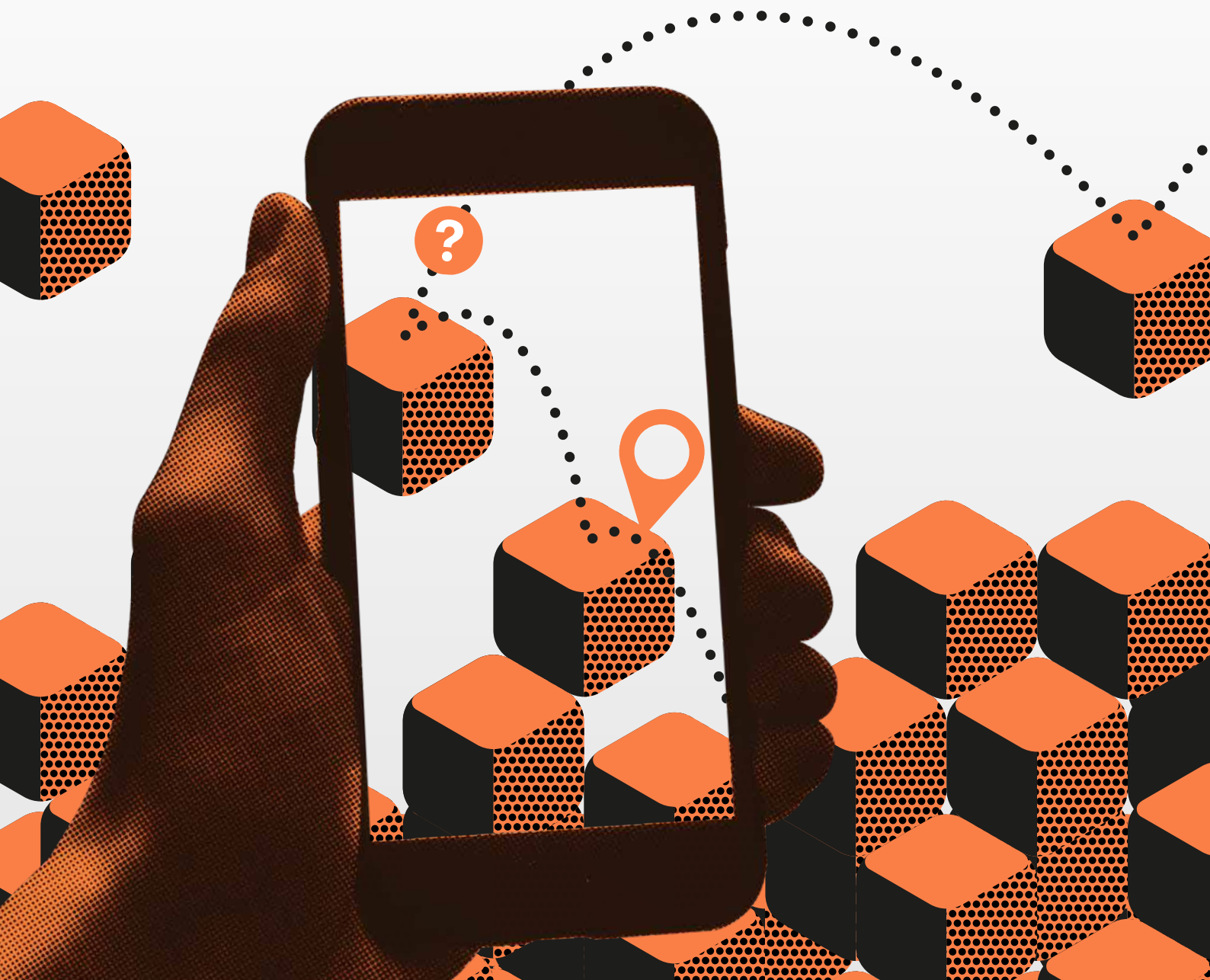


Actionbound

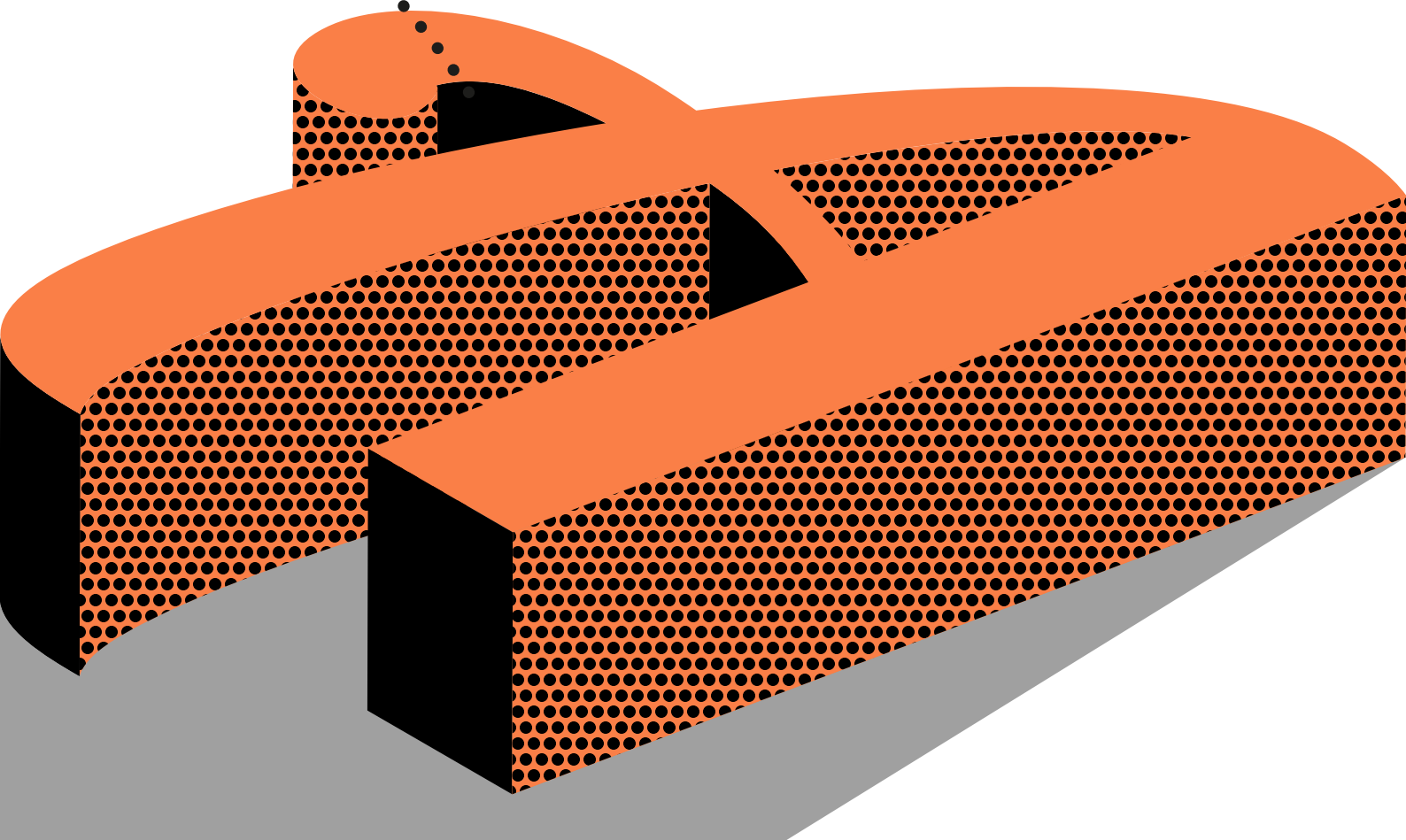
EDU-GUIDE

Ein Wegweiser zum pädagogischen Einsatz von Actionbound



INHALT

Was ist Actionbound?	• • • •	3
Actionbound im Unterricht und am außerschulischen Lernort	• • • •	4
Vorüberlegungen zum pädagogischen Einsatz	• • • •	6
Bounds erstellen mit dem Bound-Creator	• • • •	7
Actionbound in der Praxis	• • • •	10
Nachhaltiges Lernen durch Emotionen	• • • •	13
Gamification	• • • •	14
Storytelling	• • • •	16
Rechtliche Fragen	• • • •	17
Tipps und Tricks	• • • •	20
Beispiel-Bounds	• • • •	22
Wie fange ich an?	• • • •	23



WAS IST ACTIONBOUND?

Actionbound ist eine medienpädagogische Anwendung, mit der digitale Lernreisen (sog. „Bounds“) erstellt und gespielt werden können. Auch ohne über Programmierkenntnisse zu verfügen, eröffnen sich Nutzerinnen und Nutzern vielfältige Anwendungsmöglichkeiten. Bounds können Quizfragen, kreative Foto- oder Video-Aufgaben, QR-Codes,

Infotexte und viele weitere Elemente enthalten. Pädagoginnen und Pädagogen können so auf einfache Weise interaktive Lernerlebnisse gestalten oder diese sogar gemeinsam mit Lernenden entwickeln.

• • • • • **Unbegrenzte Einsatzmöglichkeiten**

Vom reinen Quizfragen-Bound über Stationenlernen bis hin zur Schnitzeljagd beim Klassenausflug ist alles möglich.

Einfache Handhabung mit großer Wirkung

Das Erstellen eines Bounds ist kinderleicht und erfordert keinerlei Vorkenntnisse.

Kreativ werden

Schülerinnen und Schüler können selbst kreativ werden, indem sie ihre eigenen Bounds erstellen. Dadurch werden Motivation und Eigenständigkeit gefördert.

Orte entdecken

Räume werden spielerisch erschlossen und Orten wird ihre Geschichte entlockt. Durch das Einbinden von Medien in den Bound kann auch Verborgenes sichtbar gemacht werden, z. B. durch historische Foto- oder Filmaufnahmen.



ACTIONBOUND IM UNTERRICHT UND AM AUSSERSCHULISCHEN LERNORT



Digitale Medien eignen sich ideal dazu, an die Interessen der Schülerinnen und Schüler anzuknüpfen. Sie einen Bound spielen zu lassen, kann zu einem besonderen Erlebnis im Unterricht werden. Schülerinnen und Schüler nutzen ihr Smartphone und ihren Computer täglich und sind daran interessiert, neue Anwendungs-

möglichkeiten zu erschließen. Bereits die Erlaubnis, das Smartphone und den Computer in der Schule zu benutzen, weckt das Interesse der Jugendlichen. Der zusätzliche spielerische Ansatz sorgt für Freude beim Lernen.

Schon als Spielerin oder Spieler eines Bounds werden verschiedene Kompetenzen gefördert:

Kreativität

Aufgabenstellungen, die durch die Aufnahme von Bildern, Videos oder Audios gelöst werden sollen, fordern die spielende Gruppe, kreative Antworten abzugeben.

Medienkompetenz

Umgang mit dem Smartphone oder Tablet über die alltägliche Nutzungsrealität hinaus.

Sozialkompetenz

Besonders in Gruppen-Bounds müssen sich Spielerinnen und Spieler untereinander absprechen und aufeinander hören.

Beim Spielen wird Frustrationstoleranz, Geduld und Kommunikation mit Mit- und ggf. Gegenspielern gefördert.

Wesentlich interessanter und handlungsorientierter wird der Unterricht jedoch noch, wenn Schülerinnen und Schüler selbst zu Produzenten ihres Wissens werden und eigene Bounds erstellen dürfen. Der klassische Unterricht wird durch die Verknüpfung von Kopf- und Handarbeit aufgebrochen und schüleraktiv. Dies wiederum unterstützt folgende Bereiche:

Kreativität

Fragen ausdenken, Spielwelten entwickeln, Geschichten entwerfen oder einfach eine Aufgabe kreativ umsetzen – Schülerinnen und Schüler können ihre Phantasie einsetzen und ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Eigenverantwortliches Arbeiten

Um den Bound zu entwerfen und für andere spielbar zu machen, müssen die Schülerinnen und Schüler eigenverantwortlich arbeiten und gleichzeitig darauf achten, eventuelle inhaltliche Vorgaben, eine begrenzte Bearbeitungszeit oder ein passendes Spiel-Level einzuhalten. Sie lernen außerdem Informationen zu strukturieren und für andere erlebbar zu machen.

Medienkompetenz

Informationen selbst recherchieren, bewerten, aufbereiten und veröffentlichen sind elementare Bestandteile für einen reflektierten Umgang mit Medien.

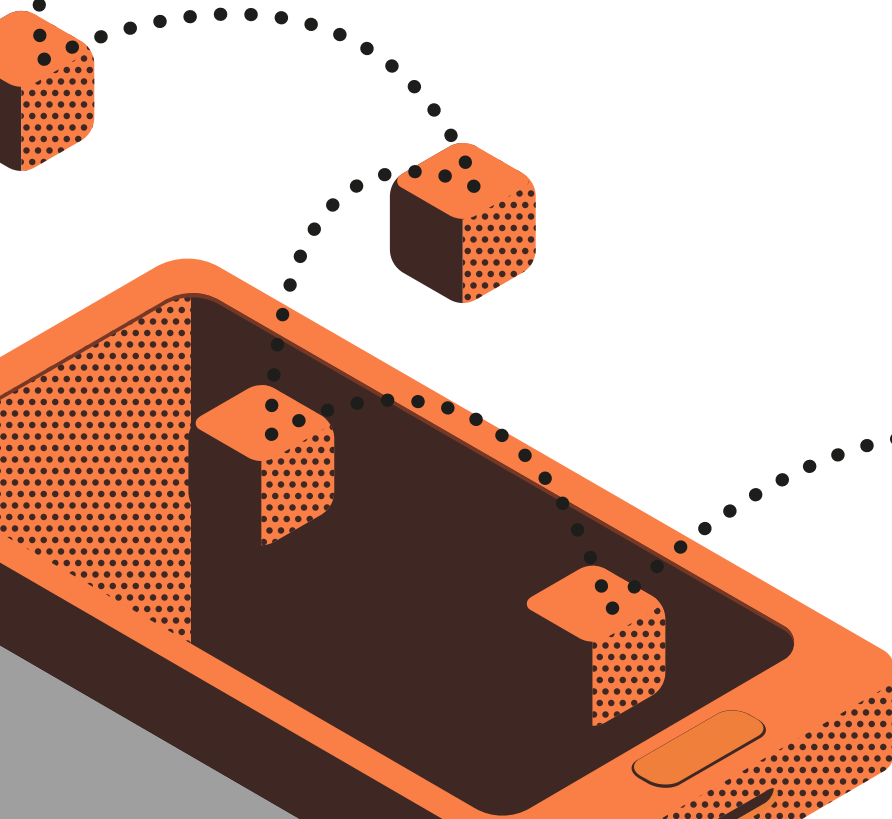
Die aktive Mitgestaltung der medialen Lernmittel vermittelt technisches Wissen zur Bedienung der Medien.

Sozialkompetenz

Beim gemeinsamen Erstellen eines Bounds in der Gruppe werden Teamfähigkeit und Kommunikation gefördert. Zusätzlich wird die Fähigkeit zur Perspektivübernahme gestärkt.

Informationen so aufzubereiten, dass andere sie verstehen und einen Bound so zu gestalten, dass er anderen Spaß macht, erfordert ein hohes Maß an Empathie.

Neben der Förderung der genannten Kompetenzen bietet Actionbound die ideale Möglichkeit, Schülerinnen und Schüler für ein neues Thema zu begeistern, lokale Bezüge zu einem Thema herzustellen und einen Ort erschließbar zu machen.



VORÜBERLEGUNGEN ZUM PÄDAGOGISCHEN EINSATZ

Actionbound lässt sich vielfältig innerhalb und außerhalb der Schule einsetzen, um für und mit Schülerinnen und Schülern attraktive Lernangebote zu erschaffen. Die Anwendung eignet sich besonders für kreativorientierte, geschichtlich-politische als auch naturwissenschaftliche Fächer. Die Möglichkeiten sind aufgrund der inhaltlichen Freiheiten, die durch

die Struktur der Bounds gegeben sind, nahezu grenzenlos. Fast jedes beliebige Thema kann so schülerzentriert und aktivierend bearbeitet werden. Die Einbindung in einen sozialräumlichen Kontext unterstützt diese Aspekte zusätzlich. Vor dem Einsatz sollte man zunächst folgende Punkte beachten:

Rahmenbedingungen

- Zeitlicher Rahmen → Genug Zeit für die Einführung in die App einplanen.
- Wenn Schülerinnen und Schüler selbst einen Bound erstellen, müssen sie vorab über die Rechtslage bezüglich verwendeter Bilder, Texte und Videos aufgeklärt werden. (Siehe „Rechtliche Fragen“)
- Eventuell zusätzliche Zeit zur Vor- und Nachbereitung des Bounds.
- Sind Einverständniserklärungen nötig? Liegen diese bereits vor oder müssen sie extra eingeholt werden? (Siehe „Rechtliche Fragen“)
- WLAN-Verfügbarkeit während der Spielphase checken; der Bound kann auch vorgeladen werden. (Siehe „Tipps und Tricks“)
- Spielen die Schülerinnen und Schüler mit eigenen Geräten oder müssen Geräte bereitgestellt werden?
- Um inhaltliche Fehler oder technische Probleme zu vermeiden, sollte jeder Bound vorab getestet werden. Wichtig dabei ist, dass nicht nur der Ersteller selbst, sondern auch unabhängige Dritte diesen Test durchführen und ehrliches Feedback geben.





BOUNDS ERSTELLEN MIT DEM BOUND-CREATOR

Der Bound-Creator ist der Werkzeugkasten, mit dem angemeldete Nutzer ihre individuellen Bounds erstellen können. Die zur Verfügung stehenden Elemente werden am rechten Bildrand aufgezeigt und können beliebig kombiniert und variiert werden. Die Reihenfolge kann jederzeit geändert werden. Jede Änderung wird sofort auf dem Actionbound-Server gespeichert und kann per Klick rückgängig gemacht werden.

Folgende Elemente können variabel in den Bound eingebunden werden:

Abschnitt

Abschnitte unterteilen den Bound in verschiedene Stationen. Alle Elemente, die unter einem Abschnitt angelegt werden, werden diesem zugeordnet, bis ein neuer Abschnitt angelegt wird. Wenn in den Einstellungen die Abschnittsreihenfolge als „beliebig“ ausgewählt wurde, erscheinen die Abschnitte in einer Liste, die durch Antippen oder durch das Scannen eines QR-Codes gestartet werden können.

Information

Hierbei handelt es sich um eine Textseite ohne Arbeitsauftrag. Wie bei allen Elementen (außer Abschnitten) können hier Texte, Bilder, Videos oder Audios eingebunden werden. Dieses Tool kann beispielsweise genutzt werden, um die Spieler zu

Beginn zu begrüßen, einen Sachverhalt zu erklären oder spannende Zusatzinformationen im Bound unterzubringen.

Quiz

Quizfragen können in verschiedenen Modi beantwortet werden: Multiple Choice, Lösungseingabe, Liste sortieren oder Zahl schätzen. Für jede Quizfrage kann man beliebig Punkte festlegen, die bei der richtigen Beantwortung vergeben werden. Außerdem kann man festlegen, wie viele Versuche möglich sind oder ob die Frage richtig beantwortet werden muss, um weiter zu kommen. Für jede falsche Antwort kann individuell festgelegt werden, wie viele Punkte abgezogen werden. Außerdem kann man ein Zeitlimit festlegen, innerhalb dessen die Frage beantwortet werden muss. Dies kann z. B. verhindern, dass die Antwort im Internet gesucht wird.



Aufgabe

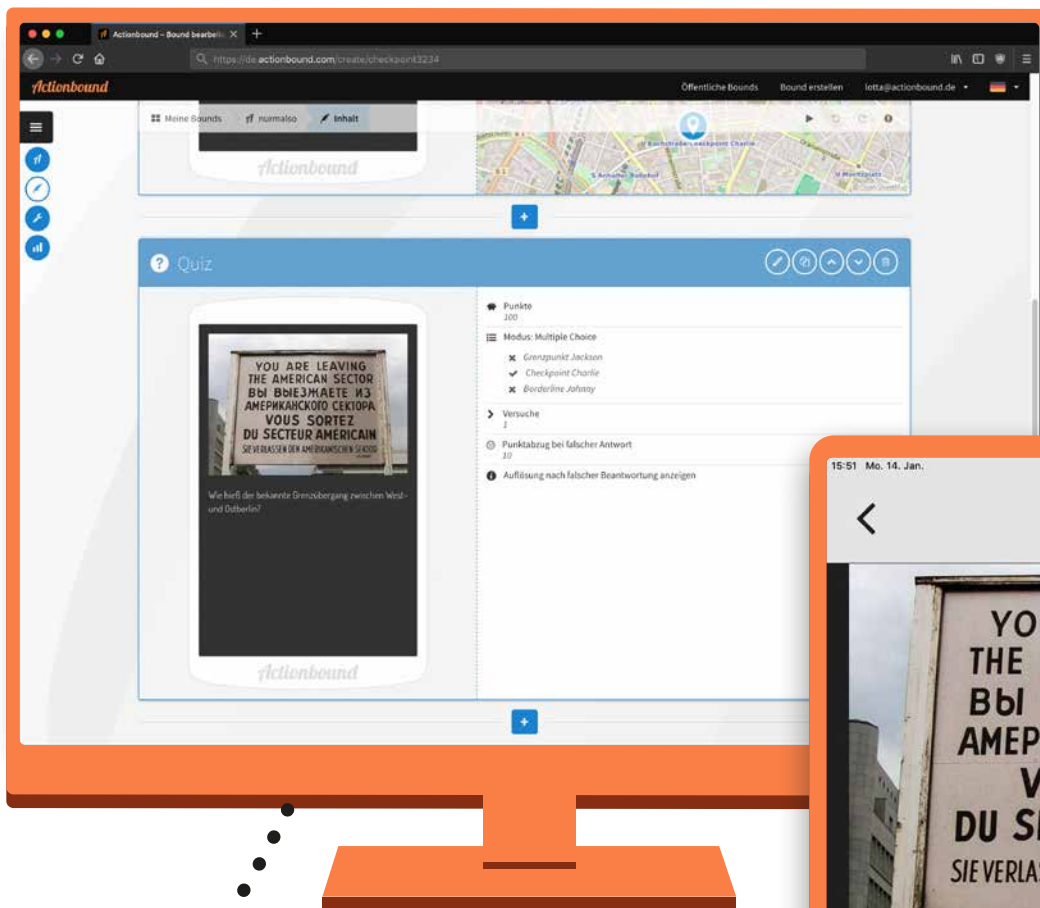
Aufgaben laden dazu ein, kreativ zu werden. Hier können Arbeitsaufträge in Form von Fotos, Videos, Audios oder Texten erteilt werden. Den entsprechenden Modus legt man im Bound-Creator fest.

Ort finden

Im Bound-Creator können GPS-Koordinaten hinterlegt werden, zu denen die Spieler finden müssen.

Dies kann entweder über eine Karte oder über einen Richtungspfeil geschehen. Die App muss dafür den Zugriff auf den Standort bekommen und das GPS am Endgerät muss eingeschaltet sein. Wird der Ort erreicht (unbedingt vorher ausprobieren), können Punkte vergeben werden.

Diese Aufgabe eignet sich, wenn die Spieler sich unter freiem Himmel bewegen. In Gebäuden oder engen Straßen ist das GPS-Signal meist zu schwach.



• • Code scannen

Diese Art der Aufgabe eignet sich zum Beispiel dafür, wenn bestimmte Stationen zielgenau erreicht werden müssen und lässt sich ideal mit dem Element Ort finden verbinden. Am Zielort kann der Code eingescannt werden und erst dann geht es im Bound weiter. Im Creator hat man die Wahl, ob man einen eigens generierten oder einen bereits bestehenden Code verwenden möchte. Hier ist es nicht nur möglich QR-Codes zu scannen, sondern auch Bar-Codes.

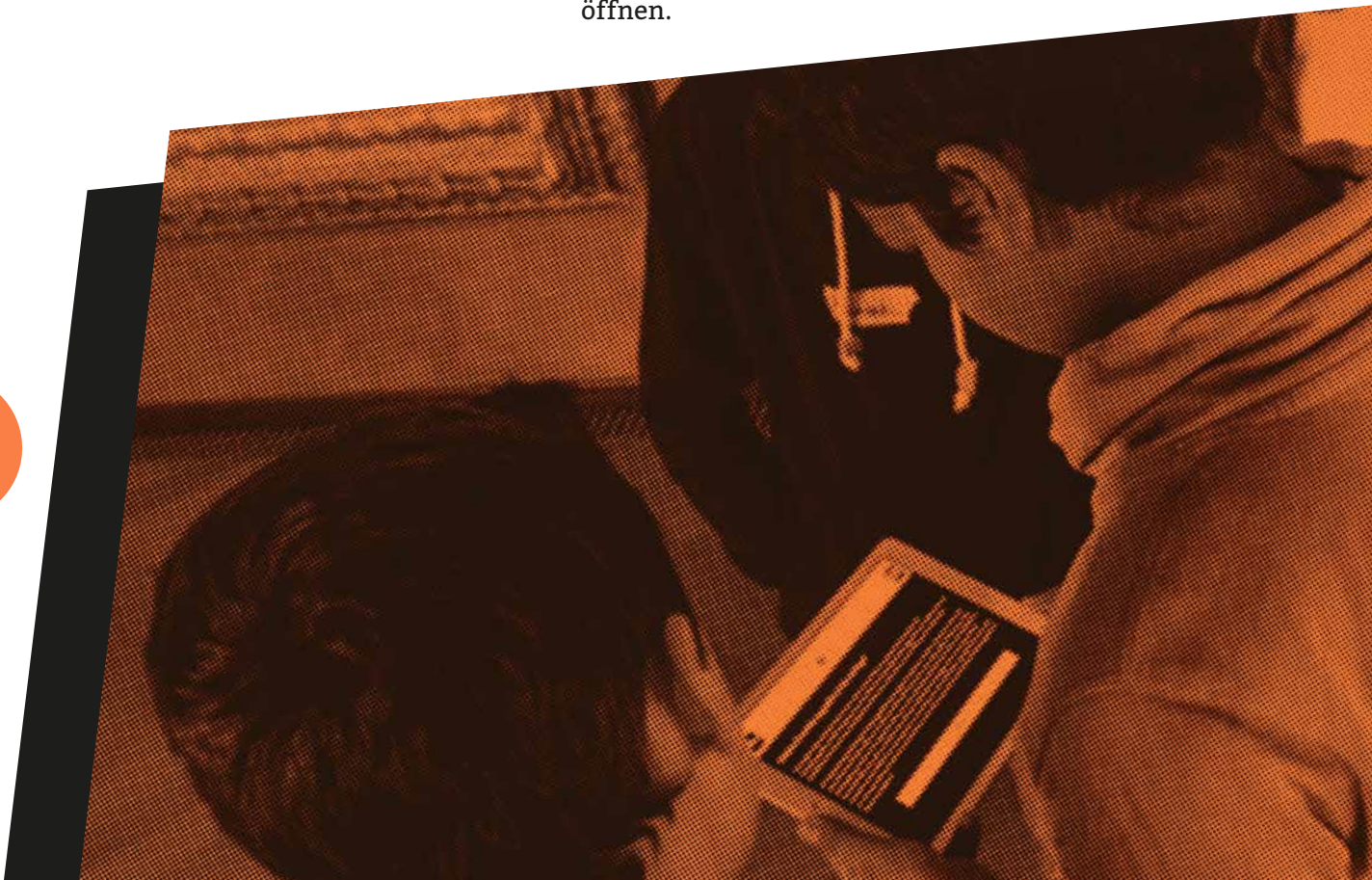
Umfrage

Um ein Stimmungsbild der Spieler zu bekommen, können Umfragen eingestellt werden. Diese kommen vor allem für Einzel-Bounds in Frage. In Gruppen-Bounds müssen sich alle Spieler auf eine Antwort einigen. Auf der Ergebnisseite des Bounds können die Umfrageergebnisse aller Bounds eingesehen werden.

Turnier

Dieses Element stellt ein Mini-Game innerhalb der Spieler eines Gruppen-Bounds dar. Spieler eines Teams können gegeneinander antreten, die App wählt immer automatisch zwei Spieler aus. Das Turnier geht so lange, bis ein Gewinner feststeht. Dieses Element (beispielsweise Schnick-Schnack-Schnuck) eignet sich z.B. dazu festzulegen, wer als nächstes das Smartphone oder Tablet halten darf oder wer bis zur nächsten Station das Sagen hat.

Damit ein Bound schließlich von anderen gespielt werden kann, muss er in den Einstellungen online geschaltet, also veröffentlicht werden. Wenn nicht gewünscht ist, dass dein Bound in der App und auf der Actionbound-Website öffentlich und für jeden aufrufbar ist, schalte ihn in den Einstellungen auf „Geheim“. Dann lässt sich der Bound nur über den QR-Code bzw. über das Passwort, das in der URL festgelegt wurde, öffnen.





ACTIONBOUND IN DER PRAXIS

Die Erstellung und Veröffentlichung eines Bound kann in verschiedene Phasen eingeteilt werden. Folgende Phasen haben sich bewährt. In welcher Reihenfolge man diese Phasen durchlaufen möchte, ist der Erstellerin bzw. dem Ersteller freigestellt.

1 Konzeption

In dieser Phase legt man die Grundsteine für das Spielkonzept des Bounds. Man formuliert sowohl ein Lern- als auch ein Spielziel, legt Regeln fest und denkt sich eine für das Thema und die Zielgruppe passende Geschichte aus. Außerdem werden Basisfaktoren bestimmt wie Dauer und Streckenlänge. In der Konzeptionsphase sollten folgende Grundüberlegungen angestellt werden:

Welche Spielziele will ich verfolgen?

- Die meisten Punkte sammeln
- Den Bound als Erste/r abschließen
- Ein Rätsel lösen
- Einen versteckten Gegenstand finden
- Punkte für die Gruppe sammeln

Wie sieht die Lerngruppen aus?

- Welche Voraussetzungen bringt die Lerngruppe mit?
- Altersstufe

Spezielle Förderschwerpunkte?

- Mehrsprachigkeit
- Lernbereitschaft/Lernmotivation
- Haltung und Sozialverhalten
- Gruppendynamik

Bound-Gestaltung

- Welche Medien sollen eingebunden werden?
- Selbst erstellte Medien
- Bereits vorhandene bzw. von Dritten erstellte Medien
- Liegen die Rechte daran vor? (Siehe „Rechtliche Fragen“)

Welche Orte sollen entdeckt werden?

- Platzangebot
- Erreichbarkeit
- Gefahrenstellen (z. B. Straßen, ungesicherte Wege)

Wie lange soll der Bound dauern?

- Angemessene Dauer
- Spielbarkeit aller Stationen in der vorgegebenen Zeit
- Ggf. einplanen von Pausen und Feedback

2

Auskundschaften

In dieser Phase wird festgelegt, welche Orte im Bound entdeckt werden sollen und welcher Weg dafür begangen werden soll. Mögliche Gefahrenquellen, wie Straßen oder unbefestigte Wege können bestimmt und eventuell umgangen werden. Weiter kann die Strecken-

länge des Bounds festgelegt und eine Prognose über die mögliche Spielzeit gemacht werden. Auch kann man beim Auskundschaften der Orte Stellen, Gegenstände oder Sehenswürdigkeiten entdecken, die in den Bound miteinfließen.

3

Inhalte bestimmen

Neben den Orten müssen außerdem die Inhalte bestimmt werden. Zum einen sammelt man dafür Medien wie Fotos, Videos und Audios, die man in den Bound einpflegen

möchte, zum anderen überlegt man sich die Quizfragen und Aufgaben für den Bound.

4

Erstellen

In der Erstellungsphase werden die gesammelten Inhalte im Bound-Creator zum Bound zusammengeführt. Die Stationen werden erstellt und mit Quizfragen, Auf-

gaben und Informationen gefüllt. Wichtig ist es, den Bound immer wieder auf technische und inhaltliche Korrektheit zu testen und ggf. anzupassen.

5

Testen und optimieren

Dies kann zunächst vom Computer aus über den Menüpunkt „Bound testen“ durchgeführt werden. Hier erhält die Erstellerin oder der Ersteller einen QR-Code, mit dem sie oder er die aktuelle Version des Bounds auf dem Handy testen kann. Verläuft der Test positiv, kann eine erste „Bound-Begehung“ stattfinden.

Dabei sollte die Zeit gemessen werden, die für den Bound benötigt wird. Entsprechend der eigenen Erfahrungen und des Feedbacks der Testgruppe kann der Bound nun optimiert werden. Sind die Veränderungen sehr groß, sollte die Testphase wiederholt werden.

6

Spiele

Sind die letzten Ungereimtheiten ausgebügelt, kann der Bound veröffentlicht und gespielt werden. Bei öffentlichen Bounds können die Spielerinnen und Spieler den Bound in der App z. B. per Schlagwortsuche

finden. Bei geheimen Bounds sollte den Spielern der QR-Code bzw. die Start-Anleitung des Bounds zur Verfügung gestellt werden.

7

Reflexion und Nachbereitung

Die Verknüpfung des Spielens mit der Reflexion ermöglicht echte Lernprozesse. Deshalb sollte vor allem im Bildungskontext auf dieses Element ein besonderes Augenmerk gelegt werden. Zudem können die beim Spielen gewonnenen Ergebnisse und

Inhalte in späteren Unterrichtseinheiten weiterverarbeitet werden und als Grundlage für Auswertungen dienen.



NACHHALTIGES LERNEN DURCH EMOTIONEN

Unser Gehirn ist darauf programmiert, Langzeiterinnerungen dann abzuspeichern, wenn das Gelernte mit Emotionen verknüpft ist. Diese können sowohl positiv, als auch negativ sein. Natürlich möchten wir lieber die positiven Emotionen ansprechen. Um dies zu tun, kann man einige Tricks anwenden. Besonders beliebt sind Gamification und Storytelling um Inhalte mit Gefühlen zu verbinden.



Gesteigerte Aufmerksamkeit

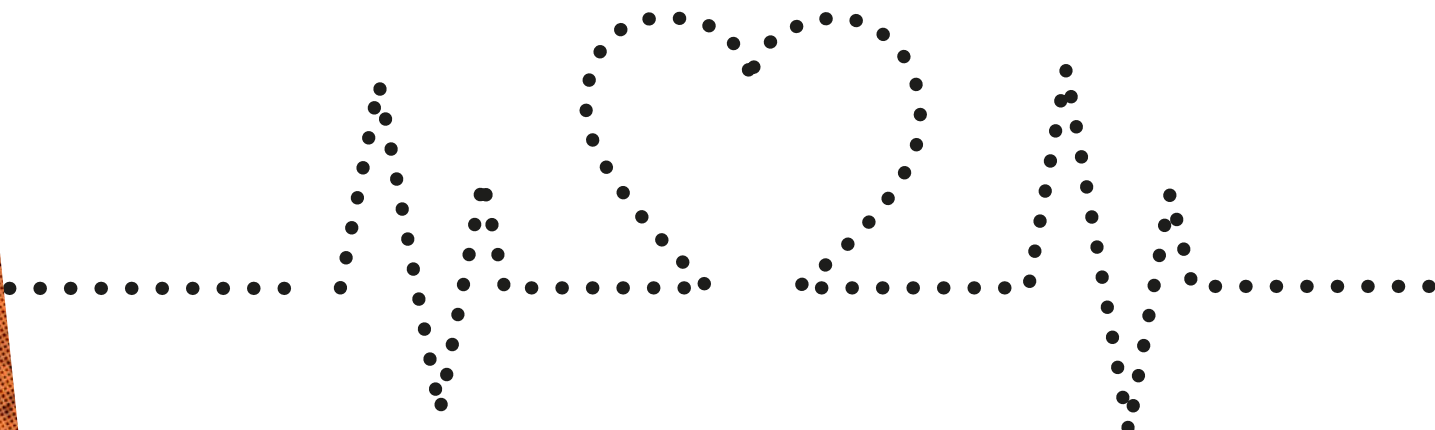
Höhere Motivation sich mit Inhalten zu beschäftigen

Steigerung der sozialen Interaktion

**Bessere Speicherung von Informationen im
Langzeitgedächtnis**

Höhere Identifikation mit den Lehrenden

Doch wie funktionieren Gamification und Storytelling und wie lassen sich die Techniken miteinander verbinden? Und wie setzt man beides mit Actionbound um?





GAMIFICATION

Gamification heißt, einem beliebigen Inhalt spielerische Elemente hinzuzufügen. Dazu muss man sich erst einmal klar machen, welche Eigenschaften ein Spiel hat:

- Ein klares Spielziel
- Wettkampf
- Regeln
- Feedback (z. B. in Form von Belohnungen oder Bestrafungen)

Außerdem gibt es weitere optionale Eigenschaften, die den Spielspaß erhöhen können:

- Narration
- „Als-ob“-Handlungen
- Level

Ein klares Spielziel

Sammele die meisten Punkte! Findet den verlorenen Schatz als Erste! Beendet das Spiel, bevor die Zeit abgelaufen ist! - Ein Spielziel gibt einem Bound einen übergeordneten Sinn. Quizfragen und Aufgaben werden nicht als Selbstzweck gelöst, sondern dienen dazu, das Ziel zu erreichen.

Wettkampf

Ob gegen die Zeit, gegeneinander oder gegen das Spiel selbst - der Wettkampf triggert unseren Ehr-

geiz. Dabei darf es auch gerne hektisch werden, so vergessen die Spielerinnen und Spieler fast, dass es sich um ein Lernspiel handelt.

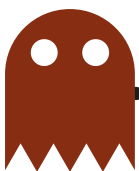
Regeln

Was dürfen Spielerinnen und Spieler und was nicht? Wie wird das Ziel erreicht? Ist es erlaubt, Tipps zu bekommen? Müssen die Teams sich vielleicht gegenseitig ausspionieren? Darf während des Bounds nicht gesprochen werden?

Die Regeln können so kreativ sein, wie das Spiel selbst und scheinbar einfache Aufgaben zur echten Herausforderung machen.

Feedback

Die Punktevergabe für richtige Antworten ist die einfachste Form des Feedbacks. Möglich ist es aber auch z. B. analoge Punkte in Form von Münzen oder dergleichen zu sammeln. Richtig gelöste Aufgaben können Buchstaben oder Zahlen für einen Code freigeben, mit dem sich das Spiel am Ende lösen lässt.





Narration

Eine gute Geschichte macht das Spiel gleich viel spannender (siehe „Storytelling“).

„Als-ob“-Handlungen

Im Spiel nehmen wir ungewohnte Rollen ein, die uns neue Perspektiven aufzeigen. Als Detektive müssen wir Rätsel lösen und analytisch denken, als Wissenschaftler müssen wir experimentieren und forschen und als verrückte Bösewichte dürfen wir ohne Konsequenzen in finstere Machenschaften verwickelt sein. Dadurch werden Berührungspunkte abgebaut und es fällt uns leichter, bestimmte Aufgaben zu erledigen. Wenn z. B. Fremde auf der Straße angesprochen werden müssen, um eine

bestimmte Information einzuholen, fällt uns das viel leichter, wenn wir uns als Detektive auf Spurensuche verstehen.

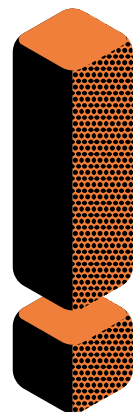
Level

Jedes Spiel fängt erstmal leicht an. So können die Regeln geübt werden und es gibt einen Motivationsvorschuss. Wenn das Spiel aber zu schwierig beginnt oder gleichbleibend einfach aufgebaut ist, sind wir schnell frustriert oder gelangweilt. Im schlimmsten Fall brechen wir das Spiel ab. Überlegt euch also gut, wie ihr die Schwierigkeit immer weiter anpassen könnt. Besonders motivierend wirkt es, wenn Spielerinnen und Spieler wissen, auf welchem Level sie stehen.

Ein gutes Spiel lässt uns unsere Umgebung vergessen und schärft unsere Aufmerksamkeit. Diesen Zustand nennt man auch „Flow“.

Tipps

- Mach das Spiel nicht zu einfach. Manchmal kann es sehr spannend sein, wenn man in falsche Richtungen läuft oder vor schier unlösbaren Rätseln steht. Die Freude, wenn man endlich weiter kommt, ist dann umso größer.
- Hohe und nicht glatte Punktzahlen erwecken den Eindruck, dass man richtig erfolgreich ist. Statt 100 Punkten kann man also getrost auch 187.945 Punkte vergeben. Das kennen wir z. B. von Smartphone-Spielen wie Angry Birds.
- Achte selbst mal drauf, wenn du das nächste Mal ein Spiel spielst: Versuche herauszufinden, wie Spielziel, Regeln etc. funktionieren und welche Emotionen dies bei dir auslöst. Du wirst überrascht sein, wie ein Spiel dein Gehirn „manipuliert“.



STORYTELLING

Seitdem der Mensch kommunizieren kann, erzählt er Geschichten. Eine gute Geschichte bindet uns emotional ein und Emotionen spielen beim Lernen eine wichtige Rolle.

Eine gute Geschichte lässt sich auf wenige Eigenschaften reduzieren:

- Spannungsbogen
- Helden
- Antagonisten

Spannungsbogen

Die klassische Geschichte hat einen Anfang, einen Mittelteil und einen Schluss. Zu Beginn der Geschichte werden die Protagonisten vorgestellt und die Ausgangssituation beschrieben. Im Mittelteil entsteht ein Konflikt und am Ende wird schließlich der

Konflikt gelöst. Um Spannung zu erzeugen bzw. aufrecht zu erhalten, müssen die Protagonisten und Geschichten nachvollziehbar sein. Das heißt nicht, dass diese realistisch sein müssen, aber die Motive der Handlung müssen Sinn ergeben.

Helden und Antagonisten

Jede Geschichte hat ihren Helden, jemanden, der Schwierigkeiten und Unwägbarkeiten überwindet und am Ende triumphierend dasteht. Spannender wird es durch einen Gegenspieler, der dem Helden, wo er kann, Steine in den Weg legt. Nur durch die Herausforderung und die persönliche Weiterentwicklung kann die Geschichte richtig spannend werden.

Storytelling mit Actionbound

Überleg dir also eine spannende Geschichte für deinen Bound und lass die Spielerinnen und Spieler selbst zu Helden oder Bösewichten werden. Die Geschichte wird erzählt, während gespielt wird und der Lerninhalt wird zum Abenteuer.

Hinweise und Tipps können über Quizfragen oder QR-Codes freigeschaltet werden, an bestimmten Orten müssen Gegenstände gefunden und gesammelt werden. Oder lass die Spielerinnen und Spieler Teile eines Codes sammeln, der zum Schluss zusammengesetzt und aufgelöst werden muss. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, solange die Aufgaben sinnvoll sind, die Geschichte spannend und das Spiel lösbar ist.



RECHTLICHE FRAGEN

Datenschutz

Der Serverstandort befindet sich in einem Rechenzentrum in Karlsruhe. Wir nutzen für die Speicherung der Daten seriöse Drittanbieter. Die Geheimhaltung und die Sicherheit der Daten sind uns in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) vertraglich zugesichert. Wir und die Unternehmer, die uns bei unserer Aufgabe unterstützen, sind durch die strengen Vorgaben der DS-GVO zu einem umfassenden Schutz der Daten, die wir verarbeiten, verpflichtet. Auf die Rechte der Nutzer wird unter anderem in unserer verständlich erklärten Einwilligung zur Datenspeicherung auf unserer Webseite unter actionbound.com/agb eingegangen.

Welche Zugriffsrechte hat die App?

Die Actionbound-App benötigt bestimmte Zugriffsrechte, damit die Funktionalität gewährleistet ist. So muss z. B. bei Ort-Finden-Aufgaben Zugriff auf den Standort des Endgeräts möglich sein. Bei Foto-, Video- und Audio-Aufgaben muss auf Kamera und Mikrophon zugegriffen werden dürfen und wenn man möchte auf den internen Speicher des Geräts, um die Medien lokal zu speichern. Wird die App nicht verwendet, findet auch kein Zugriff auf die jeweiligen Funktionen statt.

Dürfen private Smartphones und Tablets im Unterricht verwendet werden?

Ob und inwiefern private Endgeräte im Unterricht eingesetzt werden dürfen, ist vom jeweiligen Medienkonzept der Schule abhängig. Vor

dem Einsatz von Actionbound sollte daher geklärt werden, ob der Einsatz von privaten Geräten zulässig ist und ob die Schülerinnen und Schüler entsprechend ausgestattet sind.

Können Schülerinnen und Schüler verpflichtet werden mit Actionbound zu arbeiten?

Bevor Actionbound im Unterricht eingesetzt wird, muss das Einverständnis der Lernenden und bei Minderjährigen deren Eltern eingeholt werden, insbesondere wenn der Bound persönliche Daten wie Namen und Fotos abfragt. Zudem sollte klar kommuniziert werden, was mit den Ergebnissen geschieht. Für Schülerinnen und Schüler, die nicht mit der App arbeiten möchten, sollte ein Alternativangebot geschaffen werden.

Was passiert mit den Ergebnissen?

Die Ergebnisse eines Bounds sind nur für den Autoren des Bound zugänglich, es sei denn, man hat das öffentliche Ranking aktiviert. Spieler können dann am Ende jedes Bounds entscheiden, ob ihre Ergebnisse öffentlich einsehbar sein sollen. Diese Funktion lässt sich bereits vorab vom Ersteller deaktivieren.

Die Daten werden auf einem deutschen Server gespeichert. Alle Ergebnisse können gelöscht werden und sind dann auch für die Autoren des Bounds nicht mehr aufrufbar.

Wer ist verantwortlich für die Inhalte?

Die Verantwortung für die Inhalte übernimmt immer der jeweilige Autor des Bounds. Wenn Sofort-Accounts genutzt werden, ist der Nutzer haftbar, der die Accounts administriert. Daher ist es wichtig, stets zu kontrollieren, dass die Inhalte der Bounds nicht gegen Nutzungs- oder Urheberrechte verstoßen.

Welche Nutzungsrechte gibt es?

Wie bei den meisten Plattformen, die User-Generated-Content beinhalten, dürfen keine rassistischen, sexistischen, gewaltverherrlichenden und pornografischen Inhalte verbreitet werden. Bounds mit solchen Inhalten werden gelöscht, sobald sie entdeckt werden.

Die Nutzer sollen lernen, sensibel mit persönlichen Daten umzugehen. Daher und wegen der entsprechenden Bestimmungen der DSGVO sollen keine Fragen gestellt werden, die persönlich identifizierbare Auskunft geben könnten über die ethnische Herkunft, politische Meinungen, religiöse oder weltanschauliche Überzeugungen oder die Gewerkschaftszugehörigkeit sowie Gesundheitsdaten oder Daten zum Sexualleben oder der sexuellen Orientierung.

Des Weiteren muss die korrekte Lizenz für den Bound erworben werden. Für den schulischen Kontext gibt es spezielle EDU-Lizenzen. Bitte achte darauf, dass du die korrekte Lizenz besitzt, bevor du Bounds veröffentlichst.



Urheberrecht

Wie in jeder Veröffentlichung müssen auch in Bounds die Urheberrechte gewahrt werden. Das heißt, dass nur Werke verwendet werden dürfen, die etwa gemeinfrei oder selbstgemacht sind und dass Quellen korrekt angegeben werden müssen. Für die Mediathek gibt es daher ein spezielles Rechtemodul. Hier können Urheber, Quellen und Lizenzen angegeben werden, die im Bound direkt unter dem jeweiligen Medium erscheinen. Bei der gemeinsamen Bound-Erstellung mit Schülerinnen und Schülern kann man diese Problemstellung zum Anlass nehmen, um die korrekte Recherche nach Medien im Internet zu thematisieren.

Creative Commons und lizenzfreie Medien

In der Regel sind alle Medien, die man im Internet findet, urheberrechtlich geschützt. Das heißt, eine Verwendung ohne Einholung der Zustimmung des Urhebers ist nicht erlaubt. Eine Ausnahme stellen allerdings unter Creative Commons lizenzierte und lizenzfreie Medien dar.

Creative Commons (CC) ist eine internationale gemeinnützige Organisation, die verschiedene Lizenzverträge für Urheberinnen und Urheber entwickelt hat. Unter einer CC-Lizenz versteht man das Lizenzierungsmodell, das eine Urheberin oder ein Urheber wählt, um einfach und unbürokratisch Nutzungsrechte für ihre oder seine Werke festzulegen. Praktisch alles, was auf kreativem Wege entsteht, seien es Bilder, Fotos, Videos oder Musikstücke, kann durch CC-Lizenzen geschützt werden.

Informationen zu Urheberrecht und CC-Lizenzen findest du unter bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/urheberrecht.

Wo finde ich lizenzfreie und CC-lizenzierte Medien?

Bilder: Bilder mit CC-Lizenz findet man z. B. einfach mit der Google-Bildersuche. Dazu gibt man bei den erweiterten Suchoptionen unter „Nutzungsrechte“ an, nach welchen Nutzungsrechten gefiltert werden soll.

Audio: Musik lässt sich auf Seiten wie freemusicarchive oder jamenda finden. Die Lizenzen sind beim jeweiligen Titel oder Album zu finden. Geräusche findet man z. B. bei freesound. Dort ist eine Anmeldung erforderlich.

Video: Lizenzfreie oder CC-lizenzierte Videos zu finden, ist leider sehr schwierig. Oft muss man lange recherchieren. Hier empfiehlt es sich, Videos selbst zu drehen oder Nutzungsrechte der Urheberin oder des Urhebers persönlich einzuholen und eventuell schriftlich zu vereinbaren.



TIPPS UND TRICKS

Bereits bestehende Bounds ausprobieren

Es existiert bereits ein breites Angebot an Bounds zu zahlreichen unterrichtlichen Themen, die sehr einfach und schnell über die ausführlich differenzierte Suchfunktion gefunden werden können. Bevor also ein eigener Bound erstellt wird, sollte nach bereits bestehenden gesucht und diese auf Anwendbarkeit mit den eigenen Schülerinnen und Schülern hin geprüft werden.

Bounds herunterladen und offline spielen

Unterwegs kein Internet? Kein Problem! Jeder Bound lässt sich vorab lokal auf dem Smartphone oder Tablet speichern. Dazu ruft man den gewünschten Bound in der App auf und drückt auf „Herunterladen“. Nun ist der Bound in der App unter „Meine Bounds“ - „Vorgeladene Bounds“ zu finden.

Bound-Challenge

Mit der Bound-Challenge kannst du einen Bound von mehreren Teams ganz einfach gegeneinander spielen lassen. Hierfür müssen weder der Ersteller noch die Teilnehmer bei Actionbound registriert sein und können trotzdem von einer zusammengefassten Auswertung der Ergebnisse profitieren.

Die Bound-Challenge aktiviert man über die offizielle Bound-Page. Sie ist verfügbar, wenn der Bound-Besitzer eine gültige Actionbound-Lizenz besitzt und der Bound online geschaltet ist.



Eigene Codes verwenden

Du kannst bei der Aufgabe „Code scannen“ sowohl einen neuen QR-Code generieren lassen, als auch einen bereits existierenden QR- oder Bar-Code verwenden. Klicke dazu im Bound-Creator bei dem entsprechenden Element auf den Menü-Reiter „Code“ und wähle „Eigene Code verwenden“ aus.

Schülerinnen und Schülern Sofort-Accounts geben

Mit Hilfe von Sofort-Accounts wird das kollaborative Arbeiten im Unterricht noch einfacher. Mehrere Bounds können zu einem Gesamt-Bound zusammengeführt werden. Du kannst Accounts für Schülerinnen und Schüler freischalten und administrieren, eine Registrierung mit personenbezogenen Daten der Schülerinnen und Schüler ist nicht nötig. Du kannst für jeden Account Rechte vergeben, die festlegen, was die Nutzerinnen und Nutzer in den Accounts machen dürfen. Ein Tutorial zu Sofort-Accounts findest du auf YouTube.

Duplikate erstellen

Wenn einmal die Spielidee steht und die Geschichte entwickelt ist, müssen die Inhalte in den Bound eingefügt werden. Damit die Grundidee nicht verloren geht, erstellt man gleich zu Beginn ein „Gerüst“. Von diesem Gerüst erstellt man ein Duplikat, auf dessen Grundlage man immer wieder neue Inhalte einarbeiten kann. So geht keine Spielidee verloren.

Bounds zusammenführen

Lass die Lernenden über Sofort-Accounts Bounds zu einem Thema erstellen. Die einzelnen Bounds können schließlich zu einem großen Bound zusammengefügt werden. Achte dabei am besten darauf, dass jeder Einzelbound mit einem Abschnitt beginnt. So fällt die Sortierung und Bearbeitung am Schluss leichter.

Bounds zum kopieren freigeben

Du hast einen tollen Bound erstellt und möchtest ihn gerne zur Weiterverarbeitung zur Verfügung stellen? Dann kannst du ihn zum Kopieren freigeben und andere lizenzierte Nutzerinnen und Nutzer können deinen Bound in ihrem Bound-Creator weiter bearbeiten. Klicke dazu den Bound an, den du teilen möchtest und klicke dann auf den Regler neben „Öffentliches Kopieren aktivieren“. Es wird ein Link generiert, den du verschicken kannst.



BEISPIEL-BOUNDS

Neugierig geworden? Hier sind einige Beispiel-Bounds, die du testweise spielen kannst. Diese Bounds sind extra so entwickelt, dass sie von jedem Ort aus spielbar sind und viele verschiedene Funktionen der App zeigen.

Wenn du einen ortsbezogenen Bound spielen möchtest, schau einfach mal nach, welche Bounds es in deiner Nähe gibt. Du kannst auch auf unserer Website die vorgestellten Bounds und Erfolgsstorys anschauen, um dich inspirieren zu lassen.

Beispiel-Bound für Schulen

In diesem Bound werden die Möglichkeiten der App für verschiedene Themenbereiche und Unterrichtsfächer gezeigt. Alle Aufgaben sind exemplarisch und sollen als Inspiration dienen.



Kleider machen Leute

Ein kurzer Vorführ-Bound um Actionbound aus Spieler-Perspektive kennenzulernen.



Scanne einen dieser QR-Codes mit der Actionbound-App, um einen Bound zu starten.



WIE FANGE ICH AN?

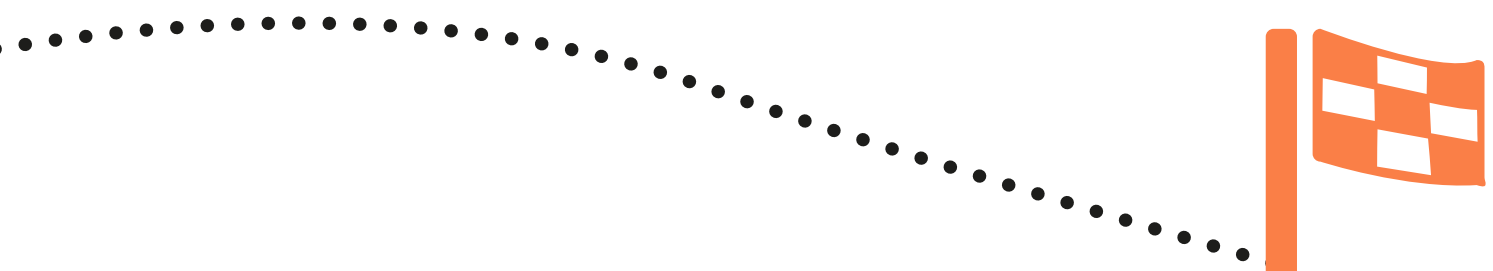
Die Actionbound-App gibt es kostenfrei im iOS App-Store bzw. im Google-Play-Store.

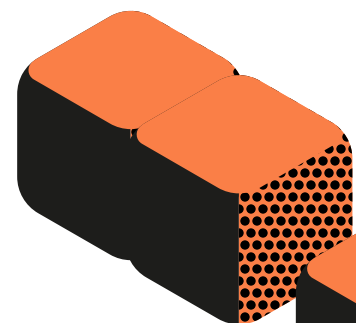
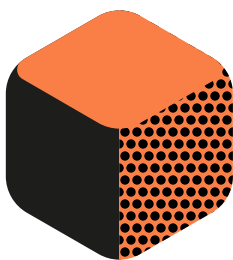
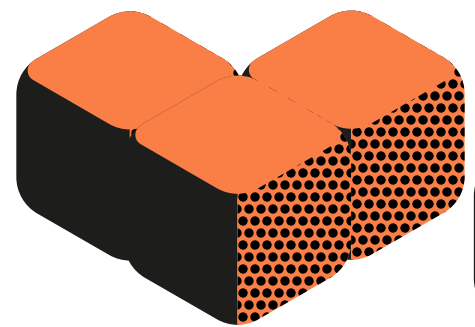


Um eigene Bounds zu erstellen, besuche actionbound.com und registriere dich mit einer gültigen E-Mail-Adresse. Mit einem Test-Account kannst du direkt loslegen und Actionbound zwei Wochen kostenlos und unverbindlich testen.

Wenn du nach deiner Testphase Actionbound weiterverwenden möchtest, kannst du eine vergünstigte EDU-Lizenz erwerben. Unter actionbound.com/license/edu/index stehen unter anderem Einzellizenzen für Lehrerinnen und Lehrer und Lizenzen für die ganze Schule zur Verfügung.

Im Actionbound-Blog unter actionbound.com/blog findest du Beispiele, Material und Ideen zu unterschiedlichsten Anwendungsmöglichkeiten von Actionbound.





Herausgeberin

Actionbound OHG
Frühlingstraße 11
82383 Hohenpeißenberg

Büro Berlin

Actionbound
Schillerpromenade 31
12049 Berlin
Tel: +49 30 12 08 33 17
info@actionbound.com
www.actionbound.com

Autoren

Charlotte Krickel
Simon Zwick

Lektorat

Stina Zwick

Gestaltung

Sascha Collet

2. Auflage, 2019

Selbstverlag

 BY-SA 3.0 DE Actionbound