

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Strafrecht als Edubreakout mit digitalen Medien

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



V.3

Recht

Strafprozess – Strafrecht als Edubreakout mit digitalen Medien

Christian Bachmann



© RAABE 2024

© Andrii Lysenko/iStock/Getty Images Plus

In dieser Unterrichtseinheit wird das komplette Verfahren eines Strafprozesses in Form eines Edubreakouts und eines Rollenspiels erarbeitet. Fesselnd wie ein Krimi begeben Sie sich mit Ihren Lernenden in die Ermittlung der Tat und die Rollen der Beteiligten. Anhand spannend aufbereiteter Ermittlungsdokumente verfolgen die Schülerinnen und Schüler die Spuren, die bis hin zum Hauptverfahren in den Gerichtssaal führen. Die Unterrichtseinheit kann mit digitalen Anwendungen ergänzt werden, die den Lernenden helfen, sich auf die abschließende Lernkontrolle vorzubereiten.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8–10
Dauer:	6–8 Stunden
Kompetenzen:	Handlungskompetenz, Orientierungskompetenz, Sachkompetenz, Urteilskompetenz, Methodenkompetenz
Thematische Bereiche:	Etappen eines Strafverfahrens, Fallanalyse, Verlauf eines Strafprozesses, Rechtsstaat, Gerichtsprozess
Medien:	Powerpoint, Learning Snacks
Zusatzmaterialien:	Powerpoint-Präsentation, Feedbackbogen

LEARNING
Snacks

Fachliche Hinweise

Verlauf eines Strafverfahrens

Strafverfahren verlaufen schematisch in drei Phasen: das Ermittlungsverfahren, das den Sachverhalt klärt, das Zwischenverfahren, bei dem besprochen wird, ob es zur Hauptverhandlung kommt, und die Hauptverhandlung vor Gericht. Das Vollstreckungsverfahren wird häufig als vierter Teil betrachtet, findet aber in diesem Unterrichtsszenario kaum Berücksichtigung.

Das Ermittlungsverfahren

Das Ermittlungsverfahren wiederum beinhaltet ebenfalls drei Schritte. Nach einem Anfangsverdacht wird der mögliche Tathergang und mögliche Tatbeteiligte ermittelt. Ergibt eine solche Prüfung keine Anhaltspunkte dafür, dass sie eine strafbare Handlung begangen haben, wird von der Einleitung eines Ermittlungsverfahrens abgesehen. Sobald jedoch naheliegende Anhaltspunkte für strafbare Handlungen vorliegen, ist die Staatsanwaltschaft gesetzlich verpflichtet, ein Ermittlungsverfahren gegen die Beteiligten, die sich strafbar gemacht haben könnten, einzuleiten.

Zweck des Ermittlungsverfahrens ist die Klärung des Ablaufs des tatsächlichen Geschehens und der Handlungen der Beteiligten. Die belasteten Beteiligten werden dann zu Beschuldigten. Im Regelfall führt die Staatsanwaltschaft die Ermittlungen durch die Polizeidienststellen der Schutz- oder Kriminalpolizei. Dabei werden alle notwendigen und verfügbaren Beweise erhoben, auch solche, die den Beschuldigten oder die Beschuldigte entlasten können.

Nach Ende der Ermittlungen legt die Polizei der Staatsanwaltschaft das Ermittlungsergebnis vor. Dann wird entschieden, ob es zu einer Anklage kommt und, wenn ja, welche Tatbestände angeklagt werden. Andernfalls kann das Verfahren zurückgestellt oder, in Fällen geringer Schuld, sogar ohne Auflagen eingestellt werden.

Die Anklage in einer Hauptverhandlung geht für die Seite der Angeklagten mit einem erheblichen Schaden einher. Dies betrifft das gesellschaftliche Ansehen, häufig aber auch die psychische Belastung und kann konkrete private und berufliche Folgen nach sich ziehen.

Das Zwischenverfahren

Das Zwischenverfahren soll eine unabhängige Prüfung des Sachverhalts vornehmen. Das zuständige Gericht prüft im Kern das Vorliegen eines hinreichenden Tatverdachts, den die Staatsanwaltschaft zuvor bejaht hat. Es handelt sich daher um ein gerichtliches Verfahren, das u. a. in § 203 StGB geregelt ist.

Kritisch gesehen wird oft, dass das Gericht die Anklage vorher prüft und damit möglicherweise einen voreingenommenen Blick auf den Fall haben könnte. Problematisch ist auch, dass Aspekte der Hauptverhandlung schon bei der Umfeldbefragung im Ermittlungsverfahren oder bei einer Untersuchungshaft im Zwischenverfahren öffentlich werden können und so der beschriebene Schaden für den Angeklagten schon vor der Entscheidung über die Zulassung zum Hauptverfahren eintritt.

Die Hauptverhandlung

Das Hauptverfahren teilt sich in die Vorbereitung zur Hauptverhandlung und die Hauptverhandlung selbst. Der Ablauf der Hauptverhandlung ist im Wesentlichen in § 243 StPO geregelt. Eine Präzision des Verlaufs findet sich in den Unterrichtsmaterialien.

Bei strenger Betrachtung kommt als vierter Aspekt das Vollstreckungsverfahren hinzu, das hier lediglich in Form des Urteils angesprochen wird. Die Sinnhaftigkeit von Haftstrafen oder Aspekte besonderer Sanktionierung insbesondere im Jugendstrafrecht und die Zulässigkeit von Strafe bei Jugendlichen wird an anderer Stelle erörtert. Diese Themen bereichern den Unterricht, tragen aber zum Umgang mit dem konkreten Fall wenig bei.

Die Auswahl des Falls

Die Ausgestaltung der Unterrichtseinheit ist orientiert an der Fallbeschreibung eines Tötungsdelikts aus der „Fallsammlung für Schüler*innen“ der Rechtswissenschaftlichen Fakultät der Uni Münster (vgl. „Weiterführende Medien“). Der Fall erscheint deshalb besonders geeignet, weil er viele Facetten birgt, also zu einer differenzierten und gleichzeitig für Schülerinnen und Schüler zugänglichen Analyse beiträgt. Hinzu kommt, dass der Fall passend zur Lerngruppe und jeweiligen Situation sinnvoll angepasst werden kann.

Didaktisch-methodische Hinweise

Die methodische Form der Umsetzung

Methodisch wird das Ermittlungsverfahren in Form eines Edubreakouts durchgeführt und danach die Verhandlung als Simulation in Form eines Rollenspiels nachgestellt. Abschließend wird die Unterrichtssequenz mit einem Feedbackbogen aufgearbeitet.

Was ist ein Edubreakout und wie kann man ein Edubreakout erstellen?

Ein Edubreakout stellt die pädagogische Variante der in den letzten Jahren populär gewordenen Exit-Games bzw. Escape-Rooms dar. Hierbei müssen die Schülerinnen und Schüler vielfältige Rätsel kooperativ lösen, um etappenweise ein vorgegebenes Ziel zu erreichen – beim Exit-Game das Verlassen des Raumes, in diesem Fall das Öffnen eines Tresors.

Beim Edubreakout gibt es eine Rahmengeschichte, die zur Lösung einlädt, im vorliegenden Beispiel die Beschreibung eines Kriminalfalls. Durch das Lösen von Fragestellungen und Rätseln sollen Lernende in Kleingruppen als Team selbstständig die gestellte Herausforderung meistern. Zum Erstellen der Rätsel und Aufgaben kommen hier analoge und digitale Materialien in Betracht. Dazu können auch klassische Arbeitsblätter, Quiz, Videos, Rechercheaufträge usw. verwendet werden. Sinnvoll ist es aber häufig, das Gesamtbreakout im Auge zu behalten und sich zumindest teilweise von den klassischen Aufgabentypen zu trennen, schon alleine damit bei den Schülerinnen und Schülern nicht der Eindruck entsteht, man kleide Arbeitsblätter nur in ein neues Gewand. Wie und in welcher Reihenfolge die entsprechenden Materialien zu bearbeiten sind, wird in der Regel nicht oder nur begrenzt vorgegeben. Damit erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich als Team zu organisieren, zielgerichtet zu kommunizieren und zu dokumentieren, selbstständig und problemlösend zu denken, sich fachlich zu strukturieren und Frustrationstoleranz aufzubauen.

Materialien für die analogen Sequenzen lassen sich häufig kostengünstig einkaufen, bei kreativem Einsatz lässt sich häufig auch vieles nutzen, was man bereits besitzt oder kostenlos erhält.

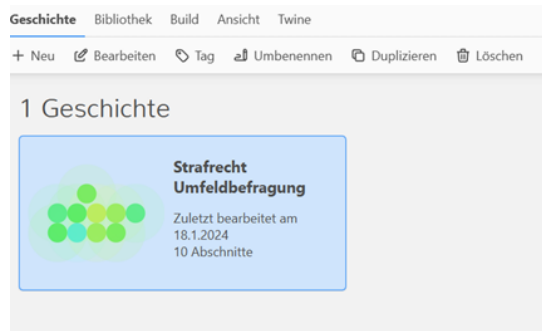
Digital werden in dieser Unterrichtseinheit zwei Webanwendungen eingesetzt: Twine und Learning Snacks.

Digital arbeiten mit Twinery

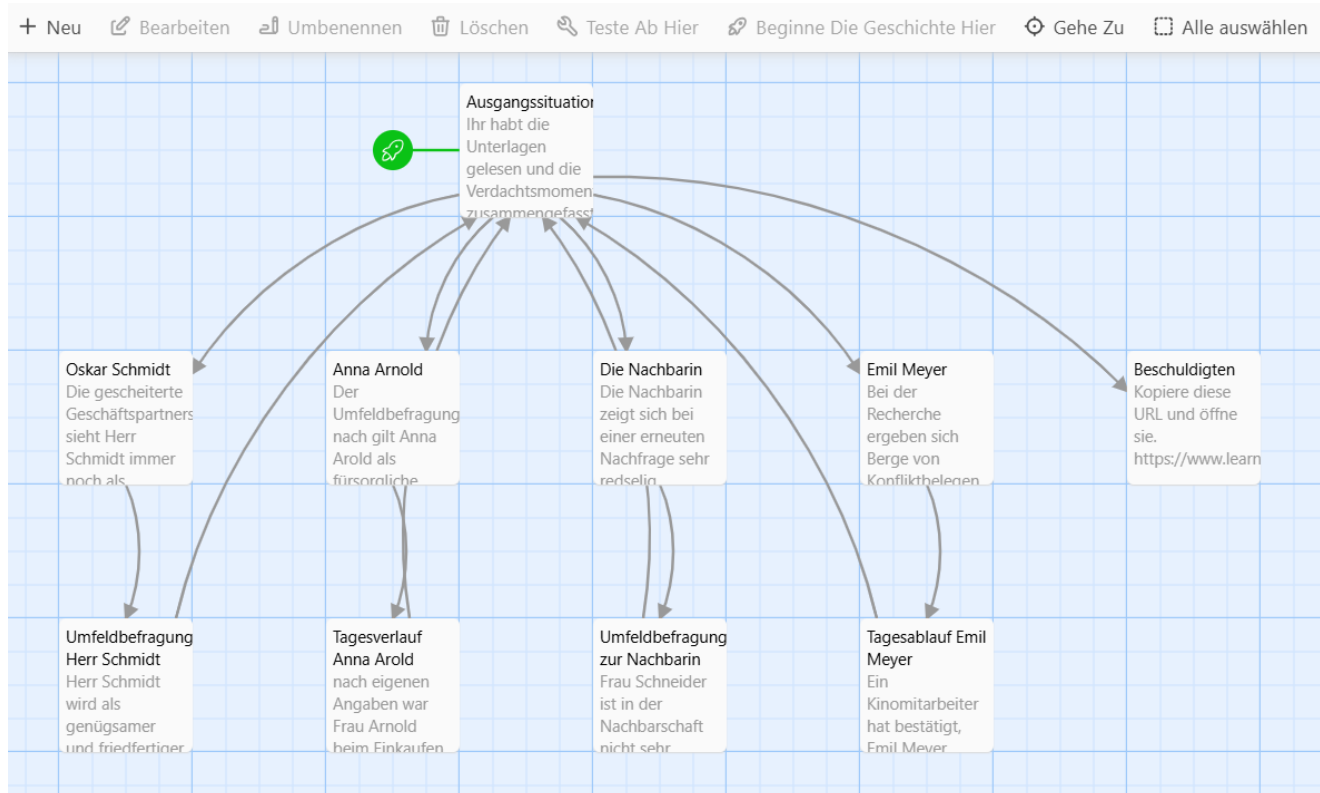
Twinery.org dient zur Erstellung eines HTML-Codes, mit dessen Hilfe die Umfeldbefragung simuliert wird. Was kompliziert klingt, ist in der Praxis mit überschaubarem Aufwand zu realisieren, auch wenn der Zugang vielleicht nicht ganz so intuitiv ist wie bei anderen Tools, die sich für den Bildungs-

einsatz eignen. Einen Moment sollte man sich schon Zeit nehmen, um sich an die Benutzeroberfläche zu gewöhnen. Gegebenenfalls hilft ein Video-Tutorial.

Auf der Startseite werden die bereits erstellten Strukturen zusammengefasst, gespeichert und zur weiteren Bearbeitung bereitgestellt.



Beim Erstellen einer neuen Struktur definiert man ausgehend von einem Anfangsknoten Wege, die die Schülerinnen und Schüler später durch Anklicken nachverfolgen können.



Diese Struktur lässt sich dann automatisch als HTML-Code abspeichern. Um sie den Lernenden zugänglich zu machen, muss man diese Datei noch veröffentlichen. Das ist z. B. über Moodle, Padlet oder es ist eine Speicherung über Taskcards bzw. einen Cloud-Dienst möglich. Für die Schülerinnen und Schüler entsteht dann eine sehr einfache, aber gut nutzbare Oberfläche, die sie im Zusatzmaterial zu dieser Einheit herunterladen können.

Digital arbeiten mit Learning Snacks

Eine im Hinblick auf die Ausgestaltung deutlich einfachere Alternative stellt Learning Snacks dar. Mit Learning Snacks lassen sich einfach Quiz erstellen, die als Chatbot an Messenger-Nachrichten erinnern. Der große Vorteil für das hier dargestellte Vorgehen liegt bei Learning Snacks darin, dass Abfragen und Informationen direkt hintereinandergeschaltet werden. Somit lassen sich gleichzeitig Abfragen gestalten, Informationen streuen und Zugangsberechtigungen durch „Zahlencodes“ erstellen. Nach der Anmeldung kann man durch Drücken auf den „+“-Button einen „Snack“ erstellen. Nach Vergabe eines Namens und eines optionalen Titelbildes gibt es grundsätzlich vier Möglichkeiten: Per Texteingabe können hier Infotexte, Fragen, aber auch Audios und Videos eingegeben werden. Bei der Textabfrage lassen sich Multiple- bzw. Single-Choice-Abfragen, Lückentexte, Abfragen von Reihenfolgen, Dialoge und Statistiken erstellen. Sie können auch Bilder als Fotos, Karikaturen, Statistiken und Schaubilder integrieren. Ebenso können Sie eine Multiple- oder Single-Choice-Abfrage mit Bildern gestalten. Durch das Teilen-Symbol kann man einen Link, einen Einbettungscode, eine Abfrage mit Namenseintrag und einen Wettbewerb generieren.

Evaluation

Zur abschließenden Evaluation wird hier ein analoger Fragebogen erstellt. Möglich wäre aber auch eine Evaluation über das kostenfreie OER-Tool [Bittefeedback.de](https://bittefeedback.de) oder die teilweise kostenpflichtigen interaktiven Arbeitsblätter der Fobizz-Tools, von Tapucate oder Worksheet Crafter. In der Nutzung digitaler Werkzeuge für die journalistische Arbeit sind die Schülerinnen und Schüler frei. Die Einheit schließt mit einer Lernkontrolle ab.

Ziele der Unterrichtseinheit

Das Vorgehen als Edubreakout und die anschließende Verhandlungssimulation vermitteln Sachwissen, soziale Ziele und fachliche Kompetenzen. In fachlicher Hinsicht soll das Strafverfahren ausgehend vom Ermittlungsverfahren bis zum Urteilsspruch betrachtet werden. Struktur, Ziele und Verlauf eines Strafverfahrens werden berücksichtigt sowie das Lesen, Interpretieren und Anwenden von Rechtstexten eingeübt.

Gleichzeitig ist Teamarbeit und differenziertes Handeln gefragt. Bei der Aktendurchsicht ist es sinnvoll, sich aufzuteilen und die Ergebnisse in einer gemeinsamen (hier digitalen) Struktur zu archivieren, um im Anschluss Schlussfolgerungen zu ziehen. Während der erste Teil also in einer geschickten Aufteilung besteht, geht es im Folgenden darum, gemeinsam Ideen auszutauschen und zu schlussfolgern. Dabei können die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Fähigkeiten zeigen und entfalten. Während einige eher analytische Stärken offenbaren, können andere Strukturiertheit und Ordnungssinn und Dritte ihre Kreativität einbringen. Die Gruppendynamik, die Möglichkeit, individuelle Begabungen einfließen zu lassen, und die Bereitschaft zur differenzierten Auseinandersetzung werden für die Lernenden und die Lehrkraft sichtbar und können als Ansatzpunkt zur Verbesserung der Arbeit in der Klasse sowie zur zukünftigen gezielten Förderung und Unterrichtsgestaltung durch die Lehrkraft dienen. Auch wenn es kein einheitliches Kompetenzmodell für das Fach Politik gibt, so sind die Konzepte in der Regel doch ähnlich.

Sachkompetenz ist die Basis für jede Auseinandersetzung. Hier werden die verschiedenen klassischen Wissensbestände vermittelt, die Sachkompetenz steht aber nicht im Mittelpunkt.

Dazu gehört hier das Wissen über den Verlauf eines Gerichtsprozesses und die Kenntnis verschiedener gesetzlicher Grundlagen.

Bei der Aktenanalyse steht die Textarbeit im Vordergrund. Die kollaborative Aktenanalyse erfordert exaktes Lesen und damit das Nutzen entsprechender Lese- und Markiertechniken sowie die Fähigkeit, Wichtiges von weniger Wichtigem zu unterscheiden (*Methoden- und Sozialkompetenz*). Um die

Informationen besser auswerten zu können, müssen sie strukturiert und reduziert werden. Dazu bietet sich die Nutzung eines digitalen kollaborativen Werkzeugs an. Die Ergebnisse kontrollieren sich bei der Suche nach dem Beschuldigten selbst, denn die Informationen müssen strukturiert zusammengetragen werden, um gemeinsam ausgewertet werden zu können. Bei der gesamten Simulation des Ermittlungsverfahrens braucht es das Wissen oder die Fähigkeiten anderer, um den Beschuldigten zu finden, die rechtliche Einordnung vorzunehmen und zu belegen und die Rätsel dazwischen zu lösen. Damit wird die Arbeit nicht beliebig, sondern erhält im Rahmen des Teamworks im Spiel Bedeutung.

Urteilskompetenz bezieht sich auf die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler, Inhalte aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten, Aspekte zu belegen und zu begründen und am Ende so abzuwägen, dass sie zu einem begründeten Urteil gelangen. Dieser Aspekt kommt in besonderem Maße in der Vorbereitung und Umsetzung der Verhandlungssimulation zum Tragen.

Die politische *Handlungskompetenz* simuliert und fördert die Teilhabe am öffentlichen demokratischen Prozess der Meinungs- und Willensbildung. Politische Handlungskompetenz erwächst aus simuliertem oder realem Handeln, es gibt keine Trockenübung für verantwortungsvolles Agieren. Hier zeigt sich die Handlungskompetenz nahezu während der kompletten Unterrichtseinheit, da durchgängig ergebnisorientiertes Handeln in realen Kontexten nachgebildet wird.

Unter *Orientierungskompetenz* versteht man die Fähigkeit, sich im politischen Raum zu orientieren, im Alltag wie auch in der engagierten Auseinandersetzung. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Standpunkte zu hinterfragen, sich dabei als Teil einer pluralistischen Gesellschaft zu verstehen und sich in einer Informationsgesellschaft über unterschiedliche Interessenlagen zu informieren und darin zu positionieren. Ausgehend vom eigenen Standpunkt fördert die Orientierungskompetenz selbstständiges und aktives Handeln der Schülerinnen und Schüler auch außerhalb der Schule. Diese Orientierung wird hier im Hinblick auf rechtliche Prozesse auch über das Strafrecht hinaus gegeben, einerseits durch den Umgang mit Gesetzen und deren Deutung in der Realität, andererseits bezüglich des Verlaufs juristischer Prozesse und Verfahren.

Neben der Vermittlung reproduktiven Wissens und fachlicher Kompetenzen lässt sich die soziale Interaktion durch die Lehrkraft gut beobachten und analysieren. So erhält sie Informationen über die Zusammenarbeit und Arbeitsstrukturierung innerhalb der Klasse, erfährt also, wer welche Aufgaben in der Interaktion übernimmt (wer die Leitung übernimmt, wer Ideengeber ist, wer strukturiert zusammenfasst, wer gut im Team arbeitet oder sich gerne zurückzieht und Ergebnisse in Ruhe für sich erzielt ...). Dadurch werden für die Lehrkraft die Stärken einzelner Lernender transparenter, was für die individuelle Förderung und die Planung folgender Unterrichtseinheiten dienlich sein kann.

Was muss bekannt sein?

Im Vorfeld sollte der Unterschied zwischen Privatrecht und öffentlichem Recht behandelt worden sein, damit eine klare Abgrenzung im Verfahren vorgenommen wird.

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Grundsätzlich ist das Edubreakout für Lerngruppen aller weiterführenden Schulen geeignet. Je nach Leistungsstärke können ggf. zeitliche Vorgaben angepasst, Hilfestellungen durch den Lehrer gegeben, Hilfekärtchen, ergänzende Materialien oder Helfersysteme in der Klasse angeboten oder die Materialien angeglichen werden. Breakouts und Simulationsspiele sind offene Lernformate. Sie haben einen hohen Aufforderungscharakter, lassen eine differenzierte Auseinandersetzung zu und bleiben oft lange in Erinnerung. Durch die offene Ausgestaltung bergen sie aber auch das Risiko, dass Lernende sich in Nebenaspekten verlieren oder anderen Tätigkeiten nachgehen. Insbesondere

dann, wenn sich Schülerinnen und Schüler in offenen Unterrichtssituationen hilflos fühlen oder die Vorgaben als zu flexibel wahrnehmen und eine negative Eigendynamik den Unterrichtsverlauf nachhaltig stört. Grundsätzlich steigt die Lautstärke bei offenen Formaten schnell an. Die Aufgabe der Lehrkraft besteht bei dem Spiel darin, auf der Einhaltung des Rahmens zu beharren und ggf. unterstützend und beratend zur Seite zu stehen, damit der „rote Faden“ erhalten bleibt und sich keine Misserfolgserwartung einschleicht, wenn Lernende Lösungen nicht „schnell genug“ finden. Im Hinblick auf die Lehrpläne der Klassenstufe 8–10 wird die Rolle der Prozessbeteiligten, der Verlauf eines (Straf-)Prozesses und die Fallanalyse meist thematisiert, sodass die Inhalte in der Regel für alle weiterführenden Schulen der unterschiedlichen Bundesländer relevant sind. Häufig liegt der Fokus hier auf der Rechtssituation Jugendlicher. Diese wurde im vorliegenden Fall bewusst ausgeklammert, um die Komplexität nicht noch weiter zu erhöhen. Bei Bedarf ist hier eine Angleichung möglich. Die Auseinandersetzung mit der Strafmündigkeit Jugendlicher bietet sich sinnvollerweise insbesondere im Anschluss an dieses Breakout an.

Verlauf des Breakouts

Sie können in der ersten Stunde der Unterrichtseinheit mithilfe der Powerpoint-Präsentation im Zusatzmaterial den Verlauf des Breakouts mit Ihren Lernenden besprechen sowie die einzelnen Verlaufsschritte und die Methode erklären.

1. Information zum Ablauf eines Ermittlungsverfahrens und der Ausgangssituation der Geschichte
2. Aktenanalyse
3. Umfeldbefragung über Twinery.org
4. Beweiserhebung und strafrechtliche Würdigung im Learning Snack
5. Rein gruppendynamische und analytische Phasen beim Rätsellösen mit Realien

Das Edubreakout beginnt mit der Aktenanalyse. Dazu bekommen die Schülerinnen und Schüler die Akten mit den Materialien M 1–M 8 in einer Sammelmappe mit der Aufschrift „Fallakte Ostermann“. Nach der Aktenanalyse erhalten sie als Detektive eine Taschenlampe (Schwarzlichtlampe) und eine Lupe sowie den Tresor, das Einmachglas und das Kästchen.

Verlauf des Rollenspiels

1. Vorbereitung der Verhandlung
2. Simulation der Verhandlung
3. Auswertung und Dokumentation

Für das Rollenspiel bekommen die Lernenden die Rollenkarten. Der Raum sollte passend zur Gerichtsverhandlung gestaltet werden. Mikrofon oder Handy-Stativ können die Journalisten unterstützen.

Materialbedarf

Die ideale Gruppengröße pro Team liegt bei ca. 5–7 Personen, üblicherweise benötigt man damit 3–4 Teams pro Klasse und dazu passende Materialsätze. Beim Erstellen von Breakouts kann man im Hinblick auf die Materialien kreativ sein. Für den Abschluss des Breakouts wurden „Spardosen-Tresore“ genutzt, die optisch passend und vergleichsweise günstig zu haben sind. Um den Schlüssel weitergeben zu können, wurde ein Einmachglas vorgeschaltet, das durch ein Schloss gesichert ist. Alternativ könnte man gleich ein Einmachglas anmalen oder die Belohnung verpackt hineinlegen. Möglich wäre auch, einfach eine Kiste oder einen Schuhkarton mit einem Seil oder einer Kette wie ein Geschenk zu umwickeln und mit einem Schloss zu sichern, was die Anschaffungskosten senkt oder sogar ganz wegfallen lässt. Ergänzend wurde hier ein Kästchen mit Arsenfläschchen passend zur Geschichte gewählt, das mit einer Schnur umwickelt und mit einem Schloss abgesperrt wurde.

Darüber hinaus ist eine Lupe und eine Lampe für die Detektivarbeit Teil des Szenarios. Bei der Lampe handelt es sich um eine Schwarzlichtlampe, um „Geheimschrift“ zu lesen, was die Lernenden im Vorfeld aber nicht wissen. Die Lupe hat keine konkrete Funktion, sondern ist eher passendes Beiwerk. Bei identischem Vorgehen ergibt sich also folgende Anschaffungsliste:

Pro Gruppe: einen Spartresor, ein Einmachglas klein, ein Holzkästchen klein, eine kleine Flasche für das Kästchen (nur Deko), einen Zauberstift/Geheimstift, eine Schwarzlicht-Taschenlampe, eine Lupe, Schnur, Papier, zwei Vorhängeschlösser mit dreistelligem Zahlencode, Dokumentenmappe für die Akten, einen Briefumschlag und den Inhalt für den Tresor. Häufig ist bei den Zauberstiften schon eine Lampe dabei, sie ist selbstverständlich nutzbar, aber weniger spektakulär als die Taschenlampen.

Das Edubreakout enthält digitale und analoge Elemente. In der vorgestellten Form ist ein digitales Endgerät nötig. Mit überschaubarem Aufwand könnte man das Breakout aber auch in eine rein analoge oder rein digitale Variante überführen.

Folgende Materialien werden vorher vorbereitet

Aktenanalyse und Umfeldbefragung: eine Sammelmappe mit den Akten zum Fall und der Aufschrift „Fallakte Ostermann“.

Lösen des Quiz: ein Holzkästchen mit einem kleinen Fläschchen (Arsen-Imitat) und einem Zettel. Auf dem Zettel steht auf der einen Seite eine Einkaufsliste, z. B. mit Kugelschreiber, und auf der Rückseite mit Zauberstift „756“ als Code, um mit dem Quiz fortfahren zu können. Dazu kommt ein Einmachglas, in dem sich versteckt (z. B. in einem Briefumschlag) der Zugangscod zum Tresor und der Schlüssel befindet. Das Einmachglas wird mit einem Zahlenschloss mit der Kombination „211“, also der Paragrafennummer für Mord, verschlossen. Im Tresor sollte etwas sein, worüber sich die Schülerinnen und Schüler freuen, z. B. Bonbons.

Verhandlungssimulation: Hier erhalten die Lernenden jeweils die passenden Rollenkarten zur Vorbereitung und Umsetzung. Für die Simulation sollten die Tische wie bei einer Gerichtsverhandlung aufgebaut sein. Die Klasse kann bei der Beratung der Richterinnen und Richter wortlos mithören. Den Journalistinnen und Journalisten kann ein Handy-Stativ (TikTok/Instagram-Influencer) oder ein Mikrofon für den Podcaster bereitgestellt werden.

Die Simulation der Gerichtsverhandlung basiert auf der Beweisführung des Breakouts.

Mögliche Alternativen oder Erweiterungsmöglichkeit

Alternativ dazu wäre auch eine Fallanalyse ohne Edubreakout denkbar, sodass man sich auf die Verhandlungssimulation beschränken könnte. Auch eine reine Fallanalyse entlang der Fallbeschreibung der Uni Münster und eine materialgestützte Zusammenstellung des Verlaufs eines Strafverfahrens auf Basis des Vorwissens der Lernenden, z. B. durch Gerichtsserien, ist denkbar. Alternativ können auch die Schritte eines Strafverfahrens textbasiert oder im Anschluss an das Spiel entlang der eigenen Handlung erarbeitet werden. Die zweite Lösung wäre pädagogisch sicherlich am spannendsten, erhöht aber weiter die Komplexität einer für Klasse 8–10 schon relativ vielschichtigen Struktur. Sinnvoll erweitern lässt sich die Unterrichtseinheit durch die Stufen der Strafmündigkeit. Die Rechtsfolgen der Jugendgerichtsbarkeit, also Erziehungsmaßregeln, Wiedergutmachungsleistungen und Jugendstrafe, können thematisiert und in ihrer Absicht, Wirkung und Angemessenheit hinterfragt werden.

Medienkompetenzen (KMK)

- (1) Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: zielgerichtete Internetrecherche durchführen. (M 1)
- (2) Kommunizieren und Kooperieren: Zur gemeinsamen Strukturierung der Ergebnisse der Aktenanalyse nutzen die Lernenden ein digitales kollaboratives Tool. (M 3)
- (3) Produzieren und Präsentieren: Für die journalistische Dokumentation erstellen einzelne Lernende wahlweise einen Zeitungsartikel, einen Podcast, einen Radiobeitrag oder einen Social-Media-Filmbeitrag. (M 2)
- (5) Problemlösen und Handeln: Nutzen von Twine und Learning Snacks zur Lösung der gestellten Aufgabe. (M 4)

Weiterführende Medien

- Bundeszentrale für politische Bildung: Das Rechtslexikon, Ablauf des Strafverfahrens, <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/recht-a-z/322967/ablauf-des-strafverfahrens/>, sowie Universität Potsdam, Rechtskunde online, <https://www.uni-potsdam.de/de/rechtskunde-online/rechtsgebiete/strafrecht/prozessrecht/ablauf-des-strafverfahrens>
Hier wird der Verlauf eines Strafverfahrens ausführlich erläutert.
- Knoblauch, Verena: #BreakoutEdu – Der medienpädagogische Escape Room, 30.10.2018, <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2018/10/30/breakoutedu-der-medienpaedagogische-escape-room/>
Kompakte Darstellung der Methode „Breakout“ im pädagogischen Kontext.
- Wiener Bildungsserver: Themensammlung: Edu-Breakout. Ein spielerisches Rätselerlebnis in Ihrer Klasse, <https://lehrerweb.wien/praxis/themensammlung-edu-breakout>
In dieser Ideensammlung werden zahlreiche Einsatzmöglichkeiten des Edubreakouts im Unterricht vorgestellt und auch verschiedene Gestaltungselemente ausgeführt.
- WWU Münster, Rechtswissenschaftliche Fakultät: Fallsammlung für Schüler*innen, <https://www.jura.uni-muenster.de/de/studium/studieninteressierte/fallsammlung-fuer-schueler-innen/>
In diesem Heft werden drei Fallbeispiele aus den Rechtsgebieten „Zivilrecht“, „öffentliches Recht“ und „Strafrecht“ dargestellt. Das Beispiel aus dem Strafrecht dient als Grundlage für die vorliegende Unterrichtseinheit.

[letzter Abruf jeweils: 06.06.2024]

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Ermittlungsverfahren: Fallanalyse auf der Grundlage von Polizeiakten und Beweismaterial

M 1 Einem Verbrechen auf der Spur ...

M 2 Obduktionsbericht

M 3 Polizeibericht Anna Arnold

M 4 Polizeibericht Emil Meyer

M 5 Polizeibericht Almut Schneider

M 6 Polizeibericht Oskar Schmidt

M 7 Testament

M 8 Rechtsgrundlagen

ZM 1 Powerpoint-Präsentation zur Vorstellung der Stufen eines Strafverfahrens als Überblick über die folgenden Unterrichtssequenzen

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler lernen die Schritte eines Strafverfahrens und eines Ermittlungsverfahrens kennen und analysieren Fallakten kollaborativ. Sie fassen ihre Ergebnisse in einer digitalen Mindmap oder Pinnwand zusammen.

Benötigt: Beamer/Whiteboard, Internet



3./4. Stunde

Thema: Beweiserhebung und rechtliche Würdigung des Fallbeispiels

M 9 Umfeldbefragung

ZM 2 Umfeldbefragung Teil 2 (Twinery)

Inhalt: Die Lernenden festigen oder widerlegen ihre Verdachtsmomente gegen den oder die Beschuldigten, entdecken Beweise und würdigen die Beweislage juristisch.

Benötigt: digitale Endgeräte und Internet, Materialien zum Edubreakout



5.–7. Stunde

Thema: Vorbereitung und Simulation der Gerichtsverhandlung

M 10 Die Hauptverhandlung im Fall Ostermann

M 11 Rollenkarte „Richter/Richterin“

M 12 Rollenkarte „Verteidiger und Angeklagte“

M 13 Rollenkarte „Staatsanwaltschaft“

M 14 Rollenkarte „Zeuginnen/Zeugen“

M 15	Rollenkarte „Journalistinnen/Journalisten“
M 16	Überblick über die erhobenen Beweise
Inhalt:	Wiederholung und Konkretisierung des Ablaufs der Verhandlung, Vorbereitung und Durchführung der Gerichtsverhandlung, Interviews oder Beobachtungsnotizen/Aufnahmen der Journalistinnen und Journalisten
Benötigt:	Internet, ggf. Hilfsmittel für die Journalistinnen und Journalisten, Vorbereitung des Klassenraums
Kombination:	M 1 bis M 8 sollen in arbeitsteiliger Gruppenarbeit bearbeitet werden.

8. Stunde

Thema:	Präsentation der journalistischen Produkte und Evaluation
Inhalt:	Präsentation der Zeitungsartikel und Internet- bzw. Radiobeiträge zum Gerichtsverfahren, Evaluation des Edubreakouts anhand eines Feedbackbogens
ZM 3	Feedbackbogen
Benötigt:	ggf. Hilfsmittel für die Journalistinnen und Journalisten



9. Stunde

Thema:	Überprüfung wichtiger Inhalte zum Thema „Strafprozess“ und Analyse eines Fallbeispiels
M 17	Lernkontrolle

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Strafrecht als Edubreakout mit digitalen Medien

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

