

Projektaufgaben (Variante Simon)

Die Modularität unseres Projektes ist ein wichtiger Faktor, dass Schülerinnen und Schüler in verschiedenen Stufen davon profitieren können. Dadurch das *Puzzle Palooza* Modular aufgebaut ist, kann das Projekt den Fähigkeiten der Klasse angepasst werden.

Nachfolgend eine Auflistung der Teilbereiche, welche als Aufgabe während dem Projekt erledigt werden können.

Geschichte

Die Geschichte bettet das ganze Spiel in eine Thematik ein und soll einerseits den Schülerinnen und Schüler helfen, sich mit dem Projekt besser zu identifizieren und so ihre Motivation zu steigern. Andererseits ist es für das Spielerlebnis wichtig, dass den Spielenden bekannt ist in welcher Situation sie sich befinden.

Beispiel der Geschichte des TG53-2: Einstiegsgeschichte TG53-2

Wenn eine neue Geschichte von den Schülerinnen und Schülern geschrieben wird, könne oder müssen folgende Module angepasst werden:

- Rätsel anpassen (nicht neu Programmieren nur einzelne Punkte anpassen)
- Rätseloberflächen neu gestalten (3D-Druck, Lasercut etc.)
- Anleitung
- Szenographie
- Präsentation der Geschichte

Präsentation der Geschichte Damit die Besuchende in die Geschichte eintauchen können, müssen sich die Schülerinnen und Schüler eine geeignete Form für die Präsentation ihrer Geschichte ausdenken.

Beispiel der Geschichte des TG53-1: Video TG53-1 Deutsch

Einige Möglichkeiten dafür sind:

- Video erstellen (Filmen, Animation, Stop Motion)
- Text layouten und drucken
- Comic
- Internetseite

Rätsel entwerfen

Wenn neue Rätsel erstellt werden sollen muss als erstes eine Rätsellogik in Gruppen erarbeitet werden. Hierzu können bereits erstellte Rätsel helfen sich einen ersten Einderuck zu machen, wie so ein Rätsel aussehen kann.

Rätsellogik entwickeln und programmieren Hat eine Gruppe eine Rätsellogik entworfen wird diese in einem Gespräch mit den Experten geprüft. Kann diese umgesetzt werden, geht es darum, dass der Code geschrieben wird und das Rätsel programmiert wird.

Rätseloberflächen Die neuen Rätsel brauchen neue Rätseloberflächen. Hier bieten sich unterschiedliche Methoden an.

3D-Druck: 3D Modelle können mit Tinkercad oder ähnlichen Programmen entworfen und gedruckt werden. Eher eine anspruchsvolle Variante, welche viel Zeit für das Drucken der Objekte benötigt.

Lasercutting: Die Abdeckungen werden mit einem Vektorbearbeitungsprogramm oder einem 2D-CAD gezeichnet und mit dem Laercutter geschnitten. Dies ist die einfachere Variante, welche schneller geht als 3D-Druck.

Anleitung schreiben Nebst dem Programmieren muss auch eine Anleitung für das Rätsel geschrieben werden. Hier ist die Herausforderung, dass das Rätsel nicht zu einfach und nicht unlösbar sein wird.

Variante: Vorbereitete Geschichte Dieser Punkt kann viel Zeit in anspruch nehmen, weshalb es sinnvoll sein kann, dass eine bereits vorbereitete Geschichte verwendet werden kann.

Geschichten könnten vor dem Projekt mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet werden.

Beispiele für solche Geschichten könnten folgende sein:

- Raumfahrt
- Zeitreise
- Atomreaktor, Supergau verhindern
- etc.

Koffer/Box oder so bauen

Die Rätsel müssen zusammen in irgendeine Oberfläche eingebaut werden. Die kann ein alter Koffer, eine Holzplatte oder was auch immer sein.

Eine Variante wäre, dass ein Koffer vorgegeben wird und lediglich noch der Innenausbau (z.Bsp. ein Holzgerüst für das Montieren der Rätsel) gebaut werden muss.

Umgebungsgestaltung

Für die Präsentation soll der Raum dem Thema entsprechend gestaltet werden.
Für die Besuchenden soll eine ganzheitliche Erfahrung entstehen.

Beispielbilder von der Nacht der 1000 Fragen in Biel

Eventorganisation

Die organisation kann von den Kindern übernommen werden. Hierzu gehören Aufgaben wie:

- festlegen wer eingeladen wird
- Werbung erstellen und machen
- Programm/Ablauf des Events festlegen und umsetzen

Dokumentation

Die Dokumentation des Projektes wird von den Schülerinnen und Schülern in einer geeigneten Form gemacht.

Wie die Dokumentation gemacht wird kann vorgegeben werden. Hier zwei Ideen wie dies gestaltet werden könnte:

1. Webseite, welche das ganze Projekt beschreibt mit unterseiten für jedes Team.
2. Social Media Kanal erstellen für (Bsp. Instagram-Account)