escape-Game entwickelt. Sie haben hauptsächlich Calliopes benutzt, um ihre Rätsel zu programmieren. Einige Schaltungen wurden gelötet und mit den Calliopes verbunden. Ein Python-Script sorgt dafür, dass selbst erstellte Bilder am Smartboard angezeigt und die Story inkl. Geräusche abgespielt werden.
In welchen Schritten seid ihr vorgegangen?	<ul style="list-style-type: none"> - Programmieren lernen mit MakeCode am Calliope - Erstellen erster Rätsel - Kommunikation unter den Calliopes bewerkstelligt - Story ausdenken und formulieren - Haptik, Optik und Akkustik passend zur Story gestalten - Python-Script für die Anzeige am Smartboard programmiert
Materialliste: Was waren / sind eure wesentlichen Anschaffungen?	<ul style="list-style-type: none"> - Lötstationen inkl. Elektroniker-Werkzeug - Bread-Boards zum Ausprobieren von Schaltungen - Wichtigste elektronische Bauteile, wie Widerstände, LEDs usw.
Was ist das Erfolgsrezept eurer gemeinsamen Arbeit? Was führt zum Erfolg? Was hat funktioniert?	Die Schüler haben sich ihre Rätsel selbst ausgedacht und waren dadurch motivierter, sie fertigzustellen. Wir haben eine Schülerin zur Projektleiterin ernannt. Die Schüler haben sie akzeptiert und ihre Ideen bzw. ihren Plan umgesetzt.
Wer sind eure Kooperations-Partner und wie haben sie euch in der laufenden Arbeit unterstützt?	Herr Rothe von der Firma Siemens und Herr Rottleuthner von der HAW haben uns Rückmeldungen gegeben und Ideen für eine funktionierende Ansteuerung des Smart-Boards eingebracht.
Nachhaltigkeit: Was geschieht mit dem lüttIng Produkt nach dem Schuljahr?	Da das Modul auch im nächsten Schuljahr stattfinden wird, wird das Escape-Game um weitere Rätsel erweitert. Eventuell werden einige Rätsel ebenso wie die Story verfeinert.