

# Wegweiser zur Umsetzung eines eigenen Kriminalfalls

Diese Punkte geben Ihnen einen Überblick, welche Dinge man bedenken und vorbereiten muss, um einen Kriminalfall, wie den der Sekundarschule Soest, selbst zu entwickeln und durchzuführen. Der zeitliche Umfang bis zum Projektstart hängt stark von den geplanten Inhalten und den Querverbindungen ab. Man sollte hierfür ein paar Tage Arbeitszeit einplanen. Vergleichbar ist es mit der Planung und Erstellung eines vielfältigen Stationslernens.

Bei dem Projekt in Soest konnten die Schüler unmittelbar mit der Aufgabe beginnen ohne das ein bestimmtes digitales Know-How vorausgesetzt wurde, da durch die Bearbeitung der digitalen Inhalte des Falls neben dem Erwerb mathematischer Kompetenzen auch die Förderung der Medienkompetenzen im Fokus stand.

Bei der Erstellung des Materials müssen Apps nicht im klassischen Sinne genutzt werden, also beispielsweise Keynote nur für Präsentationen. Apple bietet viele gute Vorlagen und Formen und einiges mehr, die sich zur Erstellung von Material sehr gut eignen, auch wenn man sie für bestimmte Präsentationen/Arbeiten im schulischen Kontext nicht unbedingt passend findet/ auswählen würde. An der Sekundarschule Soest wurden alle Materialien allein mit Keynote und Pages erstellt. Es werden also keine kostenpflichtigen zusätzlichen Bearbeitungsprogramme oder ähnliches benötigt.

## **Konzept Entwicklung:**

- In welchem Fach möchte ich so einen Kriminalfall umsetzen?
- Für welche Jahrgangsstufe soll es sein?
- Welche Kompetenzbereiche soll dieses Projekt abdecken?
- Über welchen Zeitraum soll es gehen?
- In welchem Umfang können die Schüler daran pro Woche arbeiten?
- Findet es im Klassenverband während des Präsenzunterrichts als Gruppenarbeit statt oder als Hausaufgabe in einer Gruppe?
- Welche Ausstattung ist vorhanden und soll dafür genutzt werden (Hardware, Software)?

## **Planungsphase:**

- Idee zum Kriminalfall (der Geschichte) entwickeln und aufschreiben
- Anhand der Geschichte einzelne Teilaufgaben herausarbeiten (Spielanleitung, Durchsuchungen, Befragungen, Recherchen, Hilfestellungen usw).
- Wie kann ein mögliches Bewertungssystem aussehen?
- Benötige ich zur Umsetzung gestaltete Materialien, Zeichnungen, Tonaufnahmen o.ä.? Kann ich diese selbst anfertigen oder kann ich dafür Kunst- und Medienkurse zur Hilfe holen?
- Alle Materialien bündeln und so ablegen, wie sie während des Spielablaufes benötigt werden.
- Testlauf (mit Kollegen) machen.

**Durchführung:**

- Einführung in das Projekt.
- Gruppeneinteilung
- Klären von Fragen
- Start des Projektes - Zustellung der ersten Materialien (Teilaufgabe) an die Gruppe
- Als Spielleiter ist man erreichbar (Chat, Nachrichten, Mail o.ä.)
- Zusendung weiterer Materialien nach erfolgreich absolvierten Teilaufgaben.
- Bewertung

**Fazit:**

- Feedbackrunde
- Bewertung