



Abschlussbericht zum Innovativen Lehrprojekt 2020:

**„Esc@pe the Lab!
Interdisziplinäres Projektseminar zur MINT-Ausbildung der
Lehramtsstudiengänge Geographie, Chemie und WAT“**

Beteiligte Personen:

Prof. Dr. Amitabh Banerji (Projektleitung)

Dr. Michele Brott (Projektleitung)
(aufgrund von Elternzeit Teilnahme nur bis zum 31.07.2020)

Pola Serwene (Projektleitung)

Julia Alisch (Projektleitung)

Philipp Börstler (Wiss. Hilfskraft)

Marvin Ohst (Wiss. Hilfskraft)

Anne Fischer (Wiss. Hilfskraft)

Durchführungszeitraum:

01.10.2020-31.03.2021

Gliederung

- I) Problemstellung**
- II) (Haupt-)Ziele**
- III) Kategorisierung des Lehrprojektes**
- IV) Methodische Umsetzung der Projektziele**
- V) Implementierung in das Leitbild Lehre**
- VI) Mögliche fehlende Unterstützungsfelder**
- VII) Blick der Studierenden**
- VIII) Fazit und Ausblick**

I) Problemstellung

Das Projektseminar richtet sich an Studierende mit den Lehramtsfächern Chemie, Geographie und/oder Wirtschaft-Arbeit-Technik (WAT) im jeweiligen Masterstudiengang und soll in bereits bestehende Module implementiert werden. Perspektivisch sind Kooperationen zu weiteren Lehreinheiten der MINT-Didaktiken geplant.

Problem 1: Problemstellungen der naturwissenschaftlichen Grundbildung lassen sich nicht allumfassend aus einer einzelnen Fachdisziplin heraus erklären, sondern benötigen die Vernetzung des Wissens aus unterschiedlichen MINT Disziplinen. Dies ist in den Lehramtsstudiengängen der MINT-Fächer bisher nicht angelegt, aber für die Bewältigung der späteren Lehrtätigkeiten essentiell.

Problem 2: In der derzeitigen Schulentwicklung spielt die Digitalisierung eine immer größer werdende Rolle. Diese beschränkt sich im universitären Kontext zumeist auf die Nutzung digitaler Tools, nicht aber auf die aktive Erstellung digitaler Lernumgebungen. Das vorliegende Seminarkonzept sieht vor, diese Kompetenz praxisorientiert auszubilden.

II) (Haupt-)Ziele

Auf den Problemstellungen aufbauend wurden Ziele formuliert. Dabei stand die Implementation eines interdisziplinären Seminars zur Erstellung und Durchführung von Tablet-gestützten Escape Games (sogenannte Edu-Breakouts) für den MINT-Unterricht im Vordergrund und es sollte eine Verbindung von digitalen Lernumgebungen mit Experimenten und Konzepten der beteiligten MINT-Fächer geschaffen werden. Perspektivisch soll dieses Projekt als Beispiel für Kooperationen mit weiteren MINT-Fächern dienen.

III) Kategorisierung des Lehrprojektes

Das Projekt richtete sich an Studierende des Studiengangs M.Ed. Lehramt für die Sekundarstufen I und II in den Fächern Chemie, Geographie und WAT. Das Projektseminar wurde mit 19 Studierenden durchgeführt.

IV) Methodische Umsetzung der Projektziele

Ein erstes Orientierungstreffen fand im Juni 2020 statt. Die am Projekt beteiligten Personen trafen sich ab September 2020 regelmäßig, um einen geordneten Austausch zu ermöglichen. Die wissenschaftlichen Hilfskräfte begleiteten das Projektseminar. Mindestens eine wissenschaftliche Hilfskraft war stets im Projektseminar anwesend und unterstützte die digitale Durchführung der Veranstaltung. Aufgrund der geltenden Corona-Regelungen wurde das komplette Seminar als synchrone Online-Veranstaltung über Zoom durchgeführt.

Im ersten Teil des Semesters erhielten die Studierende einen Einblick in die theoretischen Hintergründe im Bereich MINT und Digitalisierung. Ab dem 30.11. fanden sich die Studierenden in drei Gruppen zusammen und begannen mit der Entwicklung eines eigenen Escape Games über ein selbstgewähltes MINT-Thema. Dazu hatten sie die Gelegenheit, sich in einem Breakout-Raum pro Gruppe online auszutauschen und ihre Arbeitsprozesse zu organisieren. In dieser Zeit konnten die Labore der Chemie-Didaktik und in die Werkstätten der WAT-Didaktik für das Auswählen und Erproben von praktischen Anteilen der Escape Games benutzt werden. Dies waren die einzigen Aktivitäten, für die die Studierenden in Präsenz arbeiten mussten.

Datum	Thema	Datum	Thema
02.11.	Einführung & Organisation	14.12.	Erstellung eigener Escape Games
09.11.	Naturwissenschaftliche Grundbildung	04.01.	Erstellung eigener Escape Games
16.11.	Digitale Tools für den Unterricht	11.01.	Erprobung der Escape Games
23.11.	Escape Games im Unterricht	18.01.	Redesign der Escape Games
30.11.	Erstellung eigener Escape Games	25.01.	Präsentation der Escape Games
07.12.	Erstellung eigener Escape Games	01.02.	Abschluss & Evaluation

Tabelle 1: Semesterplan des Projektseminars

Am 11.01. fand eine erste Erprobung der Escape Games statt. Diese war ursprünglich in Präsenz geplant. Da dies aufgrund der Corona-Regelungen nicht möglich war, wurde die Erprobung ebenfalls über Zoom durchgeführt, die praktischen Teile fanden in einer remoten Umsetzung statt. Durch das Peer-Feedback der ersten anderen Gruppe nach der Erprobung konnten die Escape Games noch einmal verbessert werden, bevor sie am 25.01. final präsentiert wurden.

Nach dem Ende der Vorlesungszeit arbeiteten die angestellten WHKs an der Finalisierung der Escape Games und skalierten die Arbeitsmaterialien der Escape Rooms auf eine Klassenstärke von 30 Schüler*innen.

V) Implementierung in das Leitbild Lehre

Das Projekt trägt zu einer interdisziplinären und fächerübergreifenden Lehre bei, dies geschieht durch eine Kooperation der verschiedenen Fachdidaktiken der MINT-Disziplinen. Darüber hinaus erfolgt eine Studierenden- und Kompetenzorientierung, da aufgrund des Peer-to-Peer-Konzept die disziplinentorientierten Fachkompetenzen der Studierenden um die ihrer Kommilitonen der anderen MINT-Fächer erweitert und soziale und Selbstkompetenzen gefördert werden.

In Bezug auf die Berufsorientierung und Persönlichkeitsentwicklung findet eine Erweiterung des eigenen Tätigkeitsfeldes als Fachlehrer*in hin zum/zur MINT-Lehrer*in. Weiterhin können die im Projektseminar entstandenen Escape Games im Rahmen der späteren Lehrtätigkeit genutzt werden. Auch nach dem 4K-Modell findet eine Persönlichkeitsförderung statt: Die Studierenden erstellen kooperativ Lernprodukte (Kollaboration), stehen dabei über die gesamte Lehrveranstaltung im ständigen Austausch (Kommunikation), reflektieren ihr eigenes Handeln, um gesellschaftsrelevante Themen in den Lernprodukten umsetzen (Kritisches Denken) und benötigen möglichst abwechslungsreiche Lösungswege in der Umsetzung ihrer Ideen (Kreativität).

Die Forschungsorientierung zeigt sich sowohl in der Begleitforschung zur Bestimmung der Kompetenzzuwächse der Studierenden in den Bereichen fächerübergreifender naturwissenschaftlicher Unterricht und digitaler Bildung als auch in der Beurteilung der entstandenen Produkte (Escape Games) durch selbst erstellte Evaluationsinstrumente.

Hinsichtlich der Querschnittsthemen des Leitbildes Lehre bezieht sich das Projekt auf die Konzepte der Weiterbildung/ Qualifizierung für Lehrende (1), die Digitalisierung (2), Lehramt (3) und die Kommunikation/ Vernetzung von Arbeitskreisen (4).

1. Die Lehrenden bilden sich im Bereich des eLearning und des interdisziplinären Unterrichts fort.
2. Die Digitalisierung der Lehre wird ausgebaut.
3. Die Studienangebot richtet sich an Lehramtsstudierender der Sekundarstufen.
4. Die Kommunikation und Vernetzung der Arbeitskreise von Prof. Dr. Amitabh Banerji, JProf. Dr. Nina Brendel und Prof. Dr. Vera Kirchner wird gefördert.

VI) Mögliche fehlende Unterstützungsfelder

Inhaltliche Ebene:

In dem Projekt wurde ein sehr starker Fokus auf entwicklungsbasierter Forschung und Arbeit gelegt. In dem Bereich wäre rückwirkend eine Unterstützung im Bereich Layout und Design sinnvoll gewesen. Diese Expertise fehlte in unserem Team und hätte die Arbeit der Studierenden maßgeblich unterstützen können.

Administrative Ebene:

Aufgrund der Pandemie-Situation war die Einhaltung des Zeitplanes eine große Herausforderung. Hier hätten wir uns seitens der übergeordneten Projektleitung bzw. der Finanzmittelgeber eine größere Flexibilität bezüglich der Verlängerung des Projektzeitraumes gewünscht.

VII) Blick der Studierenden

Evaluation der eigenen Kompetenzentwicklung der Studierenden

In einem formativen Assessment wurden begleitend zum Seminar Selbsteinschätzungen der Studierenden zu ihrer Kompetenzentwicklung erfasst und analysiert. Die Fragen wurden in drei Blöcken zu den Kerninhalten des Seminars “naturwissenschaftliche Grundbildung und fächerübergreifender Unterricht”, “digitale Medien” und “Escape Games” gestellt und in Form von “Ich kann ...” Aussagen evaluiert (vgl. dazu Fragebogen im Anhang). Die Befragung wurde mit dem identischen Fragebogen zu drei Erhebungszeitpunkten durchgeführt: Anfang November vor dem ersten Seminartermin, Ende November nach der Phase des theoretischen Inputs und Mitte Januar nach der ersten längeren Erarbeitungsphase des eigenen Escape Games. Die Zeitpunkte wurden so gewählt, um Unterschiede in der Kompetenzentwicklung durch die jeweilige Seminarphase erkennen zu können. Ausgewertet wurden die anonymisierten Daten von 19 Seminarteilnehmer*innen, die an mindestens zwei Befragungen teilgenommen haben. Auf Grundlage dieser Auswertung wurden fünf Studierende über ihrem anonymen Erkennungscode ausgewählt und um Rückruf gebeten, um mit ihnen Interviews zur tiefergehenden Analyse ihrer Kompetenzentwicklung zu führen.

Eine erste erkennbare Tendenz war, dass sich die Studierenden vor allem im Bereich der naturwissenschaftlichen Grundbildung nach dem theoretischen Input kompetenter fühlten als zu Beginn, dieser Kompetenzzuwachs jedoch nach längerer Zeit bis nach der Erarbeitungsphase verloren zu gehen schien. Diesen Eindruck bekräftigten Aussagen aus den Interviews.

“[...] also ich habe mittlerweile so ein bisschen das Gefühl, dass wenn ich nicht ständig am Ball bleibe, was meine naturwissenschaftlichen Kenntnisse angeht, dass ich dann irgendwie oft einfach Dinge so, dass die in die hinterste Schublade gelangen und ich gefühlt immer so erst eine Weile brauche, um die rauszukramen.”

“Also diese ganzen Hochschulthemen, die ich jetzt auch in meinen Fächern habe, also Chemie und Bio, die habe ich für das Semester zwar draufgehabt sage ich mal, wo ich die Prüfung schreiben musste, aber ich habe da nicht viel mitgenommen, denke ich.”

Das generelle Interesse an den anderen involvierten (naturwissenschaftlichen) Fachdidaktiken schien zwar gesteigert worden zu sein, spezifische naturwissenschaftliche Aspekte wurden in

der Gruppenarbeitsphase jedoch tendenziell fachintern bearbeitet. Die Aussagen aus den Interviews legten nahe, dass besonders naturwissenschaftliche Inhalte schnell verlernt werden und Auffrischungsbedarf besteht, wenn diese keine Anwendung finden. Die Inhalte des theoretischen Inputs zu naturwissenschaftlicher Grundbildung schienen also in der Erarbeitungsphase eine untergeordnete Rolle gespielt zu haben und hätten letztlich mehr praktische Anwendung finden müssen. Dies könnte damit erreicht werden, dass die Studierenden ihr entwickeltes Escape Game abschließend auf die im Spiel verankerte Kompetenzförderung im Bereich naturwissenschaftliche Grundbildung prüfen.

Eine andere Tendenz war, dass die Erarbeitungsphase auf der anderen Seite das Verständnis von Interdisziplinarität und den Nutzen fächerübergreifenden Unterrichts gefördert hat. Dies geht aus den Assessments hervor und ist daran zu erkennen, dass gerade nach der Gruppenarbeit bei vielen ein Kompetenzzuwachs in Fragen nach der Planung von fächerübergreifendem Unterricht und die Beschreibung der Notwendigkeit davon zu verzeichnen war. Dies könnte mit dem in den Interviews beschriebenen gesteigerten Interesse an anderen Fachdidaktiken zusammenhängen. Auch generell zeigte sich in den Interviews, dass die Studierenden durch die Zusammenarbeit die Sinnhaftigkeit von Interdisziplinarität und fächerübergreifenden Unterricht verinnerlicht haben, sofern dies in einem umsetzbaren Rahmen in der Schule möglich ist.

“Also einfach mein Verständnis oder ich glaube, meine Offenheit dafür, dass man SchülerInnen auch Phänomene oder Erkenntnisse auf viel mehr Ebenen auch beibringen kann (ist vergrößert worden). [...] Die Frage ist, inwiefern dann in einer, in einem realen Alltag, Schulalltag sowas überhaupt möglich ist. Das wäre eher so mein Punkt. Wie kann ich das wirklich realisieren? Habe ich überhaupt Zeit dafür?”

“Also ich würde auf jeden Fall wieder was Interdisziplinäres machen, weil ich glaube, im Moment geht in Brandenburg auch erstmal die Tendenz ja da so ein bisschen hin, wenn auch nur erstmal im Moment in der Grundschule. [...] Auch generell: Man arbeitet ja später ja auch mit anderen Lehrern zusammen. Jetzt wahrscheinlich immer also am meisten halt aus den eigenen Fächern, aber es ist trotzdem ganz nett, wenn gerade für Projekte und so weiter, dass man dann trotzdem schon mal ein bisschen eine Idee hat, was bei den anderen Lehrern, Didaktikern in den Themen dann da innerhalb dann auch ein bisschen drin abgeht.”

Darauf eingehend wurden dort auch Folgendes gefragt: “Angenommen, du hättest im weiteren Verlauf deines Studiums erneut die Wahl zwischen einem fachinternen und einem interdisziplinären Seminar: Wie und warum würdest du dich entscheiden?” Sofern dies mit schulpraktischem Nutzen verbunden ist, würden alle Interviewten ein interdisziplinäres Seminar einem fachinternen vorziehen.

“Das hängt [...] davon ab, was es für ein Fach wäre oder was für einen Kurs es wäre, denke ich. [...] also wenn es jetzt was wäre, ein Seminar wäre, wo ich sage: Okay, da macht dieses Fachübergreifende sehr viel Sinn. Da kann ich mir auch vorstellen, dass es für die Praxis was bringt. Dann würde ich das schon machen, weil es ganz gut war.”

“Also generell auf jeden Fall, auf jeden Fall würde ich das nochmal so machen, weil man hat einfach neue Insides in Sachen, die man vorher nicht so kannte. [...] Ich würde mich definitiv dafür entscheiden, sowas nochmal zu machen, weil es einfach unglaublich viel Spaß macht und die Motivation auch ganz anders ist und man auch mal aus seiner Komfortzone rauskommt [...]”

Die deutlichste Tendenz zeigte sich im Themenbereich digitale Medien. Sowohl durch den theoretischen Input als auch durch die Anwendung in der Erarbeitungsphase sind bei den meisten Teilnehmer*innen (teilweise deutliche) Kompetenzzuwächse zu erkennen. Dies ist daran zu erkennen, dass viele Studierende ihre Kompetenzen in diesem Bereich zum ersten Befragungszeitpunkt sehr gering eingeschätzt haben, zum zweiten und dritten Befragungszeitpunkt dagegen sehr hoch. Besonders hervorzuheben sind hierbei die Kompetenzen der Erstellung eigener digitaler Lernmaterialien und die Einbettung dieser in Lernsituationen. Auch in den Interviews zeichnete sich ab, dass die im Seminar verankerte Förderung im Bereich digitaler Kompetenzen für die Studierenden sehr gewinnbringend war. Die Interviewten begründeten dies vor allem mit dem praktischen Nutzen, den sie aus den vorgestellten Tools für die Praxis mitnehmen konnten und signalisierten Bereitschaft, diese Tools auch praktisch anwenden zu wollen. Auch bei Teilnehmer*innen der Befragung, die insgesamt wenig signifikante Kompetenzzuwächse beschrieben, war wenigstens tendenziell ein Zuwachs in diesem Bereich erkennbar.

Eine letzte starke Tendenz verzeichnet sich im Bereich der Escape Games. Die Befragungen zeigten deutlich, dass die Studierenden mit der Unterrichtsmethode “Edubreakout” vertraut wurden und sich sowohl nach theoretischem Input als auch Erarbeitungsphase kompetenter in

der Erstellung und im didaktischen Einsatz fühlten. Dies ging auch aus Aussagen in den Interviews hervor.

“Schon sicher eigentlich. Also ich sehe da jetzt aktuell keine großen Probleme, außer, dass es ein großer Zeitaufwand wäre, wenn man es wirklich komplett alleine macht denke ich. Aber ansonsten [...] hat mir das schon viel gebracht jetzt, was das angeht. Also ich habe da eine gute Vorstellung, wie man es machen könnte und gute Tools bekommen, die man halt alle da einbinden kann.”

“Durchführung gar kein Ding. Also würde ich machen, wenn (man) sich da einliest als Lehrkraft, gar kein Problem. Es ist ja auch ein Lernprozess für einen selber also und auch zu gucken, ob das überhaupt in einer Lerngruppe funktioniert. [...] Von der Seite auf jeden Fall bin ich komplett positiv eingestellt. Eine eigene Kreation [...] auch. Es ist halt extrem aufwendig. So das darf man halt nicht unterschätzen.”

Dies bezieht sich ebenso auf das Erstellen von Rätseln und Quiz. In den Interviews reflektierten die Studierenden ebenfalls ihre eigenen erstellten Escape Games und ziehen insgesamt eine positive Bilanz. Alle Interviewten zeigten sich sehr selbstkritisch, waren jedoch weitestgehend zufrieden mit dem Endergebnis. Auf die abschließende Frage, ob sie später in der Schulpraxis ein solches Escape Game einsetzen oder nochmal erstellen würden, signalisierten sie prinzipielle Bereitschaft unter den richtigen Umständen. Die Interviewten betonten in diesem Zusammenhang die Abhängigkeit von der Lerngruppe und die zeitliche Realisierbarkeit. Aus diesem Grund wurde auch mehrfach der Wunsch geäußert, auf bereits entwickelte Escape Games zurückgreifen zu können. In diesem Fall können sie sich deutlich besser vorstellen, die Methode im normalen Schulalltag anzuwenden. Eine eigene Erstellung wird durch den hohen zeitlichen Aufwand als eher unrealistisch gesehen und wenn, dann nur in Kooperation mit anderen Lehrkräften in Erwägung gezogen. In jedem Fall wird jedoch der Mehrwert der Methode für Schülerinnen und Schüler herausgestellt. Insgesamt zeigte sich, dass die Studierenden die Sinnhaftigkeit der Methode “Edubreakout” sehen. Die konkrete Umsetzung oder Anwendung der Methode ist in dieser Phase der Lehrer*innenausbildung jedoch schwer vorauszusagen.

VIII) Fazit und Ausblick

Das Projekt konnte trotz ständiger, corona-bedingter Änderungen mit einem zufriedenstellenden Ergebnis beendet werden.

Es wurde ein interdisziplinäres Projektseminar von drei Fachdidaktiken geplant und durchgeführt, bei dem die Zusammenarbeit zwischen den beteiligten Arbeitskreisen gestärkt wurde.

Die Methodik der Escape Games bietet hier vor allem die Möglichkeit weiterer solcher Projektseminare mit anderen Fachdidaktiken. Auch über eine multilinguale Erstellung der Escape Games könnten Fachdidaktiken der sprachlichen Fächer einbezogen werden und gleichzeitig zur Internationalisierung im Sinne des Leitbild Lehre beitragen.

Die Evaluation der Kompetenzentwicklung in Form von formative Assessments ermöglicht eine kontinuierliche Anpassung des Seminars an die Bedürfnisse der Studierenden sowie eine Förderung ihrer Kompetenzen. Durch die Einzelinterviews mit Studierenden aller drei Fachrichtungen konnten konkrete Aussagen zu den Schwerpunkten Interdisziplinarität, Digitalität und naturwissenschaftliche Grundbildung erfasst und für die Weiterentwicklung des Seminars evaluiert werden. Ergänzend wären teilnehmende Beobachtungen im Entwicklungsprozess der Escape Games gewinnbringend gewesen, um konkrete Einblicke in das interdisziplinären Arbeiten der Studierendengruppen zu bekommen.

Die Projekt-Team bedankt sich beim ZfQ und der Universität Potsdam für die Bereitstellung der Mittel.

II. Fragen zur Kategorisierung von Lehrprojekten

Bitte helfen Sie uns bei der Kategorisierung Ihres Projekts und setzen ein Kreuz bei den zutreffenden Punkten.

Eine Mehrfachauswahl ist möglich.

1. Einbezogene(s) Lehrveranstaltungsformat(e)

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
X	Seminar
	Vorlesung
	Übung
	Exkursion, Studienreise
X	kleine Gruppen (1-20)
	mittlere Gruppen (21-49)
	große Gruppen (>50)
	sehr große Gruppen (>100)
	studentisches Projekt
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

2. Spezielle Lehrmethodik, spezielles Lehrarrangement

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
X	Projektmethode, Projektseminar
	forschendes Lernen (bspw. Forschungsseminare, Problem Based Learning)
X	interdisziplinäres Co-Teaching
	Co-Teaching

(X)	Simulation, Planspiel
	Inverted Classroom Model, "Flipped Classroom"
Kooperation mit externem Partner (bspw. Service-Learning), nämlich (bitte nennen):	_____
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

3. Neue Lehrinhalte

(Bitte in Stichpunkten beschreiben)
Escape Room als Unterrichtsmethode / Edubreakout
Actionbound

4. Gestaltungsebene(n)

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
X	Lehrveranstaltung(en)
	Modul(e)
	Studiengang
X	Studiengangsübergreifende(s) Angebot(e)
	Internationale(r) Kurs(e) (bspw. Online-International-Learning)
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

5. E-Learning, Medieneinsatz

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
X	Anreicherung mit Online-Angebot (bspw. begleitende Materialien)
	Integration (Blended Learning)
	Integration mit Ersatz von Präsenzveranstaltungen
	Virtuelle Lehre (bspw. MOOC)
	Einsatz von Video
	Virtuelle Realität, Augmented Reality
	360-Grad-Bilder
	E-Assessment, elektronische Prüfungen
Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	_____

6. Schwerpunkt auf folgende Zielgruppe(n)

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
	Studierende, allgemein
	nur BA-Studierende
X	nur MA-Studierende
X	Lehramtsstudierende
	ausländische Studierende
	Studienanfänger*innen
	Berufstätige (bspw. Wissenschaftliche Weiterbildung)
	offenes Angebot (bspw. MOOC)

Sonstiges/Anderes (bitte nennen):	
--------------------------------------	--

7. Bezug zum Leitbild Lehre

7.1 Bezug zu den Themen des Leitbilds Lehre

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
	Forschungsorientierung
	Tätigkeitsfeldbezug und Persönlichkeitsbildung
X	Interdisziplinäre und fachübergreifende Lehre
	Zielgruppenspezifische Lehre
X	Studierenden- und Kompetenzorientierung

7.2 Bezug zu den Querschnittsthemen des Leitbilds Lehre

„X“ an zutreffender Stelle setzen	
	Weiterbildung/Qualifizierung für Lehrende
X	Digitalisierung
	Heterogenität
	Internationalisierung
X	Lehramt
X	Kommunikation/Vernetzung (u. a. Aufbau einer Best Practice Datenbank)
	Qualitätsverständnis, Qualitätspolitik und Qualitätskultur

8. Bitte vergeben Sie Schlagwörter, die das Projekt weitergehend spezifizieren (bspw. "Hackathon", "Blockseminar")

Bitte freie Schlagwörter nennen
Escape Rooms / Edubreakout
Unterrichtsmethode
Fächerübergreifender Unterricht
Lehramt
Gamification