

Actionbound

Eine interaktive Schnitzeljagd

► Sachunterricht, Digitale Medien, außerschulische Lernorte

Der Einsatz einer App bietet neue Möglichkeiten für historisches und geographisches Lernen oder im Bereich Mobilität an außerschulischen Lernorten.

Von Michael Haider, Saskia Knoth, Susanne Strasser und Anna Wiesnet

Das Lernen mit Apps kann verschiedene Vorteile bieten: Multimedialität, Multimodalität und Multicodierung, Vernetzung und einen Neuigkeitseffekt. Dies kann ein nach-

haltigeres Verständnis für Sachverhalte fördern, aber auch zu einer Überfrachtung oder Überforderung führen. Durch einen Wechsel zwischen externen (z. B. Bilder) und internen Stimu-

li (Aufgabenstellungen) wird der Lernende maximal in das Lerngeschehen einbezogen. Multimediale Anwendungen erleichtern die Darstellung von Inhalten aus verschiedenen Perspektiven. So lassen sich Querverbindungen und Abgrenzungen zu ähnlichen Themengebieten herstellen. Wird der Lerninhalt in vielfältiger Weise repräsentiert, kann der Lerner das Wissen später flexibler anwenden. Medienangebote wie die App „Actionbound“ bieten die Möglichkeit, an realen Orten zu lernen, diese aber gleichzeitig mit Bild-, Ton-, Film- und Textmaterial zu verbinden (vgl. Weidenmann 2002).

Die App und ihre Möglichkeiten

„Actionbound“ ist eine App, die sich im Sachunterricht vielseitig einsetzen lässt. Der Multimedia-Guide wurde 2012 gestartet, um interaktive Schnitzeljagden erstellen und spielen zu kön-

Foto: Hans-Joachim Gach



Die App ermöglicht das Arbeiten an außerschulischen Lernorten in Kleingruppen.

nen (vgl. Zwick/Rauprich 2016). „Actionbound“ verbindet multimediale Elemente wie Bilder, Videos, Audios und auch QR-Codes in einer Rallye – hier „Bound“ genannt. Auch Hyperlinks sind möglich. So können zum Beispiel auch Youtube-Videos integriert werden. Zur Erstellung eines „Bounds“ ist die Einrichtung eines privaten kostenlosen Accounts auf der Homepage der Seite www.actionbound.com erforderlich. Es gibt zudem die Möglichkeit, Lizenzen für Lehrer und Schulen kostenpflichtig zu erwerben. Diese können 14 Tage kostenfrei getestet werden. Welches Angebot für die Schule interessant ist, muss spezifisch von Einrichtung zu Einrichtung geklärt werden.

Bounds können für Gruppen oder Einzelspieler und auch mit mehreren Abschnitten erstellt werden. Das Einfügen eigener Informationen und eine Auswahl aus unterschiedlichsten Aufgabentypen wie Quizformate,

Spiele oder die Suche nach Orten, machen die Erstellung eines individuellen „Bounds“ möglich. Die Anwendung der angebotenen Tools ist recht einfach, Hilfe bieten Material **L1** und ein Internet-Tutorial (siehe Abb. 1). Sollten dennoch Probleme auftreten, bietet „Actionbound“ ein Forum zur Diskussion von Fragen an.

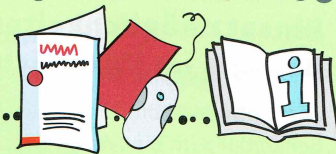
Ein erstellter Bound wird für die Klasse veröffentlicht oder der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt.

Voraussetzungen

Um den „Bound“ durchlaufen zu können, ist ein mobiles Endgerät, wie Handy oder Tablet, nötig. Hat die Schule keine eigenen Geräte, können diese auch unter bestimmten Umständen von zu Hause mitgebracht werden. Der Elternbrief **L2** enthält diesbezüglich nähere Informationen. Auf den Geräten muss die App „Actionbound“ installiert, der „Bound“ gesucht und an-

schließend gestartet werden. Damit die App unterwegs einwandfrei funktionieren kann, benötigt sie Zugriff auf das Internet und auf die GPS-Funktion des Gerätes. Werden diese Voraussetzungen nicht erfüllt, ist eine eingeschränkte Offlinenutzung möglich, bei der die Medieninhalte im WLAN vorgeladen werden müssen. Jedoch können bei Inaktivität des Internet- und des GPS-Zugriffs manche Orte nicht gefunden werden, sodass das erfolgreiche Durchlaufen der Rallye gefährdet ist. Eine Verbindung zum Internet ist auch beim Beenden des „Bounds“ nötig, da die Ergebnisse hochgeladen werden müssen, um ausgewertet werden zu können. Die Auswertung beispielsweise der Punkte, der gemachten Bilder und der Bewertungen des „Bounds“ ist nur für den Ersteller des „Bounds“ in dessen Account zugänglich (vgl. Zwick/Rauprich 2016; Sellen/Lucke 2013). Weitere Grundvoraussetzungen für den Einsatz von Action-

Auf einen Blick



Klasse: 3-4

Fach: Sachunterricht

Zeit: 1 Stunde Kennenlernen der App;
2 Stunden: Spielen am außerschulischen Lernort; 1 Stunde: Präsentation und Reflexion der Ergebnisse

Kompetenzen:

Medienkompetenzen: Umgang mit der App auf einem mobilen Gerät
Themenspezifische Kompetenzen: indirekte Orientierungsfähigkeit, Kartenlesefähigkeit, Umgang mit GPS-Geräten, Umgang mit Quellen an Originalschauplätzen

Inhalte:

Durchführung einer multimedialen Schnitzeljagd mit Hilfe der App „Actionbound“

Voraussetzungen:

Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Medien

Weiteres Material:

Handy, Tablet, PC, Verbindungskabel vom Handy/Tablet zum Computer, Sachbücher, Zeitungsartikel, Bücher zur Ortsgeschichte, historische Quellen, etc.

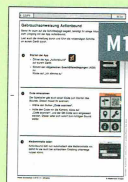
Differenzierung:

durch Tipps und Hilfestellungen seitens der Lehrkraft, durch Variation der Gruppengröße und -zusammensetzung

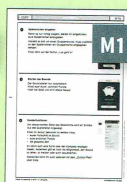
Materialien:

- HeftPlusWeb: Alle Materialien online (siehe Seite 51) – editier- und differenzierbar
- M1:** Gebrauchsanweisung Actionbound
- L1:** Gebrauchsanweisung zur Erstellung eines Bounds
- L2:** Elternbrief
- L3:** Checkliste für die Arbeit mit Actionbound

S. 40



S. 41



S. 42

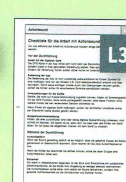
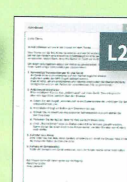
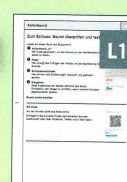
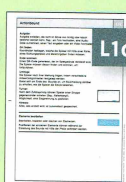
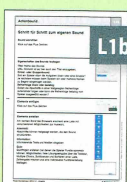
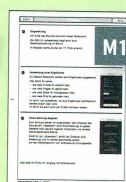


Abb. 1: Actionbound im Internet.

Die Actionbound-Homepage
Informationen, Beispiele und Download-Möglichkeiten.
<https://de.actionbound.com>

Tutorial zur Erstellung eines Bounds
<http://pb21.de/2013/mobiles-lernen-mit-actionbound>

Erstellen im Browser
Jetzt erstellen
PC und Mobilgerät

Spielen in der App
App herunterladen
Android und iOS

Illustration: Actionbound – Simon Zwick und Jonathan Ruprich, GbR Berlin

bound im Unterricht finden sich in der Checkliste **L3**.

Vor der Durchführung der Rallye sollten sich die Kinder mit der Bedienung der App vertraut machen. Anhand des Materials **M1** können sie die wichtigsten Funktionen kennenlernen und einen ersten Einblick in die Arbeit mit der App gewinnen.

Um Einsatzmöglichkeiten im Unterricht zu prüfen, empfiehlt es sich für Lehrkräfte, sich zunächst Beispiele zu Actionbounds im Internet anzuschauen (siehe Abb. 2).

Einsatzmöglichkeiten der App im Unterricht

„Actionbound“ bietet vielfältige Möglichkeiten zum Einsatz im Sachunterricht in der Grundschule: Es kann herkömmliche Medien, beispielsweise Arbeitsblätter oder Bücher, ersetzen und Inhalte auf eine neue Art und Weise veranschaulichen und präsentieren. Durch die Möglichkeit des GPS-Tools kann „Actionbound“ auch Fuß in der

Schiene der Geomedien fassen. Am Beispiel des geographischen und des historischen Lernens sollen Einsatzmöglichkeiten der App erläutert werden.

Geographisches Lernen

Die App nimmt die originalen Örtlichkeiten in den Blick, in denen sich die Kinder mit Hilfe von groben Orientierungskarten und Bildern von Bauwerken zurechtfinden müssen. Zentral ist „die Wahrnehmung, Erschließung [...] und die Orientierung“ in Räumen und Lebenssituationen mit Hilfe von Karten, Bildern und Einblicken in die unterschiedlichen Situationen vor Ort. Beispielhaft geschieht dies im Bound „Zeitreise durch Burgweinting“ (siehe Abb. 1).

Verschiedene Kompetenzen des geographischen Lernens werden während der Auseinandersetzung mit Actionbound geübt: Um Fortschritte zu erreichen, müssen die Teilnehmer einen (geographischen) Ort und die Situation wahrnehmen und beschreiben; Orte können anhand von Fotos gefunden werden, wenn die Abbildung mit der Realität verglichen wird. Die Kinder müssen sich besondere Merkmale der Umgebung in der Stadt einprägen, um weitere Orte erfolgreich finden zu können, werden aufgefordert ihre Ergebnisse zu dokumentieren, sei es mit der Kamera oder per Texteingabe.

Entstehen während der Rallye Fragen oder Unklarheiten, so kann die Rallye außerhalb der Schule nochmals privat durchlaufen werden, da sie via Internet frei zugänglich ist. Mit der Rallye im schulischen Kontext kann so eine Grundlage für eigene Unternehmungen gelegt werden.

Auch die Fähigkeit, „sich in Räumen zu orientieren und mit Orientierungsmitteln umzugehen“ kann gut mit einem Bound der App umgesetzt werden: Die Teilnehmer müssen sich eigenständig in der vorgegebenen Umgebung zurechtfinden, unterstützt durch eine grobe Orientierungskarte und einen Richtungspfeil, der die Himmelsrichtung weist, in der der Ort zu finden ist. Kindern begegnet Kartenmaterial, sodass die Orientierung anhand der Karte der Schlüssel zum erfolgreichen Finden des Ortes sein kann. Dazu muss die Nord-Süd-Orientierung der Karte in die Wirklichkeit übertragen werden: Im Verlauf der Stadtrallye entwickelt sich so die Kompetenz, räumliche Lage und Wegverläufe beschreiben zu können. Außerdem können Referenzpunkte und zentrale Merkmale nachfolgend zur Orientierung benutzt und diese auf Karten gefunden werden. Durch die Arbeit mit dem Richtungspfeil, der zusätzlich den Weg weist, können Kompetenzen hinsichtlich der Orientierung im Raum mit Hilfsmitteln wie GPS gefördert werden.

Historisches Lernen

In Auseinandersetzung mit historischen Themen können sich Schülerinnen und Schüler „Fragen nach Veränderungen menschlichen Zusammenlebens in der Zeit stellen“ (GDSU 2013). In diesem Zusammenhang sollen die Kinder zwischen realer Vergangenheit und rekonstruierter Geschichte unterscheiden können. Der Bound „Der Landshuter Hochzeit auf der Spur“ zeigt beispielhaft die Umsetzungsmöglichkeit eines historischen Themas (siehe Abb. 2). Dadurch, dass



Beispiel-Bounds zum Kennenlernen der App-Funktionen

Geographisches Lernen: Zeitreise durch Burgweinting
<https://de.actionbound.com/bound/brgweinting>

Historisches Lernen: Der Landshuter Hochzeit auf der Spur
<https://de.actionbound.com/bound/laho>

Abb. 2: Gelungene Beispiele von Bounds für den Sachunterricht.

Anlegen

Neuer Bound
Klicke hier, um einen neuen Bound anzulegen

Elemente erstellen und einfügen

Veröffentlichen

Veröffentlichen
Dein Bound ist offline. Andere können ihn nicht spielen. Benutze den folgenden Button, um den Bound online zu schalten.

Testen
Teste deinen Bound bevor du ihn online schaltest. Die Testversion enthält immer alle aktuellen Änderungen.

Die ersten Schritte auf dem Weg zum eigenen Bound (siehe L1).

die Teilnehmer intensiv in die Geschichte miteinbezogen werden, sollen sie selbst in der Lage sein, ihre Erkenntnisse hinsichtlich wahrer historischer Begebenheiten an Unbeteiligte weiterzugeben. Zuletzt soll den Kindern der Unterschied zwischen „Fakten und Fiktion“ (GDSU 2013) verdeutlicht werden.

Vor allem die Interaktivität und Handlungsorientierung, die im Rahmen der App gewährleistet werden, sind hierbei als klarer Vorteil gegenüber traditionellen Methoden zu sehen (vgl. Weidenmann 2002). In diesem Bereich liegt der entscheidende Vorteil, da die Kinder im Zuge der Anwendung nicht nur multimediale Inhalte präsentiert bekommen, sondern auch in ihrer eigenen Lebenswelt aktiv handeln.

Ergebnisse einer kleinen Studie

Im Rahmen zweier kleiner Studien wurden Effekte der digitalen Schnitzeljagd mit Actionbound überprüft. Es zeigte sich, dass positive Effekte auf die Konstruktion von historischem und geographischem Wissen gefunden werden konnten. Zudem ist die Motivation der Schülerinnen und Schüler auf Grund der außergewöhnlichen Art des Unterrichts erhöht, was im Hinblick auf den Einsatz des Multimedia-Guides

ein gutes Zeichen ist. Zu bedenken ist, dass es besonders in der Grundschule einen höheren organisatorischen Aufwand bedeutet, eine Rallye mit digitalen Geräten zu organisieren: Die Ausstattung an digitalen Geräten in den Schulen ist bis jetzt nicht ausreichend. Hier wäre der Aspekt, eigene Geräte einzubringen, ein guter Ansatz. Außerdem muss die Bedienung der Geräte geübt sein und Zugang zum Internet zur Verfügung stehen. Sind die Voraussetzungen günstig, steht einem erfolgreichen Einsatz nichts im Wege.

Literatur

- Bachmair, Ben:** Auf dem Weg zu einer Didaktik mobilen Lernens. In: Karpa, Dietrich/Eickelmann, Birgit/Grafe, Silke (Hrsg.): Digitale Medien und Schule. Zur Rolle digitaler Medien in Schulpädagogik und Lehrerbildung. Immenhausen 2013, S. 59–78
- GDSU** (Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts): Perspektivrahmen Sachunterricht. Bad Heilbrunn 2013
- Sellen, Anselm/Lucke, Karsten:** „Raus hier!“ Mobiles Lernen mit Actionbound. Unter: <http://pb21.de/2013/mobiles-lernen-mit-actionbound>
- Weidenmann, Bernd:** Multicodierung und Multimodalität im Lernprozess. In: Issing, Ludwig J./Klimsa, Paul (Hrsg.): Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Lehrbuch für Studium und Praxis. Weinheim 2002, S. 45–62
- Weidenmann, Bernd:** Multimediales Lernen. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd

(Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München 2010, S. 333–338

Zwick, Simon/ Rauprich, Jonathan: Actionbound. Berlin. Unter: <https://de.actionbound.com>

Die Autoren



Dr. Michael Haider ist Akademischer Rat am Lehrstuhl für Pädagogik (Grundschulpädagogik) der Universität Regensburg.

Fotos: privat



Saskia Knoth ist studentische Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Pädagogik (Grundschulpädagogik) der Universität Regensburg.



Susanne Strasser ist Absolventin des Studienganges Lehramt an Grundschulen der Universität Regensburg.



Anna Wiesnet ist Lehramtsanwärterin für Grundschulen im Landkreis Tirschenreuth.

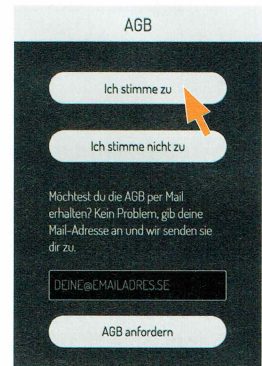
Gebrauchsanweisung Actionbound

Bevor ihr euch auf die Schnitzeljagd begeben, benötigt ihr einige Informationen zum Umgang mit der App Actionbound.

Lest euch die Anleitung durch und führt die notwendigen Schritte an eurem Gerät durch.

1 Starten der App

- Öffnet die App „Actionbound“ auf eurem Gerät.
- Stimmt den **Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB)** zu:
Klicke auf „Ich stimme zu“



2 Code einscannen

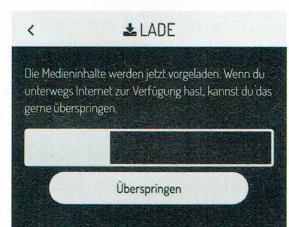
Der Spielleiter gibt euch einen Code zum Starten des Bounds. Diesen müsst ihr scannen:

- Wähle den Button „Code scannen“.
- Halte den Code vor die Kamera, klicke auf „Code scannen“, und der QR-Code kann eingelesen werden. Dieser leitet dich sofort zum richtigen Bound weiter.



3 Medieninhalte laden

Actionbound lädt nun automatisch alle Medieninhalte vor, damit ihr sie auch bei schlechtem Empfang unterwegs nutzen könnt.

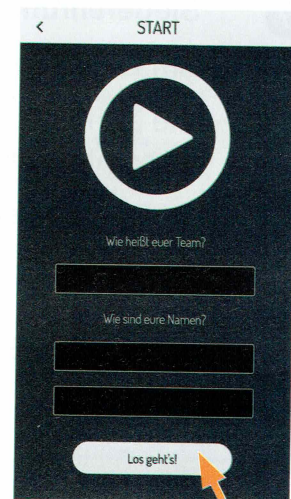


4 Spielernamen eingeben

Bevor es nun richtig losgeht, werdet ihr aufgefordert, eure Spielernamen einzugeben.

Handelt es sich um einen Gruppenbound, muss zusätzlich zu den Spielernamen ein Gruppenname eingegeben werden.

Klickt dann auf den Button „Los geht's!“



5 Starten des Bounds

Der Bound startet nun automatisch. Klickt euch durch, sammelt Punkte. Habt viel Spaß und lernt etwas Neues!



6 Sonderfunktionen

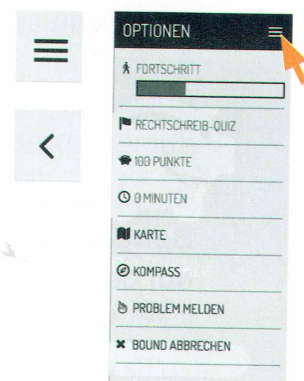
Am oberen rechten Rand des Bildschirms wird ein Symbol aus drei Querstreifen angezeigt.

Klickt ihr darauf, bekommt ihr weitere Infos:

- euren Fortschritt im Bound
- eure erreichten Punkte
- die gespielte Zeit

Ihr könnt auch eine Karte oder den Kompass anzeigen lassen. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, den Bound zu teilen, zu melden oder auch abzubrechen.

Abbrechen könnt ihr auch jederzeit mit dem „Zurück-Pfeil“ oben links.



7 Siegerehrung

Am Ende des Bounds erscheint dieser Bildschirm.

Die Zahl im Lorbeerkrans zeigt euch eure Gesamtplatzierung im Bound.

Im Beispiel rechts wurde der 17. Platz erreicht.



8 Auswertung eurer Ergebnisse

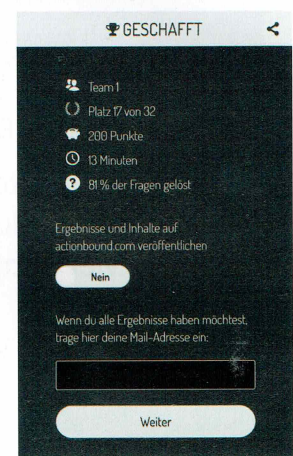
Auf diesem Bildschirm werden eure Ergebnisse ausgewertet.

Hier könnt ihr sehen,

- wie viele Punkte ihr erreicht habt,
- wie viele Fragen ihr gelöst habt,
- wie viele Bilder ihr hochgeladen habt,
- wie viele Orte ihr gefunden habt.

Ihr könnt nun auswählen, ob eure Ergebnisse veröffentlicht werden sollen oder nicht.

Ihr könnt sie euch auch per E-Mail schicken lassen.



9 Deine Meinung abgeben

Zum Schluss werdet ihr aufgefordert, dem Ersteller des Bounds ein „Feedback“ (eine Rückmeldung) zu geben. Bewerte nach deinem eigenen Empfinden und verteile dementsprechend Sterne.

Klickt ihr auf „Absenden“, erhält der Ersteller eure Bewertung und ihr werdet gleichzeitig wieder auf den Startbildschirm von Actionbound zurückgeleitet.



Jetzt seid ihr Profis im Umgang mit Actionbound!