



13 Klassen konnten sich der Aufgabe stellen, dem anonymen Hacker auf die Schliche zu kommen. Spielerisch setzten sie sich dabei mit Themen wie Medienkompetenz, Datensicherheit, Fake News und Cybermobbing auseinander und auch die Stärkung der Klassengemeinschaft kam nicht zu kurz, denn nur als Team konnten die Rätsel gelöst werden.



Alle Beteiligten waren mit großem Eifer dabei, hatten viel Spaß bei der Sache, wurden aber auch zum Nachdenken angeregt.

Am schnellsten war die Klasse 2 KA 1:
Mit einer rekordverdächtigen Restzeit von 8.42 min war sie die schnellste von 30 Klassen baden-württemberg-weit.

Und das sagen unsere Schüler dazu:

„Ich fand das Escape-Room-Projekt sehr gut. Es hat viel Spaß gemacht im Team die Aufgabenstellung zu lösen.“

„Die Aufgaben sind vielfältig, technisch kreativ und spannend.“

„Die Erfahrungen im Escape Room haben mir geholfen, besser zu verstehen, wie die Betroffenen mit Cybermobbing umgehen.“

„Die Schwierigkeitsstufe war genau richtig.“

„Das Thema war wichtig, da Hackerangriffe jeden treffen können.“

„Eine gute Idee für junge Erwachsene, um dieses Thema aufzugreifen.“

„Das hat mich nachdenklich gemacht. Nächstes Mal werde ich überlegen, bevor ich etwas poste.“