

# Actionbound – die Online-Schnitzeljagd

Einsatz im Rahmen der Verkehrserziehung

**Name der App:** Actionbound · **Anbieter:** iTunes; PlayStore / Simon Zwick und Jonathan Rauprich GbR · **Erforderliches Betriebssystem:** Android; iOS

**Kosten:** Für private Nutzung (Einzelpersonen, Schule) kostenlos. Für betriebliche Nutzung (Firmenevents) kostenpflichtig (individuelle Preisangabe) – Bitte in den AGB nachlesen!

**Alternative Apps:** Placity ist die App des „Kaiserdom APP Project“. Mit dem QuestionEditor von Placity erstellen Schüler/innen „Games“, die sie später auf dem Handy/Tablet mit Hilfe der App spielen können. Games sind nicht nur Spiele, sondern können auch Stadtführungen, Erlebnistouren, Audioguides oder Informationsapps sein. Die Kombinationsmöglichkeiten eines Games sind kaum begrenzt. Durch die Zusammenstellung von Anzeigetypen (Screens der Kategorien: Texte, Fragen, Media und Waypoints) kann trotz des simplen Aufbaus der einzelnen Screens ein komplexes Game entstehen.

Im QuestionEditor, der über die Homepage [www.kaiserdom-app.de](http://www.kaiserdom-app.de) zu erreichen ist, wird das Spiel durch Drag&Drop an einer Timeline erstellt und dann auf dem Placity-Server zur Nutzung bereit gestellt.

Zunächst erstellen Schüler/innen beim QuestionEditor einen Account. Nach der Anmeldung geht es direkt los und ein eigenes Spiel entsteht. Nach Fertigstellen scannen die Schüler/innen das Spiel über den QR-Code-Reader der App und das Spiel auf dem Smartphone kann beginnen. Die App gibt es kostenlos im Google Playstore oder im Applestore.

Wie genau der QuestionEditor zu bedienen ist findet man unter: [http://www.kaiserdom-app.de/materials/guide\\_web/index.html](http://www.kaiserdom-app.de/materials/guide_web/index.html)



## Medienart:

- Action/Rallye

## Kurzbeschreibung:

Actionbound ist eine digitale Form einer interaktiven Schnitzeljagd bzw. eines Stationenlaufs. Die Spieler/innen können zu unterschiedlichen Themenfeldern eine Rallye angelegen. Eine Rallye (Bound) besteht dabei aus einem/mehreren Streckenabschnitt(en), der/die während des Spiels durchlaufen werden. Alle auf dem Webserver [www.actionbound.de](http://www.actionbound.de) erstellten Bounds sind mit der App kostenlos spielbar. Dabei können kleine Gruppen verschiedene Orte miteinander oder nacheinander aufsuchen. Die Handhabung der App ist einfach und bietet viele Möglichkeiten. Beim Aufrufen der App erscheint eine Menüseite mit folgenden Menüpunkten:

**Bound finden:** In diesem Punkt kann man aus weiteren sechs Punkten (Suchen, Kate-

gorien, Meine Bounds, Private Bounds, Top bewertet und Neue Bounds) auswählen. Mit der Lupe (Suchfunktion) kann der Spieler einen bestimmten Bound, der ihm bereits bekannt ist, suchen. Im Bereich Kategorien werden 10 Bound-Kategorien vorgeschlagen (Einzel-Bound, Gruppen-Bound, Städte, Outdoor, Spaß, Lernen, Quiz, Sightseeing, Events und Geprüfte Bounds). Im Bereich ‚Meine Bounds‘ kann der Spieler Bounds aufrufen, die er selbst gestaltet hat. ‚Private Bounds‘ können nur gespielt werden, wenn sie mit einem Code aktiviert werden. Hierfür muss der Spieler den Code kennen. „Top bewertete“ Bounds sind Bounds, die dem Betreiber als empfehlenswert gelten. Im Bereich ‚Neue Bounds‘ sind aktuelle Bounds abrufbar.

**Code scannen:** Wenn ein Bound mit einem QR-Code veröffentlicht wurde, so können Interessierte mit der Funktion ‚Code scannen‘ diesen Bound finden und spielen.

**In der Nähe:** In diesem Feld sind Bounds zu finden, die in der näheren Umgebung spielbar sind. Jedoch muss hierfür der Standortzugriff am iPad aktiviert sein.

**Einstellungen:** In den Einstellungen können Spieler/innen Email-Adresse und Passwort hinterlegen und die Spracheinstellung wählen, d. h. in welchen Sprachen (Deutsch, Englisch oder Französisch) sie die interaktive Rallye anlegen und spielen möchten.

**Info:** Im Infobereich wird die App kurz vorgestellt, und es sind allgemeine Infos zur Bedienung der App hinterlegt.

**Impressum:** In diesem Bereich sind die Betreiber der App aufgeführt und die Bestimmungen bezüglich der AGB und des Datenschutzes erläutert. Alle nötigen Informationen sind auf der Menü-Startseite ausgeführt.

## Angaben zum Einsatz:

- informieren / recherchieren / selektieren
- produzieren / publizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

## Zielgruppe:

- ab 6 Jahren

## Kurzbeschreibung des Szenarios:

Die Actionbound-App eignet sich bereits für den Einsatz in der Grundschule für die Jahrgangsstufen 3. und 4. In diesen Jahrgangsstufen wird an Grundschulen das Thema „Verkehrserziehung“ im Gemeinschaftskunde- oder Sachkundeunterricht behandelt – darauf bezieht sich das folgende Szenario. Die Mehrzahl der Schulen kooperiert mit der ansässigen Polizei. Mit Actionbound lässt sich eine interaktive Lernphase zum Thema „Verkehrserziehung“ kreieren. Für das The-

ma „Verkehrserziehung“ ist ein zeitlicher Rahmen von acht Theoriestunden und vier Praxisstunden angesetzt, meist in einem einwöchigen Projekt.

Hierfür bieten sich zwei Optionen an: Zum einen kann die Lehrkraft die theoretischen Kenntnisse, die für den Fahrradfahrerschein erforderlich sind, mit Actionbound vorab interaktiv gestalten und mit den Kindern durchführen. Oder es bietet sich die Alternative, gemeinsam mit der Polizei Theorie und Praxis zu vereinen, was durch einen Methodenmix auch vorteilhaft sein kann. Hier kann die Lehrkraft einen Bound anlegen oder die Klasse selbst aktiv werden lassen. Das eigenständige Erstellen eines Bounds mit einer Klasse benötigt eine gute Struktur, um den zeitlichen Rahmen nicht zu sprengen. In Teams sind die Kinder für das „Erfinden“ einer prüfungsrelevanten Frage und deren Beantwortung (2x falsch, 1x richtig) verantwortlich. Diese Fragen sammeln sie zunächst auf Papier und tippen die ferti-

gen Aufgaben nacheinander in den Computer. Diese Aufgabe kann als Zusatzaufgabe in den Unterricht integriert sein. Nach und nach füllt sich auf diese Weise der Bound.

## Verkehrserziehung im Unterricht

Die Lehrkraft und die Polizeibeamt/innen führen die Grundschul Kinder in das Thema ein. Hierzu können sie die Kinder fragen, wer bspw. schon Fahrrad fahren kann? Oder ob sie denn schon bereits einige Verkehrsregeln und Verkehrsschilder kennen? Nach einem gelungenen Einstieg werden die erforderlichen Lerninhalte wie bspw.

- Das richtige Verhalten an Ampeln und Kreuzungen
- Fahren auf der richtigen Fahrspur und mit den nötigen Abständen
- Abbiegeverhalten
- Nachts fahren (Beleuchtung des Fahrrads)

Fortsetzung auf Seite 28/29



Fortsetzung von Seite 26/27

- Fahren in Einbahnstraßen, Bürgersteigen und Fußgängerzonen
- Sicherheitsvorkehrungen

usw. festgelegt. Nach dieser Sammlung können die Lehrkraft und die Mitarbeiter/innen der Polizei gemeinsam mit den Schülern einen Bound erstellen (siehe Strukturvorschlag oben).

#### Einen Bound erstellen:

Um die ActionBound-App zu spielen, muss zuvor im Browser auf [actionbound.de](http://actionbound.de) ein eigener Bound entstehen. Es empfiehlt sich, den Bound mit dem Computer anzulegen oder ein Tablet mit externer Tastatur zu nutzen. Die Computerstandards der meisten Grundschulen sollten für diesen Zweck ausreichen.

1 Zuerst einen Account mit einer Mail-Adresse und einem Passwort einrichten.

2 Sobald die Anmeldung erfolgt ist, kann die Klasse einen Bound anlegen, in dem links unten der Button „Neuen Bound erstellen“ gedrückt wird.

3 Dann erscheint ein Feld, in das man den Titel des Bounds eintragen kann, bspw. „Fahrrad-Führerschein“.

4 Der Bound kann nun mit Informationen gefüllt werden. Abhängig vom Thema können unterschiedliche Stationen / Fragen / Informationen und Antworten eingetragen werden.

In diesem Fall sollen die Schüler/innen die Fragen zu bereits festgelegten Themenpunkten formulieren (siehe oben).

5 Bound veröffentlichen und testen!

6 Der Bound ist fertig und kann gespielt werden! Bei einer Klassengröße von 20 Schüler/innen kommen 5 Tablets oder Smartphones zum Einsatz. So entstehen 5 Kleingruppen à 4 Schüler/innen. Die App muss zunächst auf dem Gerät installiert sein, dann den gewünschten Bound auswäh-

len, Team und (Spitz-)namen eingeben und Bound starten.

#### Der Verkehrserziehungs-Bound

Sobald der Bound zur Verkehrserziehung inhaltlich gefüllt wurde, kann es zum praktischen Teil der Fahrradprüfung kommen. Diese kann in zwei Teile gegliedert werden.

**Teil 1:** In der Regel bauen die Verkehrspolizisten für die Praxis ein Abbild des Straßenverkehrs auf dem Schulhof auf. Die Stationen des Abbildes mit Straßenverläufen, Kreuzungen, Ampeln und Verkehrsschildern sind auch die entsprechenden Stationen des Actionbounds. Die Schüler/innen gehen mit der Lehrkraft und den Beamt/innen mit den Tablets auf den Schulhof. Wichtig: die Akkus der Geräte müssen ausreichend aufgeladen sein. Der Bound ist ohne Internetzugang spielbar. In der Großgruppe gehen sie gemeinsam die Stationen ab und beantworten die jeweiligen Fragen des Bounds.

**Teil 2:** Nach diesem ersten Praxisblock, in dem sie ihr theoretisches Wissen abrufen und festigen konnten, geht es in die 2. Praxisphase. In dieser Phase haben sie dann Praxisseinheiten, in der sie die Verkehrsstrecke auf dem Schulhof mehrmals mit dem Fahrrad abfahren. Am Ende dieser Praxisphase steht die Fahrradprüfung an, die beim Bestehen der Prüfung mit dem Fahrradführerschein belohnt wird.

#### Zusätzliches Material:

- Computer
- Internet und WLAN
- Tablets
- Ausgewählte App
- Schreibunterlagen (Papier und Stift), um eventuell Notizen zu machen
- Verkehrsutensilien (stellt die Polizei)

#### Ziele:

- Sensibilisierung für den Straßenverkehr
- Erlernen der wichtigsten Verkehrsregeln
- Erlernen des richtigen Verhaltens im Verkehr

#### Leitziel:

Medienpädagogische Ziele

- Ansatz des mobilen Lernens fördern
- Heranführen an die Gestaltung von Medien
- Mediennutzung (wie kann ich ein/e Tablet/App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)

**fach-/themenbezogen:** Actionbound ist themenunabhängig und fächerübergreifend einsetzbar. (Weitere Anregungen siehe Punkt „Didaktische Varianten“)

**sozial:** Bei der Gestaltung des Bounds in den Kleingruppen müssen die Schüler/innen gemeinsam an den Fragen und den Antworten basteln. Dadurch arbeiten sie in einem Team, in dem es gilt, alle Anregungen und Ideen für die Gestaltung des Bounds zu beachten und anzunehmen. Hierfür müssen sie sich auszutauschen. Wenn am Ende der Arbeitsphase ein Produkt (Bound) steht, so ist dies eine Teamleistung, die das Wir-Gefühl stärkt.

**individuell:** Auch in einer Teamarbeit zählt die individuelle Leistung jedes/r ein

zelen/r Schülers/in. Jeder einzelne trägt etwas dazu bei, dass der Bound nach den eigenen Vorstellungen gestaltet wird.

**technisch:** Die Handhabung der App ist einfach gehalten. Die Stationen sowie die Fragen/Antworten und Informationen können Kinder leicht einfügen. Wenn die Schüler/innen Schwierigkeiten haben, so können sie sich jederzeit an die Lehrkraft wenden.

#### Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- informelles Lernen integrieren
- Episoden situierter Lernens schaffen
- Lern- und Medienkontexte generieren

#### Didaktische Varianten

Im Sachkundeunterricht können Klassen neben der Verkehrserziehung auch die „Flora und Fauna“ der Umgebung mit Hilfe eines Actionbounds aufgreifen und interaktiv gestalten. Drei Bounds dieser Art beschäftigen sich mit dem Thema Bienen und Artenvielfalt (Vielfalt in Oppenheim I, II und III – [www.actionbound.de](http://www.actionbound.de), dort zu finden über die Boundsuche). Im Mathematikunterricht lässt sich die App ebenfalls gut integrieren, indem die Klasse eine interaktive Rallye mit Mathematikaufgaben in der Schule umsetzt.

Irina Podžič, Maren Risch

#### Tipps zur Zielüberprüfung:

Nach dem Ausprobieren bzw. Spielen des Actionbounds auf dem Schulhof sollte die Klasse über die Abhandlung und den Verlauf noch einmal reflektieren. Dies könnte in einem Stuhlkreis stattfinden, indem jede Kleingruppe kurz darstellt, was ihnen gut oder weniger gut an der App bzw. dem Tablet und an der Arbeit am Actionbound gefallen hat. Ob es ihnen z. B. leicht gefallen ist, den Bound anzulegen? Hat ihnen die Integration von Medien im Sachkundeunterricht gefallen?