

EXPEDITION NATUR



Leitfaden mit Arbeitsmaterialien zur
Gestaltung digitaler Themen-Rallyes
für den Lernort Natur

WALDBADEN

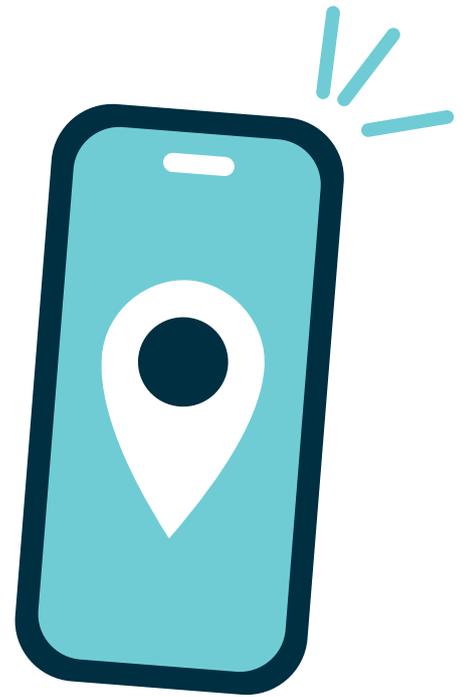
BIENEN

STREUOBSTWIESE

Lisa Herrmann, Jan Hiller,
Jule Roßkopf, Stephan Schuler



EXPEDITION NATUR



Lisa Herrmann, Jan Hiller,
Jule Roßkopf, Stephan Schuler



Auch wenn Natur und Umwelt vielfältige Erfahrungs- und Erkundungsmöglichkeiten bieten, suchen viele Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene immer seltener den „Weg nach draußen“. Hingegen wird der Alltag immer stärker durch die Nutzung elektronischer Medien in Innenräumen geprägt. Dabei müsste dies kein Gegensatz sein. Durch digitale Themen-Rallyes ist es möglich, die digitale Welt auf motivierende Weise mit dem Erleben und Erkunden der Natur zu verknüpfen. Durch eine durchdachte didaktische Aufgabengestaltung wird es möglich, digitale Medien als interaktive Wegbereiter für Erfahrungen und Erlebnisse in der Natur einzusetzen!

Mit diesem Leitfaden möchten wir Sie dazu befähigen, **didaktisch hochwertige digitale Themen-Rallyes für Lernorte in der Natur** selbst zu gestalten. Bei der Wahl einer geeigneten App haben wir uns für **Actionbound** (<https://de.actionbound.com/>) entschieden. Hauptgründe sind die intuitive Bedienbarkeit, der mittlerweile hohe Bekanntheitsgrad und die Datenschutzkonformität nach DSGVO.

Durch die Gliederung des als **Arbeitsbuch** angelegten Leitfadens in aufeinanderfolgende, **themenspezifische Level** werden sowohl Anfänger:innen Schritt für Schritt zur Entwicklung eines sogenannten „Bounds“ befähigt, als auch den Fortgeschrittenen eine individuelle, bereichsspezifische Professionalisierung ermöglicht.

So finden sich neben wichtigen Grundlagen wie einer „Einführung in Actionbound“ (Level 1) und Hinweisen zur „Themenfindung und Grobplanung“ (Level 2) auch detaillierte Ausführungen zur „Aufgabengestaltung und Feinplanung“ (Level 3), zu „Gamification und Storytelling“ (Level 4) sowie zur Actionbound-Funktion „Switches“ (Level 5). Auch eine Adressierung häufig vernachlässigter Aspekte wie „Qualitätscheck, Feedback und Evaluation“ (Level 6) werden einbezogen. Eine sehr konkrete Hilfestellung bietet eine Reihe **digital kopierbarer Bound-Prototypen**, die direkt in Actionbound geladen werden können und so eine einfache Anpassung bereits bestehender Bounds an individuelle Orte ermöglichen. Digital erweitert wird der Leitfaden durch **Video-Tutorials, Übungs-Bounds** und **digitale Aufgabenbeispiele**, die über Links sowie QR-Codes erreichbar sind. Alle Web-Materialien finden Sie unter: <https://expedition-bne.de/leitfaden/>

Wir haben uns darum bemüht, alle Level sehr praxisbezogen sowie aktivierend zu gestalten und mit vielfältigen anschaulichen Beispielen zu untermauern, wobei wir nicht zuletzt auf die sehr enge Kooperation mit unserem **Projektpartner „Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald“** zurückgreifen konnten.

Nun wünschen wir Ihnen eine erfolgreiche und inspirierende Arbeit mit dem Leitfaden und freuen uns darauf, mit Ihnen die Familie der motivierten Bound-Creator:innen zu erweitern.

Das Projektteam von „Expedition Natur“

**Lisa Herrmann, Jan Hiller,
Jule Roßkopf und Stephan Schuler**
Ludwigsburg, im November 2024

HANDBUCH

Für ausführliche Hinweise und weitere inhaltliche sowie didaktische Ausführungen möchten wir Sie auf unser **Didaktisches Handbuch¹** verweisen, in dem unter anderem auch ein „Didaktisches Rahmenmodell“, eine umfangreiche „Aufgabentypologie“ sowie weitere didaktische Werkzeuge enthalten sind, die als Grundlage für diesen Leitfaden dienen.

¹ Hiller, J., Lude, A. & Schuler, S. (2023). Expedition Stadt + Natur. Didaktisches Handbuch für mobiles außerschulisches Lernen in Stadt und Natur mit Umsetzungsbeispielen für digitale Themen-Rallyes und Lehrpfade. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. <https://expedition-bne.de/Handbuch>

LEVEL 1



Einführung in Actionbound 4

1.1 Actionbound aus Spielenden-Sicht 5

1.2 Actionbound aus Creator:innen-Sicht 11

LEVEL 2



Themenfindung und Grobplanung 12

2.1 Themen- und Ideensammlung für Natur-Bounds 13

2.2 Didaktisches Drehbuch 15

LEVEL 3



Aufgabengestaltung und Feinplanung 17

3.1 Didaktische Aufgabentypologie für den Bereich Natur 18

3.2 Praxistipps für die Feinplanung 22

LEVEL 4



Gamification und Storytelling 23

4.1 Gamification 24

4.2 Storytelling 26

4.3 Unterstützungsmaßnahme: Story-Bausteine 28

LEVEL 5



Switches 32

5.1 Nutzung von Switches 33

5.2 Unterstützungsmaßnahme: Switch-Bausteine 35

LEVEL 6



Qualitätscheck, Feedback und Evaluation 43

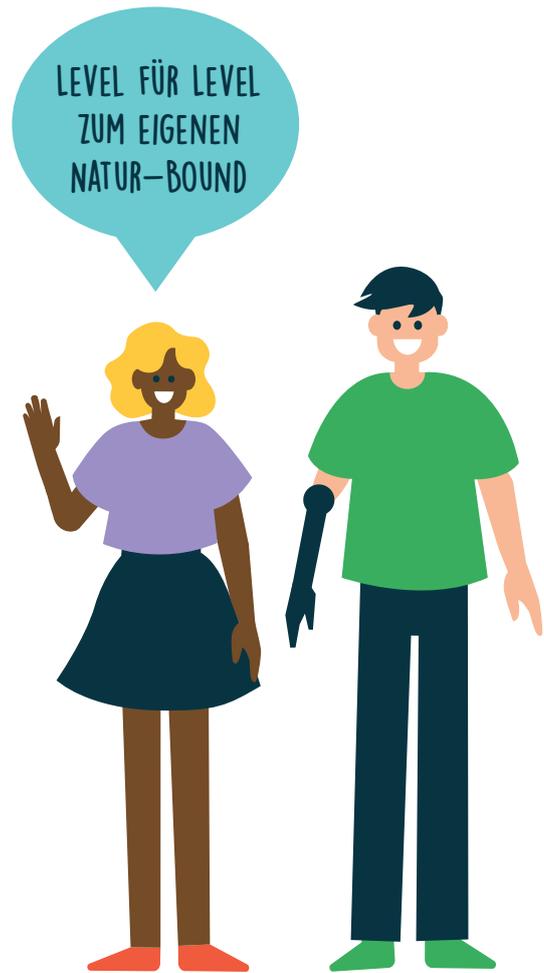
6.1 Vor der Veröffentlichung: Qualitätscheck und Feedback 44

6.2 Nach der Veröffentlichung: Evaluation 47

Kopierbare Bound-Prototypen 48

Tipps zum Weiterlesen 51

Danksagung und Impressum 52



ZEICHEN:



AUFGABE



DIDAKTISCHES WERKZEUG



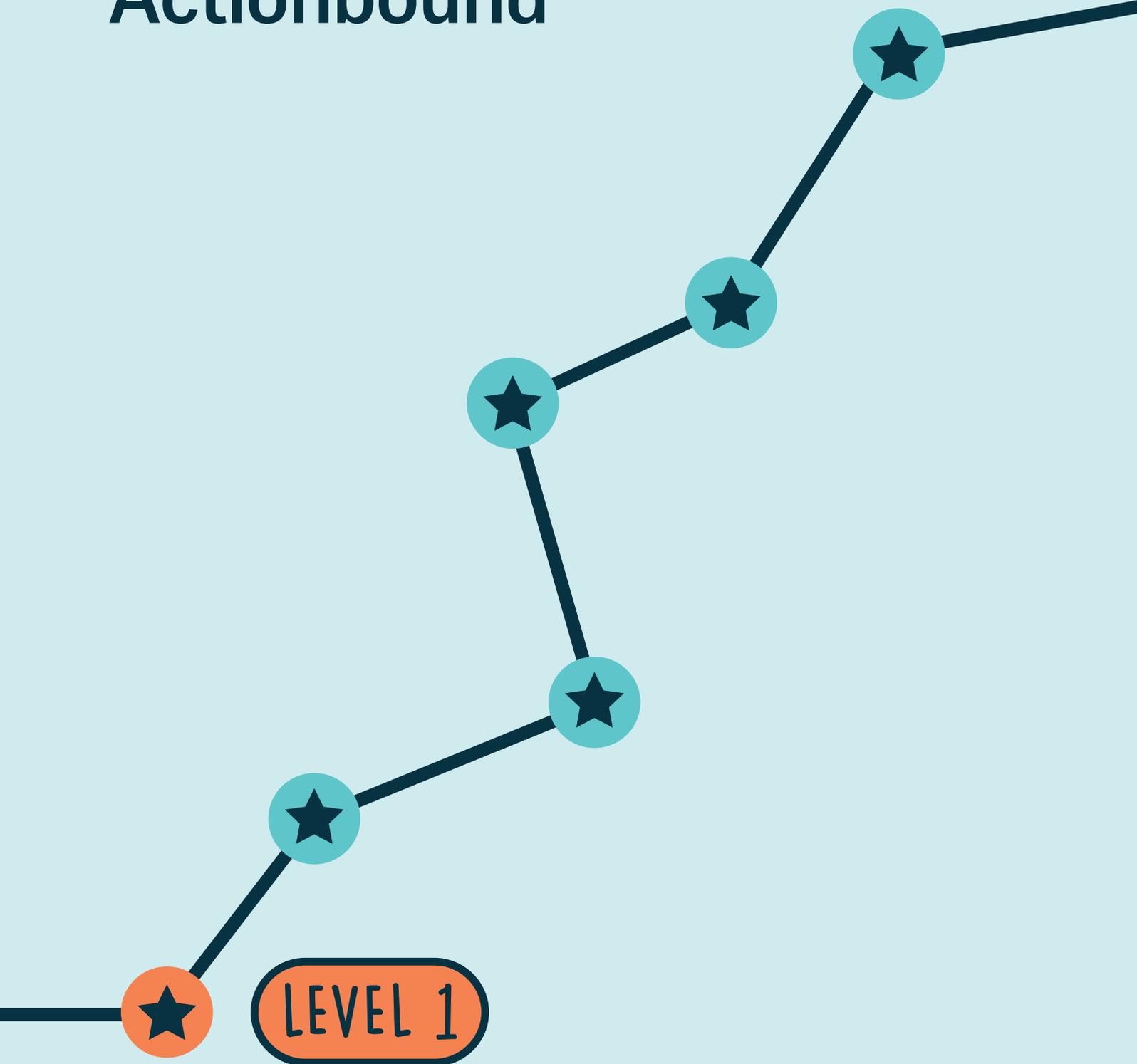
PRAXISTIPP



VIDEO

Level 1

Einführung in Actionbound



Was steckt hinter den sogenannten „Bounds“? Und wie kann ich selbst zum Creator oder zur Creatorin werden?

In diesem Level lernen Sie die seit 2012 entwickelte App Actionbound zunächst aus Spielenden- und anschließend aus Creator:innen-Sicht kennen und legen so einen Grundstein für eigene Bound-Gestaltungen.

1.1 Actionbound aus Spielenden-Sicht

Um einen ersten Eindruck zu erhalten, ist es sinnvoll, die App Actionbound zuerst aus der **Spielenden-Sicht** kennenzulernen. Zum Starten eines Bounds benötigen Sie lediglich die App Actionbound (z.B. auf Ihrem Smartphone) und einen Bound-QR-Code:

Wie kann ein Bound gestartet werden?



Kostenlose App Actionbound aus dem App Store/Play Store downloaden



QR-Code des zu spielenden Bounds bereithalten



App Actionbound öffnen, QR-Code einscannen und Bound starten

 **AUFGABE** Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie **fünf verschiedene Didaktische Drehbücher** zu Bounds rund um das Themenfeld Natur.

Suchen Sie sich einen Bound aus und starten Sie diesen, wie oben beschrieben! Spielen Sie nun den ausgewählten Bound und machen Sie sich parallel dazu auf dem auf S. 10 einsehbaren „**Beobachtungsbogen**“ Notizen, um Ihren ersten Eindruck festzuhalten!

AUSBLICK

Ein Didaktisches Drehbuch ist ein Planungsinstrument, in dem die Grundstruktur und der Aufbau eines Bounds übersichtlich dargestellt werden kann. Wie man dies selbst gestaltet, lernen wir in Level 2.

Didaktisches Drehbuch zum Bound „Räuber-Rallye durch den Wald“



Website: <https://actionbound.com/bound/PHL-Waldrallye>

Sozialform: Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

Zeit: 90 Minuten

Strecke: 2 Kilometer

Start- und Endpunkt: 49.036873, 9.426951 → 49.037260, 9.428202
(71579 Spiegelberg, Wanderparkplatz Zollstock)

Zielgruppe und Ziele: Spielende ab 10 Jahren begeben sich auf eine Tour durch den Wald und durchlaufen dabei eine Räuber-Ausbildung!

Inhalte: Waldwissen, Naturwahrnehmung, Landschaftsentstehung, Baumkunde, Tiere im Wald.

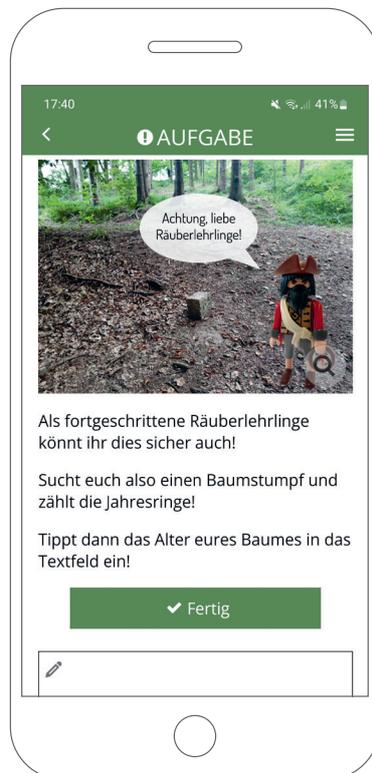
Gamification-/Storytelling-Idee: Räuber Rudi zeigt den Spielenden sein Revier und führt sie in die Räubertätigkeiten und Geheimnisse ein. Wenn die Spielenden die Räuber-Ausbildung gut mitmachen und genügend Punkte sammeln, können sie am Ende zu waschechten Räubern ernannt werden!

Sonstiges/Besonderheiten: Festes Schuhwerk und Vorladen des Bounds sinnvoll. Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro	Einführung in die grundlegenden Bound-Regeln Begrüßung, Regeln für einen respektvollen Umgang mit der Natur	Information
1. Start am Wanderparkplatz „Zollstock“	Einführung in die Rahmengeschichte Begrüßung und Vorstellung durch die Rahmenfigur; Präsentation der Rahmengeschichte durch die Rahmenfigur (Räuber-Ausbildung, waschechte Räuber bei genügend Punkten), Finden des ersten Ortes	Information Ort finden: Karte
2. Der Wald, mein Wohnzimmer	Bedeutung des Waldes, Waldbaden, Wahrnehmung der Umgebung, Nahaufnahmen des Waldes Unter Begleitung der Rahmenfigur: Finden des nächsten Ortes, Einschätzung der Wichtigkeit des Waldes, Finden des nächsten Ortes, aktives, angeleitetes Waldbaden, Wahrnehmung der Umgebung, Auseinandersetzung mit bildlichen Nahaufnahmen aus dem Wald	Ort finden: Karte Quiz: Multiple Choice Information Aufgabe: Audioaufnahme Quiz: Lösungseingabe
3. Landschaftsentstehung	Gesteine, Landschaftsentstehung Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit den örtlichen Gesteinen, Auseinandersetzung mit der örtlichen Landschaftsentstehung	Ort finden: Karte Quiz: Multiple Choice Quiz: Liste sortieren Information
4. Rückschreitende Erosion am Wasserfall	Zustand des Wasserfalls, rückschreitende Erosion (Höhle) Finden des nächsten Ortes, aktives Erkunden des aktuellen Zustands des Wasserfalls, Auseinandersetzung mit der Entstehung der darunterliegenden Höhle (rückschreitende Erosion)	Ort finden: Karte Aufgabe: Videoaufnahme Information Quiz: Liste sortieren
5. Räuber-Turnier am Schotterweg	Nadelwald, „Zapfenwerfen“ Finden der nächsten Orte, Kennenlernen des Nadelwaldes, aktives Sammeln und Werfen von Zapfen im Rahmen des Spiels „Zapfenwerfen“	Ort finden: Karte Information Turnier



<p>6. Baumkunde</p>	<p>Waldbäume (Rinde, Art, Auffälligkeiten, Altersbestimmung), „Baum-Fangen“, „Den Wald fühlen“ Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit verschiedenen Baumrinden und Baumarten, aktives Berühren von Bäumen im Rahmen des Spiels „Baum-Fangen“, Finden des nächsten Ortes, Sammeln und Kennenlernen von spezifischen Auffälligkeiten hinsichtlich der (örtlichen) Bäume, Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen der Methode „Jahresringe zählen“ für die Altersbestimmung von Bäumen, aktives Bestimmen des Alters eines Baumes, tiefgehende Auseinandersetzung mit den Bäumen des Waldes, aktives Fühlen von natürlichen Oberflächen im Rahmen des Spiels „Den Wald fühlen“</p>	<p>Ort finden: Karte Information Aufgabe: Bildaufnahme Quiz: Multiple Choice Turnier Aufgabe: Audioaufnahme Aufgabe: Texteingabe Quiz: Zahl schätzen Aufgabe: Keine Antwort</p>
<p>7. Nachbarn im Wald</p>	<p>Tierstimmen, Verstecken im Wald, Verleih des Räuber-Ordens Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit den Tierstimmen der Nachbarn im Wald, aktives Versteck-Spiel im Wald, Abschluss der Räuber-Ausbildung und Lob durch die Rahmenfigur, Verleih des Räuber-Ordens Abschluss und Verabschiedung durch die Rahmenfigur</p>	<p>Ort finden: Karte Information Quiz: Multiple Choice Turnier</p>
<p>Outro</p>	<p>Informationen zum SFW und dem Projekt Kurzinformation zum Schwäbisch-Fränkischen Wald und dem Projekt „Bounds im Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald“</p>	<p>Information</p>



Didaktisches Drehbuch zum Bound „Rund um die Streuobstwiese“



Website: <https://actionbound.com/bound/PHL-Streuobstwiese>

Sozialform: Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

Zeit: 90 Minuten

Strecke: keine Angabe

Start- und Endpunkt: 50.575120, 8.629869 (Lahnpark, 35452 Heuchelheim bei Gießen)

Zielgruppe und Ziele: Spielende ab 12 Jahren beschäftigen sich vor Ort mit dem Artenschutz, der (Heuchelheimer) Streuobstwiese und erfahren interessante lokale Besonderheiten!

Inhalte: Vogelkunde im Schutzgebiet, Grundlagen zur Streuobstwiese, Bedrohung, Vorteile und Schutz der Streuobstwiese, lokale Apfelsorte „Heuchelheimer Schneeapfel“.

Gamification-/Storytelling-Idee: Zwei Rahmenfiguren (Lea und Ben) begleiten die Spielenden.

Sonstiges/Besonderheiten: Festes Schuhwerk sinnvoll. Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Didaktisches Drehbuch zum Bound „Rundflug mit Biene Maggy“



Website: <https://actionbound.com/bound/PHL-Bienen>

Sozialform: Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

Zeit: 90 Minuten

Strecke: 3 Kilometer

Start- und Endpunkt: 49.076641, 9.663009 → 49.079533, 9.662301
(74523 Schwäbisch Hall, Binsenbach)

Zielgruppe und Ziele: Spielende ab 8 Jahren (mit Begleitung durch Erwachsene) lernen Biene Maggy und ihr Bienenvolk kennen und erkunden die Bedeutung von Bienen für Natur und Mensch.

Inhalte: Merkmale von Bienen, Bienenvolk, lokaler Raum „Starkholzbacher See“, Honigproduktion, Befruchtung von Pflanzen, Wildbienen, Schutz der Bienen.

Gamification-/Storytelling-Idee: Biene Maggy zeigt den Spielenden die Umgebung und erzählt mehr über sich und ihr Bienenvolk. Die Spielenden erhalten Nektar-Punkte, wenn sie „fleißig wie die Bienen“ mitarbeiten. Das Ziel ist es, möglichst viele Nektar-Punkte zu sammeln.

Sonstiges/Besonderheiten: Bound ist kinderwagentauglich und barrierefrei.

WEB-MATERIAL



Hier finden Sie die Drehbücher in ausführlicher Version mit den Tabellen der Abschnitte und Inhalte:
<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-1>



Didaktisches Drehbuch zum Bound „Waldbaden“



Website: <https://actionbound.com/bound/PHL-Waldbaden>

Sozialform: Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

Zeit: 150 Minuten

Strecke: 5 Kilometer

Start- und Endpunkt: 48.987273, 9.600344 (71540 Murrhardt, Karnsberger Straße)

Zielgruppe und Ziele: Spielende ab 10 Jahren führen im Wald ruhige Wahrnehmungs- und Bewegungsübungen durch, setzen dabei unterschiedliche Sinne ein und erleben so den Wald aus einer anderen Perspektive.

Inhalte: Achtsamkeitsschulung, Hintergründe zum Waldbaden, Bewegungsübungen, Pflanzenkunde, Sinneswahrnehmung, kreative Gestaltungen.

Gamification-/Storytelling-Idee: Zwei Rahmenfiguren (Bademeisterin Pia und ihr Freund Pit) begleiten die Spielenden.

Sonstiges/Besonderheiten: Mitnahme von Schnur, Schere/Messer und Handtuch sinnvoll.
Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Didaktisches Drehbuch zum Bound „Wildtieren auf der Spur“



Website: <https://actionbound.com/bound/PHL-Wildtiere>

Sozialform: Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

Zeit: 180 Minuten

Strecke: 4 Kilometer

Start- und Endpunkt: 48.959434, 9.447414 (71522 Backnang, Zeller Weg)

Zielgruppe und Ziele: Spielende ab 10 Jahren (Begleitung durch Erwachsene empfohlen) begeben sich auf die Suche nach den Wildtieren und setzen sich mit ihrem Lebensraum auseinander.

Inhalte: Wald als Ökosystem und Biotop, Tiere in Waldgewässern (Flusskrebs), Ernährungsweisen der Tiere, Müll im Wald, Tierstimmen, Tierspuren, Stockwerkbau des Waldes, Wildgehege und Damwild.

Gamification-/Storytelling-Idee: Füchsin Sally (Vorsitzende der Wildtier-Gemeinschaft) führt die Spielenden umher, zeigt den Lebensraum der Wildtiere und stellt die Spielenden ihren Mitbewohner:innen vor. Diese haben einige Überraschungen vorbereitet. So können die Spielenden nach jedem erfolgreichen Abschnitt Zahlen-Sterne erhalten und am Ende wartet eine große Überraschung auf sie!

Sonstiges/Besonderheiten: Festes Schuhwerk, wetterfeste Kleidung und Vorladen des Bounds sinnvoll.
Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.



Beobachtungsbogen für den Bound

Rubriken	Das gefällt mir	Das würde ich anders machen
Grundstruktur/ Layout		
Thematische Aspekte (Inhalt)		
Aufgaben- gestaltung		
Figuren und Rahmengeschichte		
Technische Aspekte		
Sonstiges		

WEB-MATERIAL

Hier finden Sie die editierbare Version des Beobachtungsbogens im Wordformat:
<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-1>

1.2 Actionbound aus Creator:innen-Sicht

Nachdem Sie die App Actionbound nun aus der Spielenden-Sicht kennengelernt haben, ist es an der Zeit, sich mit dem **Bound-Creator von Actionbound** – dem Autor:innensystem für die Entwicklung eines Bounds – vertraut zu machen, um künftig auch eigene Bounds erstellen zu können.



AUFGABE Damit Sie mit einer eigenen Gestaltung beginnen können, müssen Sie sich zuerst registrieren.

Auf folgender Seite können Sie entscheiden, wie Sie Actionbound verwenden möchten:

<https://de.actionbound.com/choose> – wählen Sie den passenden Nutzungsbereich (Geschäftliche Nutzung/Bildungsbereich/Privatbereich) aus und erstellen Sie sich einen Account, ggf. zunächst als kostenfreien Testzugang.

Wenn bei Ihnen bisher noch ein „großes Fragezeichen“ erscheint, wenn wir von „Bound-Creator“ und eigenen Gestaltungen sprechen, dann ist der nachfolgend aufgeführte **Bound „Actionbound kennenlernen“** genau richtig für Sie. Starten und spielen Sie diesen mit der Actionbound-App. So können Sie die einzelnen Elemente des Bound-Creators genauer kennenlernen.



Abb. 1: Bound-Elemente (im Folgenden mit BE abgekürzt)



Didaktisches Drehbuch zum Bound „Actionbound kennenlernen“



Website: <https://actionbound.com/bound/PHL-actionbound-kennenlernen>

Sozialform: Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

Zeit: 30 Minuten

Strecke: 0 Kilometer

Start- und Endpunkt: –

Zielgruppe und Ziele: Alle an einer eigenen Bound-Gestaltung Interessierten lernen die einzelnen Elemente des Bound-Creators kennen und werden so zum Anlegen eines ersten eigenen Bounds animiert und befähigt!

Gamification-/Storytelling-Idee: Zwei Rahmenfiguren begleiten die Spielenden.

Sonstiges/Besonderheiten: –



AUFGABE Falls nicht schon beim Spielen des Bounds „Actionbound kennenlernen“ geschehen, sollten Sie jetzt Ihren ersten eigenen Bound anlegen. Konkrete Inhalte müssen Sie an dieser Stelle noch nicht einfügen. Klicken Sie sich im Anschluss individuell durch den Bound-Creator. Machen Sie sich auch mit den verschiedenen Untermenüs wie „Einstellungen“ und „Ergebnisse“ vertraut und nutzen Sie die von Actionbound bereitgestellten detaillierten Erklärungen, die jeweils beim Klick auf das hellgrau unterlegte „i“ erscheinen.

Level 2

Themenfindung und Grobplanung



Welches Thema soll mein Bound behandeln? Und wie soll ich mit der Entwicklung eines eigenen Bounds beginnen?

In diesem Level erhalten Sie Anregungen für mögliche Bound-Themen und lernen das Didaktische Drehbuch kennen, welches Ihnen die Planung eines Bounds erleichtern kann.

 2.1 Themen- und Ideensammlung für Natur-Bounds

**TIERSPUREN / DEN TIEREN
AUF DER SPUR**

Fokus auf verschiedene Tiere/ein bestimmtes Tier, das in der Region lebt: Lebensraum, Eigenarten, Fressfeinde, Nachwuchs, Probleme, Jagd, Einflüsse durch Menschen

WALDÖKOLOGIE / WALD ERLEBEN

Stockwerke des Waldes, Waldarten, Formen und Zeichen im Wald, Tiere im Wald, Waldluft, Geräusche, Baumarten, Wurzeln, Zapfensammlung, Stamm, Rinde, Blätter, Früchte

GEOLOGIE-TOUR

Landschaftsformen und ihre Entstehung (Blick in die Vergangenheit), Gesteine und ihre Entstehung, Geotope

WALDBADEN

Waldkunde, Pflanzenkunde, Achtsamkeitsschulung, Sinneswahrnehmung, Bewegungsübungen, angeleitetes Atmen/ Meditieren

**HOLZ UND SEINE
NUTZUNG**

Holzwirtschaft und -nutzung, Totholz, Fichtensterben, Borkenkäfer, Klimawandel

**GEWÄSSER: RUND UM DEN
XY-SEE / EIN TAG AM FLUSS**

- Naturlandschaftsentstehung (Lage, Entstehung, Mündung), natürlicher Zustand, Uferbereich, Tierwelt
 - Geschichte, alte Sagen
- Nutzung, menschliche Einflüsse, Bewertung des ökologischen Zustands, Verschmutzungsprobleme, Naturschutz, Tourismus und Naherholung

**DER BODEN
UNTER
UNSEREN
FÜßEN**

Entstehung des Bodens, Bodenarten, Bodentypen untersuchen, Bodentiere, Funktionen und Nutzung, Bodengefährdung, Bodenschutz

**HIGHLIGHTS-
TOUR / DIE
HIGHLIGHTS
VON XY**

Funktioniert auch gut großräumig, z.B. bei einer Radtour durch verschiedene Landkreise: Besonderheiten, Projekte, Veranstaltungen, fortschrittliche Ansätze

AUF DEM XY-PFAD

Bestehende Pfade/
Rundwege nutzen:
Pirschpfad, Barfußpfad,
Klangpfad, Boden-
erlebnispfad

DER BIODIVERSITÄT AUF DER SPUR

Fokus auf ein bestimmtes Gebiet, darauf bezogene
Untersuchungen und Analysen:

- Hintergründe zur Biodiversität, (inter)nationale Aktionen/Strategien, Abnahme der Biodiversität, Schutz/Gegenmaßnahmen
- Artenbestimmung, Vegetationskartierung

REISE IN DIE VERGANGENHEIT / AUF DEN SPUREN VON XY

- Geschichtsträchtige/historische Orte kennenlernen (z.B. Schloss, Burg, ...)
- Frühere Landnutzung: Früheres Gebiet, (heutige) Nutzung, Leben, wichtige Ereignisse, Besonderheiten, alte Karten, alte Sagen, evtl. Grabungen
- Eine Sage/Geschichte aus der Region aufgreifen und als Grundlage nutzen

IM KRÄUTERGARTEN UNTERWEGS (MIT DER KRÄUTERHEXE)

Wildkräuter suchen und kennen-
lernen, Umgebung entdecken,
Heilkräuter, Erforschung mit
den Sinnen (fühlen, riechen, ...),
Rezepte

DER MENSCH UND DIE NATUR / FREUNDE ODER FEINDE?

Fokus auf ein bestimmtes Gebiet,
Analysen anhand dessen: Mensch-
Umwelt-Konflikt, unterschiedliche
Land- und Naturnutzungen (Natur-
park/Naturschutzgebiet), Tourismus

LOWLIGHTS-TOUR / DIE LOWLIGHTS VON XY

Der Fokus auf Probleme kann einen Raum
für die Kompetenzbereiche Bewerten und
Handeln eröffnen: Problematische Orte/
Gegebenheiten, Lösungsansätze, Analysen

EIN TAG AUF DER STREUOBSTWIESE IN XY

Hintergründe zur Streuobstwiese
(auch Vorteile, Bedrohungen,
Rückgang, Schutz), Tiere (v.a. Insekten/
Bestäubung), Geräusche, geschützte
Bäume, Totholz, Apfelbaum,
Apfelkunde, regionale
(vergessene)
Apfelsorten

Weitere Ideen:

- **Materialien der Natur aufgreifen und nutzen:**
Etwas aus Naturmaterialien legen/basteln
- **Zwei/mehrere Ausführungen eines Bounds:**
Für Kinder/Erwachsene, für Einheimische/Tourist:innen
- **Kreative Belohnungen/Auflockerungen einbauen:**
Sage/Geschichte/Lied, Paper Craft
- **KI für eine erste Inspiration nutzen**

2.2 Didaktisches Drehbuch

Für die Entwicklung eines Bounds kann die Erstellung eines Didaktischen Drehbuchs sinnvoll sein. Dieses ist als Planungsinstrument zu verstehen und hilft dabei, zunächst die Grundstruktur und den Aufbau des Bounds zu klären, bevor man mit der Fein- und Aufgabenplanung beginnt.

Das Didaktische Drehbuch besteht aus drei Komponenten. Erstens die Zielgruppe und die Ziele des Bounds, zweitens die organisatorischen Rahmenbedingungen sowie drittens die didaktische und methodische Umsetzungsstruktur.



Abb. 2: Didaktisches Drehbuch (nach Lude et al. 2013)

 **AUFGABE** Auf der nächsten Seite finden Sie eine Vorlage für ein „Didaktisches Drehbuch“. Dies wollen wir von nun an als Planungsinstrument nutzen, das im weiteren Verlauf ergänzt und vervollständigt werden kann.

Fokussieren Sie sich zunächst auf das obere Drittel und halten Sie dort Ihr gewähltes Bound-Thema und Ihre Vorstellungen zu den Bereichen „Zielgruppe und Ziele“ sowie „Rahmenbedingungen“ fest.

RÜCKBLICK

Als Inspiration können Sie auf die bereits in Level 1 präsentierten Didaktischen Drehbücher zu Bounds rund um das Themenfeld Natur zurückgreifen.

 Didaktisches Drehbuch zum Bound

QR Code zum Starten des Bounds

Website:
 Sozialform:
 Zeit:
 Strecke:
 Start- und Endpunkt:

Zielgruppe und Ziele:

Gamification-/Storytelling-Idee:

Sonstiges/Besonderheiten:

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro		
Abschnitt 1: ...		
Abschnitt 2: ...		
Abschnitt 3: ...		
Abschnitt 4: ...		
Outro		

WEB-MATERIAL



Hier finden Sie die editierbare Version des Didaktischen Drehbuchs im Wordformat:
<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-2>

Level 3

Aufgabengestaltung und Feinplanung



Wie kann ich mein gewähltes Thema in Actionbound umsetzen?

In diesem Level lernen Sie die „Didaktische Aufgabentypologie“ kennen, die Ihnen verschiedene Aufgabentypen zu den BNE-Kompetenzbereichen Erkennen – Bewerten – Handeln vorstellt und das Gestalten eines qualitativ hochwertigen Bounds mit einer gut durchdachten Aufgabenstruktur ermöglicht. Zudem erhalten Sie durch eine umfassende Sammlung an Praxistipps weitere Anhaltspunkte, die eine detaillierte Planung unterstützen können.

3.1 Didaktische Aufgabentypologie für den Bereich Natur

Ein guter Bound lebt von kreativen und motivierenden Aufgabenideen. Vor diesem Hintergrund haben wir bereits im Didaktischen Handbuch² eine **Aufgabentypologie** (Abb. 3) entwickelt und vorgestellt, in der eine Vielzahl solcher Aufgabenideen für BNE-Themen systematisch zusammengestellt wurden. Diese Systematik lehnt sich an den „Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung“³ an und schlägt zu jedem der drei **BNE-Kompetenzbereiche** – Erkennen, Bewerten und Handeln – verschiedene didaktische Aufgabentypen vor, die mit **Bound-Elementen (BE)** der Actionbound-App umgesetzt werden können.

Den Kompetenzbereich „**Erkennen**“ unterteilen wir dabei in zwei Teilbereiche: **Wissensaufgaben** dienen dem Erwerb von Wissen und der Recherche von Informationen. **Wahrnehmungsaufgaben** sollen hingegen an ausgewählten Orten zu einer bewussten Raum- und Problemwahrnehmung anregen und somit die Brücke zum Kompetenzbereich Bewerten bilden.

Im Kompetenzbereich „**Bewerten**“ finden sich Aufgaben, die einen Perspektivenwechsel anregen und das kritische Reflektieren sowie das Beurteilen von Nachhaltigkeitsfragen und Entwicklungsmaßnahmen fördern.

Beim Kompetenzbereich „**Handeln**“ geht es um Aufgaben, die eine Auseinandersetzung mit möglichen Maßnahmen zum Ziel haben, vom eigenen Alltagshandeln über Partizipationsmöglichkeiten bis zur kreativen Entwicklung von konkreten Ideen und Vorschlägen für eine Problemlösung.

Wir haben daraus verschiedene Aufgabentypen ausgewählt, die aus unserer Sicht für das Themenfeld „Natur“ besonders geeignet sind **1 1 1** und möchten Ihnen diese nun näher vorstellen. Für jeden Aufgabentyp finden Sie konkrete Umsetzungsbeispiele im Bound „Sammlung: Beispiele zur Aufgabentypologie“ (siehe Web-Material). Weitere Aufgabentypen **2 2 2** finden Sie bei Bedarf im Didaktischen Handbuch².

WEB-MATERIAL

Sammlung von Aufgabenbeispielen als Bound:

Für eine bessere Veranschaulichung haben wir einen Bound erstellt, in dem wir konkrete Aufgabenbeispiele zu den einzelnen Aufgabentypen zusammengestellt haben.

Achtung: Dies ist KEIN durchgängig spielbarer Bound, sondern eine Sammlung beispielhafter Umsetzungen! Jeder Abschnitt umfasst einen anderen Aufgabentyp (z.B. BI: Rollenspiel).



Scannen Sie den QR-Code oder kopieren Sie sich den Bound über den Link in Ihren eigenen Account: https://actionbound.com/copy_bound/aufgabentypologie-natur

² Hiller, J., Lude, A. & Schuler, S. (2023). ExpeditionN Stadt + Natur. Didaktisches Handbuch für mobiles außerschulisches Lernen in Stadt und Natur mit Umsetzungsbeispielen für digitale Themen-Rallyes und Lehrpfade. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. <https://expedition-bne.de/Handbuch>

³ KMK, BMZ & Engagement Global (2016). Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung. Bonn: Cornelsen. https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf

Didaktische Aufgabentypologie

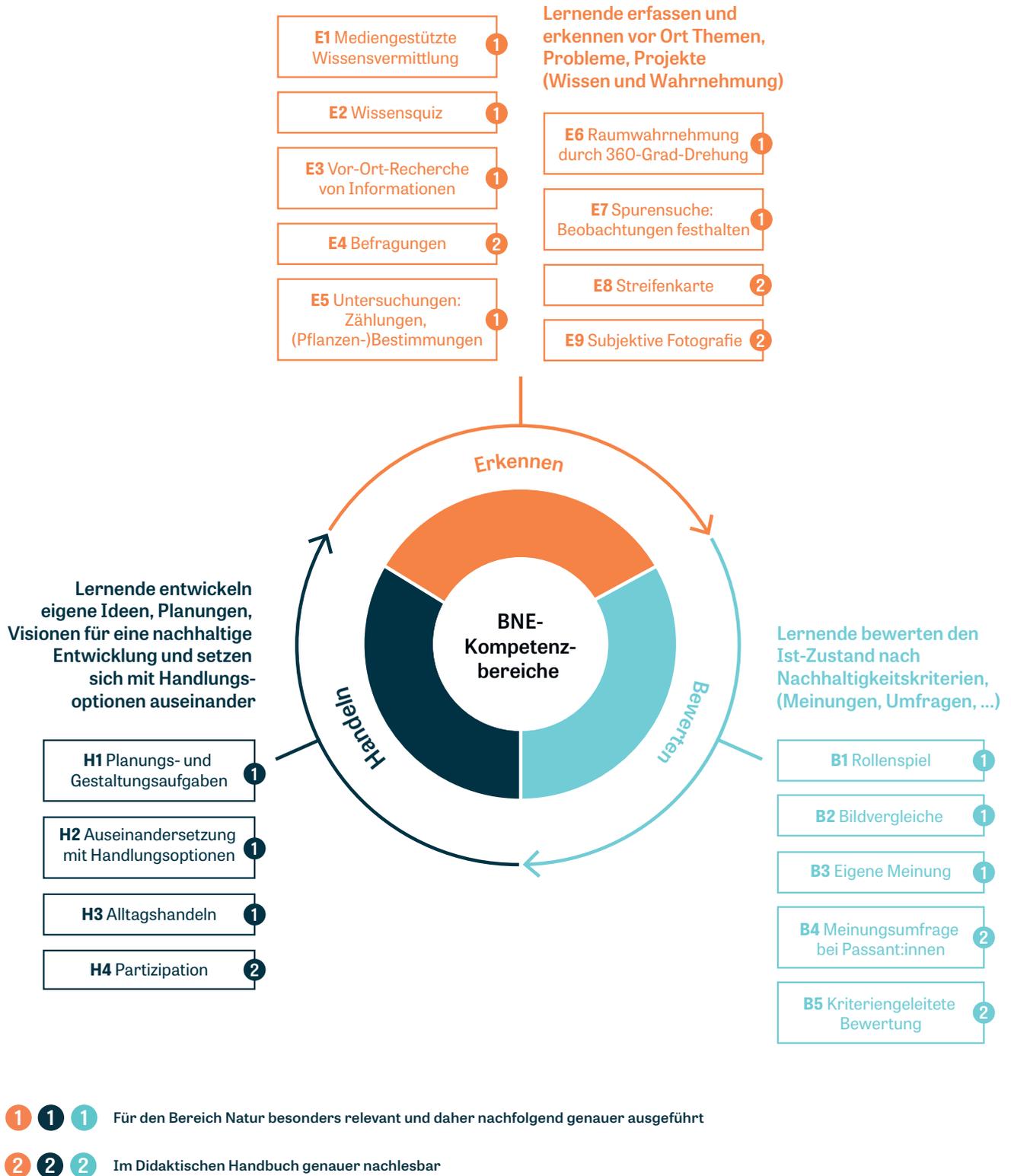


Abb. 3: Didaktische Aufgabentypologie mit 18 Aufgabentypen zu den BNE-Kompetenzbereichen „Erkennen“, „Bewerten“, „Handeln“

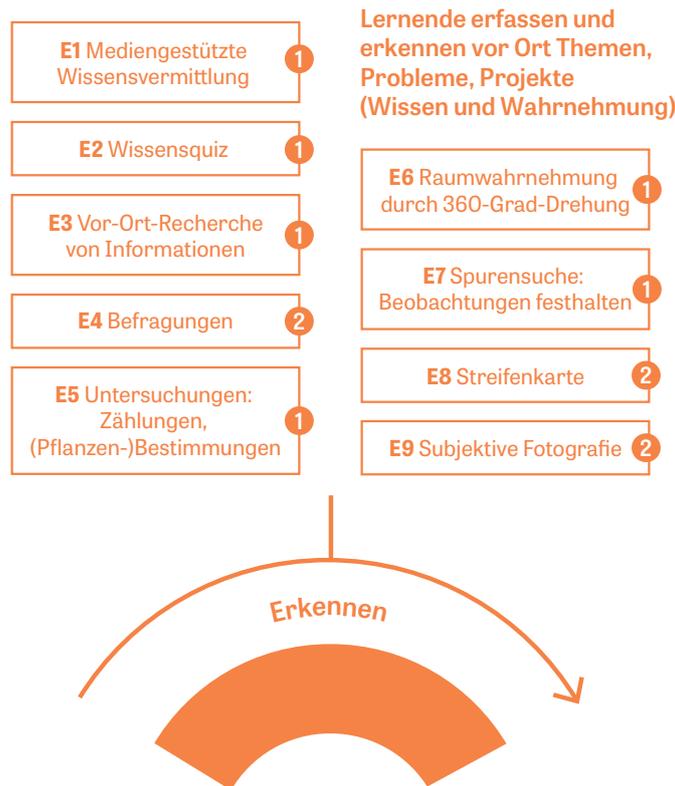


Abb. 4: Didaktische Aufgabentypologie – Bereich „Erkennen“

Erkennen

E1: Mediengestützte Wissensvermittlung

Um Spielenden Wissen zu vermitteln, können Texte, Bilder/Grafiken, Videos, Audiodateien oder Links in Actionbound eingebunden werden. Beispiel: Die regionale Apfelsorte sowie deren Eigenschaften in einer kurzen Audiodatei vorstellen und mit einem entsprechenden Bild des Apfels ergänzen. Umsetzung mit dem Boundelement (BE) *Information*.

E2: Wissensquiz

Zur Erhöhung der Interaktivität können Wissensquiz dienen – sei es zur Hinführung, Erarbeitung oder Übung. Dafür stehen in Actionbound gleich fünf verschiedene Modi zur Verfügung: 1. Multiple Choice, 2. Lösungseingabe, 3. Zahl schätzen, 4. Liste sortieren und 5. Lückentext. Beispiel: Die verschiedenen Schritte der Entstehung der örtlichen Landschaft über den Modus „Liste sortieren“ in die richtige Reihenfolge bringen. Umsetzung mit dem BE *Quiz*.

E3: Vor-Ort-Recherche von Informationen

Um den Ortsbezug einer Aufgabe zu erhöhen, können nur vor Ort verfügbare Informationen genutzt werden. Beispiel: Bezug auf Aushänge, Wanderkarten oder Informationstafeln im Naturschutzgebiet nehmen und diese als Informationsquelle nutzen. Umsetzung mit den BE *Information*, *Quiz*, *Aufgabe*.

E5: Untersuchungen

Damit die Spielenden aktiviert und zum eigenen Forschen angeregt werden, können Untersuchungen im Sinne von Zählungen, (Pflanzen-) Bestimmungen oder Messungen sinnvoll sein. Beispiel: Das Alter eines örtlichen Baumes anhand der Jahresringe ermitteln; eine bestimmte Pflanze finden und deren Geruch analysieren. Umsetzung mit dem BE *Aufgabe*.

E6: Raumwahrnehmung durch 360-Grad-Drehung

Um eine bewusste Raumwahrnehmung an einem bestimmten Standort anzuregen, kann eine langsame 360-Grad-Drehung mit anschließender Beschreibung von Beobachtungen oder Empfindungen dienen. Beispiel: Auf der Streuobstwiese eine bewusste 360-Grad-Drehung durchführen und mögliche Bedrohungen für die örtliche Streuobstwiese identifizieren. Umsetzung mit dem BE *Aufgabe*.

E7: Spurensuche

Durch das Festhalten/Fotografieren/Aufzeichnen von Beobachtungen kann die subjektiv geprägte Raum- und Problemwahrnehmung zu einem speziellen Thema in den Mittelpunkt gerückt werden. Beispiel: Vogelgezwitscher im Vogelschutzgebiet bewusst wahrnehmen und protokollieren; die Umgebung mit allen Sinnen wahrnehmen und die Auffälligkeiten protokollieren. Umsetzung mit dem BE *Aufgabe*.

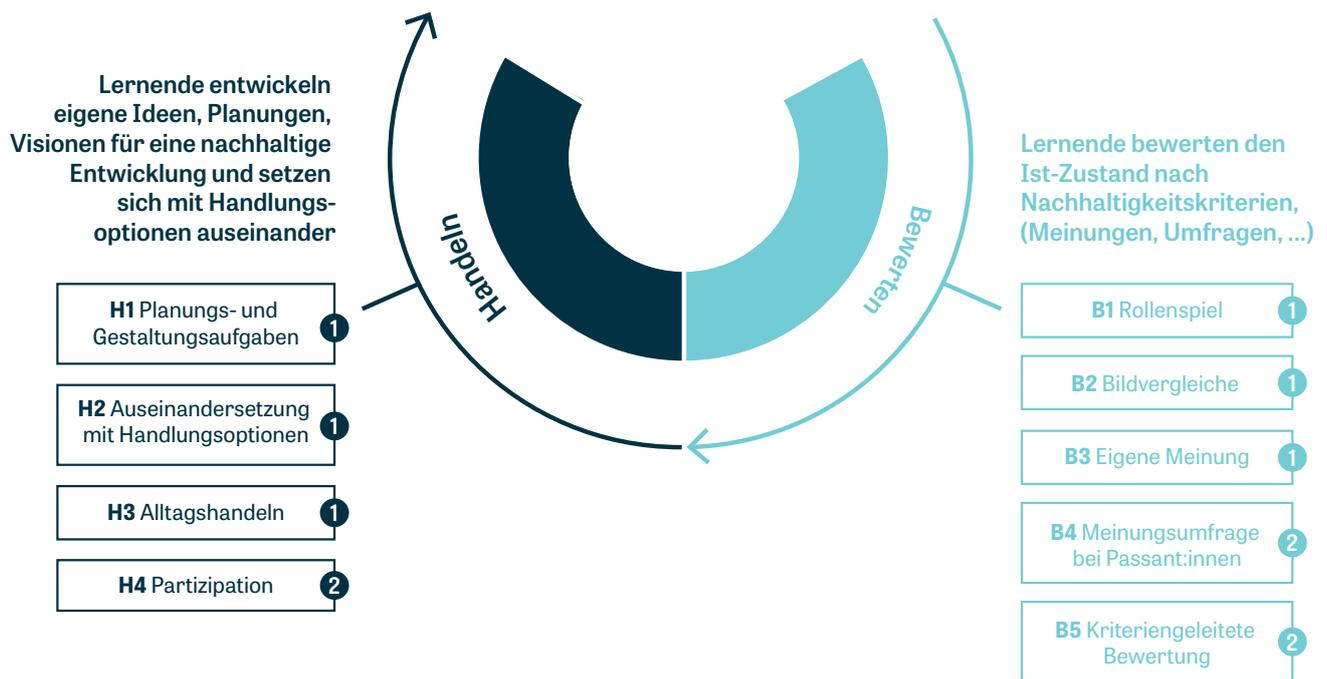


Abb. 5: Didaktische Aufgabentypologie – Bereiche „Bewerten“ und „Handeln“

Bewerten

B1: Rollenspiel

Rollenspiele können dazu einladen, einen bestimmten Raum aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und die eigene Sichtweise zu erweitern. Beispiel: Die Neugestaltung eines Barfußpfades am Waldrand aus Sicht einer Familie/des Jägers bzw. der Jägerin/des Naturpark-Rangers bzw. der Naturpark-Rangerin/des Bürgermeisters bzw. der Bürgermeisterin erkunden und bewerten. Umsetzung mit den BE *Information, Aufgabe*.

B2: Bildvergleiche

Durch einen Vergleich von historischen Zeichnungen/ Aufnahmen oder Zukunftsvisionen mit der aktuellen Situation können Impulse für die Reflexion und Bewertung verschiedener Räume gegeben werden. Beispiel: Eine Aufnahme, die den Waldabschnitt vor dem Waldbrand zeigt, mit der aktuellen Situation vergleichen. Umsetzung mit den BE *Information, Aufgabe*.

B3: Eigene Meinung

Um die Spielenden unmittelbar zur Bewertung einer Situation oder eines Problems anzuregen, eignet es sich, sie nach ihrer eigenen Meinung zu fragen. Beispiel: Die Umgebung benoten; das Beste und das Schlechteste des spezifischen Raumes herausarbeiten. Umsetzung mit den BE *Umfrage, Aufgabe*.

Handeln

H1: Planungs- und Gestaltungsaufgaben

Damit die Spielenden zur Mitgestaltung angeregt und für das Lösen von Problemen motiviert werden, können kreative und offene Planungs- und Gestaltungsaufgaben hilfreich sein. Beispiel: Einen Maßnahmenkatalog für den Schutz von Streuobstwiesen zusammenstellen. Umsetzung mit dem BE *Aufgabe*.

H2: Auseinandersetzung mit Handlungsoptionen

Um auch das begründete Entscheiden zu schulen, kann eine reale oder hypothetische Entscheidungssituation, die von unterschiedlichen Handlungsoptionen begleitet wird, sinnvoll sein. Beispiel: Die wichtigste Maßnahme zum Schutz von Streuobstwiesen aus einem Maßnahmenkatalog auswählen. Umsetzung mit den BE *Umfrage, Aufgabe*.

H3: Alltagshandeln

Das Sammeln von konkreten Handlungsmöglichkeiten für den eigenen Alltag kann die Motivation der Spielenden erhöhen sowie einen unmittelbaren Lebensweltbezug herstellen. Beispiel: Möglichkeiten für den individuellen, alltäglichen Schutz von Bienen sammeln; Tipps für das Vermeiden von Müll im Wald entwickeln. Umsetzung mit dem BE *Aufgabe*.



3.2 Praxistipps für die Feinplanung

Ein Bound benötigt eine klare Grundstruktur: Diese umfasst einen **griffigen Titel**, eine **passende Beschreibung** (Begrüßung, kurze inhaltliche Beschreibung, Startpunkt, Eignung für Gruppe/ Einzelpersonen, Altersangabe, Kinderwagentauglichkeit und Barrierefreiheit, sonstige Hinweise), eine **klare Rahmung durch Intro und Outro** und eine **Strukturierung in einzelne Abschnitte**.

Das Layout eines Bounds sollte einheitlich sein: Darunter fallen eine **stringente Abschnittsbenennung**, eine **einheitliche Foliengestaltung** (unter Nutzung von Markdown: <https://de.wikipedia.org/wiki/Markdown>), **klare Anweisungen** und ggf. eine **genderneutrale Sprache**.

Ein Bound sollte einen Roten Faden verfolgen: Eine **Passung der Wegstrecke mit den Inhalten** und eine **Passung der nacheinander folgenden Bound-Folien** (Rahmengeschichte, Inhalte, Abfolge, Start und Ziel) ist unabdingbar.

Die Aufgaben eines Bounds sollten gezielt vielfältig gestaltet sein: Die ausgewählten Aufgaben sollten **verschiedene Kompetenzbereiche (Erkennen, Bewerten und Handeln)** abdecken. Zudem sollten auch die Kriterien **Ortsbezug, Abwechslungsreichtum, angemessene Schwierigkeit und Interessantheit der Aufgaben** bedacht werden.

Ein Bound sollte Theorien und Inhalte korrekt aufgreifen und abbilden: **Inhaltliche Korrektheit** und der **Anspruch auf Gewissenhaftigkeit** sind grundlegend und können beispielsweise durch Quellenangaben veranschaulicht werden.

Ein Bound sollte auf eine konkrete Zielgruppe abgestimmt sein: Darunter fällt die **Berücksichtigung der entsprechenden Lebenswelt**, eine **altersgemäße Präsentation der Inhalte** (Länge/Komplexität der Texte, generell: Scrollen des Bildschirms möglichst vermeiden) sowie die **Passung von Wegstrecke und Spielzeit zur Zielgruppe**. Für den schulischen Kontext (Klasse 4-8) hat sich eine Wegstrecke von ca. 2 Kilometer und eine Spielzeit von ca. 90-120 Minuten bewährt, wobei stets ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Laufen und Smartphone-Benutzung bestehen sollte.

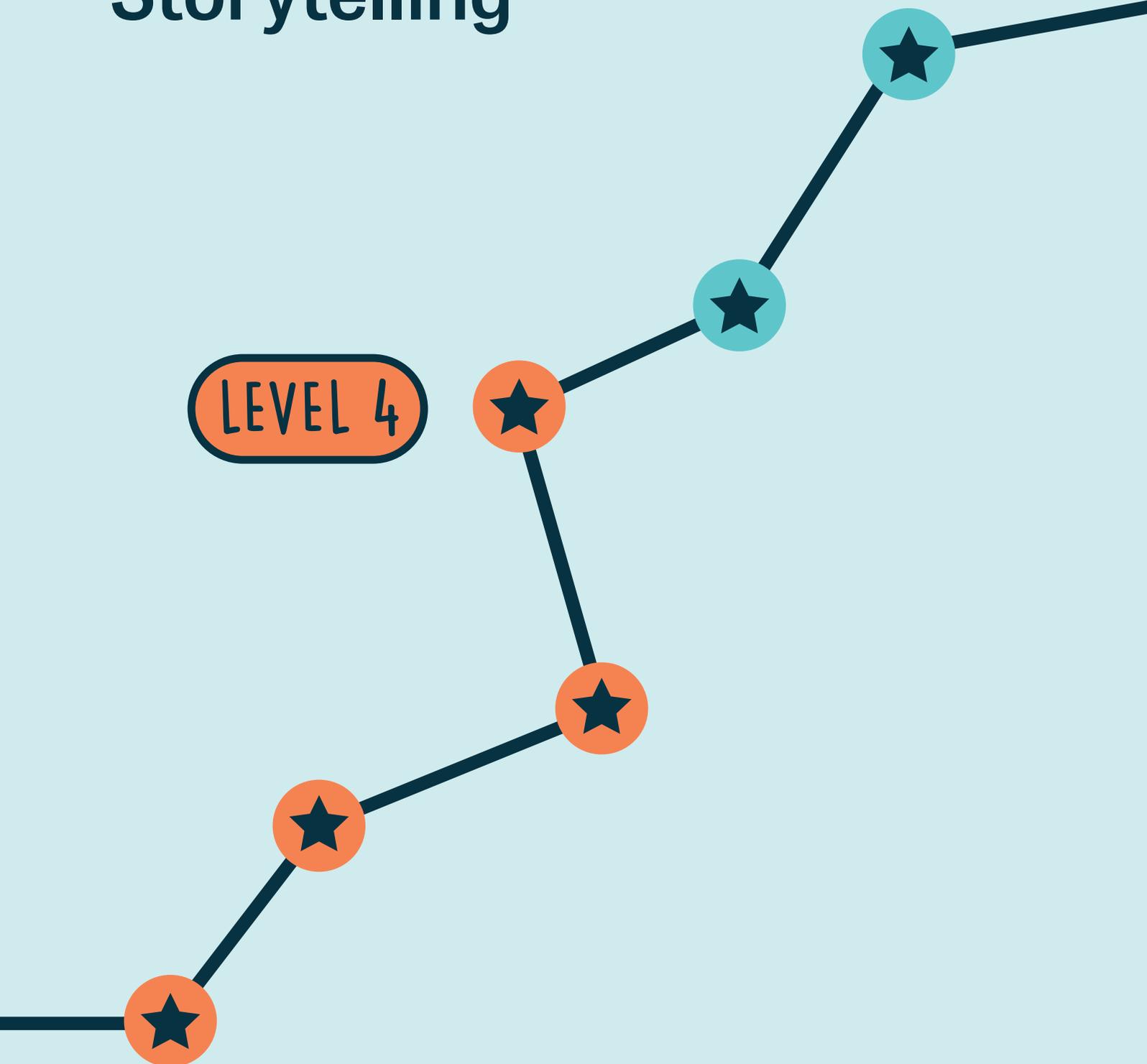
Eine digitale Lernumgebung sollte einen Mehrwert gegenüber einer klassisch analogen Lernumgebung mit sich bringen: Warum sollten die Spielenden hier im Grünen ein digitales Gerät in die Hand nehmen und den Blick auf den Bildschirm lenken? Die Beantwortung dieser Frage nach dem Mehrwert des Digitalen sollte die Grundlage jeder digitalen Gestaltung darstellen. Wenn Sie einen konzipierten Bound genauso mit Papier und Stift durchführen könnten und es aufgabendidaktisch bei einem klassischen Lehrpfad bleibt, ist ein Einsatz dessen nur schwer zu begründen. Wenn Sie allerdings digitale Potenziale (interaktive Aufgaben, multimediale Inhalte, Differenzierung, direktes Feedback, Gamification/ Storytelling) nutzen, kann ein Bound einen erheblichen Mehrwert mit sich bringen.



AUFGABE Inspiriert vom vorangegangenen Input ist es nun an der Zeit, erste Inhalte zu Ihrem gewählten Thema zu sammeln sowie passende Aufgaben zu entwickeln. Halten Sie die Ergebnisse dieser wichtigen Schritte schriftlich fest, indem Sie Ihr Didaktisches Drehbuch weiter ergänzen.

Level 4

Gamification und Storytelling



Warum ist die Berücksichtigung von Gamification- und Storytelling-Elementen im eigenen Bound sinnvoll? Und wie kann die Umsetzung konkret aussehen?

In diesem Level lernen Sie verschiedene Gamification- und Storytelling-Elemente sowie deren Nutzen kennen und erhalten Anregungen und Unterstützungshilfen für die konkrete Umsetzung im eigenen Bound.

4.1 Gamification

Video 4-1: Gamification



Inhalte:

- Definition Gamification
- Auswirkungen der Einbindung von Gamification-Elementen
- Vorstellung der grundlegenden Gamification-Elemente in Actionbound wie Punkte und Belohnungssysteme, Fortschrittsbalken und Ranglisten sowie Wettbewerbe und Turniere
- Screencast⁴ für eine konkrete Veranschaulichung, wie Gamification-Elemente in einen Bound eingebunden werden können (Wie vergabe ich Punkte? Wie kann ein individuelles Belohnungssystem aussehen? Wie aktiviere ich das Spielen in Teams? Wie kann den Spielenden ihr Fortschritt sichtbar gemacht werden? Wo findet sich die Rangliste? Wie kann ich ein Turnier erstellen und wie wird dieses in der App angezeigt?)

Video-Link: <https://expedition-bne.de/wp-content/uploads/videos/Video-Level-4-1.mp4>

⁴ Ein Screencast ist eine Bildschirmaufzeichnung, die es ermöglicht, Arbeitsschritte und Vorgehensweisen am PC zu dokumentieren und für andere nachvollziehbar zu machen.

Gamification: Liste mit Anregungen und Ideen

Nachfolgend haben wir Ihnen eine Liste mit Gamification-Ideen zusammengestellt. Sie führt die Inhalte des vorangegangenen Videos weiter:

Gamification-Idee	Kommentar
Punkte verteilen	Vergeben Sie für einzelne Aufgaben nicht nur Punkte, sondern motivieren Sie die Spielenden noch intensiver, indem Sie das Erreichen einer bestimmten Punktzahl belohnen, z.B. durch eine (virtuelle) Urkunde/Preis oder indem Sie auf ein Gewinnen des Gesamt-Rankings bzw. das Knacken des Highscores hinweisen.
Punkte umwandeln	Vergeben Sie nicht einfach nur Punkte, sondern wandeln Sie diese (verbal) in etwas jeweils Passenderes um (virtuelle Münzen, Naturschutz-Taler, Klimaschutz-Coins, ...). Ermöglichen Sie evtl. zum Schluss ein Einlösen der gesammelten Münzen/Coins in etwas (virtuell) thematisch Passendes (xy-Projekte, xy-Lösungen).
Abzeichen/Urkunde	Vergeben Sie nach dem Durchlaufen des Bounds und der Bewältigung aller Aufgaben eine Urkunde/ein Abzeichen (xy-Expert:in, xy-Profi, ...).
Fortschritt betonen	Weisen Sie die Spielenden im Laufe des Bounds auf ihren Fortschritt hin, welcher beim Klick auf das Menü (rechts oben in Form eines Balkens) eingeblendet wird.
Maskottchen nutzen/entwickeln	Nutzen Sie ein bereits vorhandenes Maskottchen oder entwickeln Sie ein passendes, welches in Bild-Dateien integriert werden kann und die Spielenden begleitet. Weiterführend können Sie eine Maskottchen-Figur auch in eine reale Naturszenerie stellen, diese abfotografieren und als Bild-Datei in Ihren Bound integrieren.
Schatzkiste knacken	Stellen Sie den Spielenden nach der Bewältigung eines Abschnittes jeweils eine Zahl zur Verfügung. Am Ende des Bounds kann durch das Eingeben einer Zahlenfolge in Actionbound (Modus: Lösungseingabe) eine virtuelle Schatzkiste/eine virtuelle Tür geknackt werden. Alternative: Kombinieren Sie den Bound mit einer realen Schatzkiste, an welcher nach Beendigung des Bounds die Zahlenfolge eingegeben werden kann. Alternative: Stellen Sie jeder Gruppe nach Bewältigung des Bounds eine andere Zahl zur Verfügung, welche in Kombination mit anderen Gruppen zum Knacken einer Schatzkiste genutzt werden kann.
Lösungswort erhalten	Stellen Sie den Spielenden nach der Bewältigung eines Abschnittes jeweils einen Buchstaben zur Verfügung. Am Ende des Bounds kann durch das Kombinieren und Eingeben der gesammelten Buchstaben in Actionbound (Modus: Lösungseingabe) eine Belohnung erhalten/eine gefundene Schatztruhe geöffnet/ein Käfig geöffnet und jemand befreit werden. Alternative: Stellen Sie jeder Gruppe nach Bewältigung des Bounds einen anderen Buchstaben zur Verfügung, welcher durch die Kombination mit anderen Gruppen zu einem Lösungswort führt.
Stempel sammeln	Fertigen Sie ein Stempelheft an, welches alle zu Beginn des Bounds erhalten, und lassen Sie die Spielenden jeweils nach der Bewältigung einer Station einen realen Stempel erwerben. Motivieren Sie möglicherweise durch Zusatzpunkte/eine Belohnung für ein volles Stempelheft, welches Sie zum Schluss abfotografieren lassen. → Funktioniert gut, wenn es in der Realität verschiedene Abschnitte/Stationen (z.B. bei einem Museumsbound, der sich auf verschiedene Stationen im Museum bezieht) gibt, an welchen Stempel verortet werden können.

4.2 Storytelling

Video 4-2: Storytelling



Inhalte:

- Definition Storytelling
- Auswirkungen von Storytelling
- Vorstellung von grundlegenden Storytelling-Elementen wie die Einbindung einer Rahmengeschichte und Rahmenfiguren
- Beispiele für eine gute Story
- Screencast für eine konkrete Veranschaulichung, wie Rahmenfiguren mit PowerPoint in eine Geschichte eingebaut und in Actionbound eingefügt werden können

Video-Link: <https://expedition-bne.de/wp-content/uploads/videos/Video-Level-4-2.mp4>



Die im Video erwähnten **verschiedenen Rahmenfiguren** in unterschiedlichen Posen inklusive passenden Sprechblasen finden Sie hier: <https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-4>

Diese können Sie unter Berücksichtigung der „**Richtlinien zur Anwendung**“ kostenlos nutzen!

WEB-MATERIAL



Hier finden Sie die „Richtlinien zur Anwendung“ der Rahmenfiguren:
<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-4>



Zudem haben wir Ihnen einen Ordner mit **verschiedenen Natur-Bildern** erstellt, welche gut als Hintergrundbilder nutzbar sind. Diese finden Sie hier: <https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-4>

Selbstverständlich können Sie auch auf Bilder aus dem Internet (inklusive KI-gestützter Bildgeneratoren) zurückgreifen. Hierbei sollten Sie allerdings unbedingt die Bildrechte beachten und ggf. Quellenangaben machen oder Bildlizenzen erwerben.

Storytelling: Allgemeine Liste mit Anregungen und Ideen

Nachfolgend haben wir Ihnen eine Liste mit Storytelling-Ideen zusammengestellt. Sie führt die Inhalte des vorangegangenen Videos weiter:

Story-Idee	Kommentar
Freundin/Freund	Legen Sie eine Figur an, welche den Spielenden beim Überwinden von Hindernissen hilft oder sie zum Entdecken anregt.
Passendes Tier (mit bedeutungsvollem/ lustigem Namen)	Legen Sie eine tierische Figur an, welche sich in einer bestimmten Umgebung gut auskennt und die Spielenden begleiten kann. → Beispiele: Feuersalamander, Waldrapp, Biene, Fuchs, Waschbär, Frosch, ...
Passende Gegenstände/Pflanzen	Erwecken Sie einen thematisch passenden Gegenstand zum Leben oder lassen Sie eine Pflanze sprechen, welche den Spielenden Inhalte übermittelt und sie anleitet. → Beispiele: Stuhl (Weg des Holzes), T-Shirt (Stoffherstellung, Baumwollanbau), Baum, ...
Museumstour mit Begleitfigur	Legen Sie eine Figur an, welche die Spielenden durch ein Museum/Infozentrum führt und Erklärungen übernimmt.
Naturpark-Ranger/ Rangerin⁵	Legen Sie eine Figur an, welche die Spielenden durch die Natur begleitet, Erklärungen/Warnungen/Hinweise übernimmt und Begeisterung für die Natur vermittelt.
Familie	Legen Sie verschiedene Figuren (eine Familie) an, wobei jede Person in der Familie eigene Perspektiven und Aussagen (angepasst an Alter, Hobby, Beruf usw.) vertritt.
Kriminalfall mit Detektiv/Detektivin⁵	Formulieren Sie einen Kriminalfall und legen Sie eine Figur an, welche den Kriminalfall zu lösen versucht und dabei Hilfe von den Spielenden benötigt und einfordert.
Held/Heldin vs. Schurke	Legen Sie zwei Figuren (Kontrahent:innen) an, wobei die Spielenden die Heldenfigur bei der Überwindung von Hindernissen und der Lösung von Problemen begleiten und vom Schurken dabei gestört werden.
Begleitete Erkundungsreise	Legen Sie eine Figur an, die zur Lösung eines Problems an verschiedene Stationen/in verschiedene Länder reist und von den Spielenden begleitet wird.
Zeitreise⁵	Formulieren Sie eine passende Zeitreise, sodass die Spielenden in die Vergangenheit reisen und neue Erkenntnisse gewinnen können. Oder formulieren Sie eine Zeitreise so, dass Figuren der Zukunft in ihre Vergangenheit (unsere Gegenwart) reisen, um Erkenntnisse zu gewinnen und Änderungsmöglichkeiten zu generieren.

⁵ Gibt es als Storytelling-Baustein mit passender Anleitung



Spezifische Praxistipps für die Integration von Abbildungen in einen Bound:

Integrieren Sie Abbildungen möglichst im **Querformat**, um die Bildschirmseiten optimal auszunutzen. Achten Sie darauf, dass Bilder **nicht mehr als eine ¾ Seite in Actionbound** einnehmen. Binden Sie sowohl „**Rahmengeschichten-Bilder**“ – bestehend aus Hintergrundbild, Rahmenfigur(en) und Sprechblase(n) – als auch **thematische/zum Text passende Bilder** ein. Achten Sie dabei darauf, dass die **Schriftart und -größe in den Sprechblasen** der Grundschrift bei Actionbound entspricht – bei Gestaltungen in PowerPoint eignet sich dafür die Schriftart „Dosis“ in der Größe 18.



Spezifische Praxistipps für die Integration von Audiodateien in einen Bound:

Achten Sie bei Audioaufnahmen auf eine möglichst **gute Qualität** – dies klappt oft auch schon mit kostenlosen Apps auf dem eigenen Smartphone. Aktivieren Sie die **Funktion „Nativen Audio-Player mit erweiterten Funktionen in der App anzeigen“** in der App Actionbound – dies können Sie am rechten Zahnrad bei den eingefügten Audios einstellen.

Bei komplexeren/längeren Inhalten kann es sinnvoll sein, den Audioinhalt auch als Text anzubieten und den Spielenden die **Wahl im Medium** zu überlassen.



AUFGABE Nun ist Ihre Kreativität gefragt: Überlegen Sie sich eine erste Story inklusive Rahmenfiguren für Ihren Bound und notieren Sie diese in Ihrem Didaktischen Drehbuch.

Fühlen Sie sich noch sehr unsicher und haben keine Idee für eine gute Rahmengeschichte mit Rahmenfigur(en)? Kein Problem: Hilfe finden Sie im nächsten Abschnitt „Unterstützungsmaßnahme: Story-Bausteine“!

4.3 Unterstützungsmaßnahme: Story-Bausteine



Video 4-3: Story-Bausteine

Inhalte:

- Hintergründe zu den Story-Bausteinen inklusive Anleitungen
- Screencast für eine konkrete Veranschaulichung, wie Story-Bausteine in den eigenen Account kopiert und anschließend individualisiert werden können (Was muss ich Schritt für Schritt tun, um den Story-Baustein „Kriminalfall“ für meinen eigenen Bound zu nutzen?)



Video-Link: <https://expedition-bne.de/wp-content/uploads/videos/Video-Level-4-3.mp4>

Anleitung Storytelling-Baustein „Begleitung“

Dieser Storytelling-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie Ihre **themenspezifischen Bound-Inhalte durch eine passende Geschichte in Form einer Begleitung durch eine spezifische Figur untermauern** möchten. Entscheidend ist, dass es sich bei der hier gewählten Idee um eine Begleitung durch eine Rangerin handelt. Dies eignet sich besonders gut, wenn mithilfe des Bounds Themen rund um die Natur angesprochen werden sollen. Selbstverständlich kann eine solche Begleitung durch kleine Änderungen auch an andere Settings angepasst werden. So könnte die begleitende Figur auch eine Freundin oder ein Freund/ein Tier/eine Wissenschaftlerin oder ein Wissenschaftler sein.

Für die Nutzung des Storytelling-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **3a** oder **3b** !

Anleitung zum Kopieren des Storytelling-Bausteins „Begleitung“

- 1 Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2 Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:

https://actionbound.com/copy_bound/baustein-storytelling-begleitung-rangerin

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.

- 3a Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben**, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
 - 3b Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben und ihn mit dem Baustein ergänzen wollen**, können Sie sich die Abschnitte „Intro“, „Begleitung“, „Outro“ und „Sonstiges“ kopieren und in einen bereits bestehenden Bound einfügen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 4 Testen Sie den Bound, um dessen Stimmigkeit zu prüfen.

Neben der vorangegangenen Anleitung finden Sie hier außerdem noch die Bound-Figurenbilder für die Rahmengeschichte (PPT-Präsentation) sowie die Bound-Audiotexte für die eigene Bearbeitung als ZIP-Datei:

<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-4>

Anleitung Gamification/Storytelling-Baustein „Kriminalfall“

Dieser Gamification/Storytelling-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie Ihre **themenspezifischen Bound-Inhalte durch eine begleitende, motivierende Geschichte in Form eines Kriminalfalls untermauern** möchten. Entscheidend ist, dass die hier gewählte Idee, durch die Eingabe eines Codes den endgültigen Befehl eines Virus zu stoppen, durch kleine Änderungen auch an andere Settings angepasst werden kann. So könnte das Ziel des Bounds auch das Öffnen einer verschlossenen Truhe/das Knacken eines Tresors/das Öffnen einer verschlossenen Türe/das Entsperren eines Handys durch die Eingabe einer Zahlenfolge sein.

Für die Nutzung des Gamification/Storytelling-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **3a** oder **3b** !

Anleitung zum Kopieren des Gamification/Storytelling-Bausteins „Kriminalfall“

- 1** Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2** Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:
https://actionbound.com/copy_bound/baustein-gamification-storytelling-kriminalfall

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.
- 3a** **Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben**, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 3b** **Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben und ihn mit dem Baustein ergänzen wollen**, können Sie sich die Abschnitte „Intro“, „Zahl 1“, „Zahl 2“, „Zahl 3“, „Zahl 4“, „Outro“ und „Sonstiges“ kopieren und in einen bereits bestehenden Bound einfügen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 4** Testen Sie den Bound, um dessen Stimmigkeit zu prüfen.

Neben der vorangegangenen Anleitung finden Sie hier außerdem noch die Bound-Figurenbilder für die Rahmengeschichte (PPT-Präsentation) sowie die Bound-Audiotexte für die eigene Bearbeitung als ZIP-Datei:

<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-4>

Anleitung Storytelling-Baustein „Zeitreise“

Dieser Storytelling-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie Ihre **themenspezifischen Bound-Inhalte durch eine passende, begleitende Geschichte in Form einer Zeitreise untermauern** möchten. Entscheidend ist, dass es sich bei der hier gewählten Idee um eine Zeitreise von der Zukunft in unsere Gegenwart handelt. Dies eignet sich besonders gut, wenn mithilfe des Bounds Erkenntnisse über aktuelle Probleme gewonnen und Änderungsmöglichkeiten generiert werden sollen. Selbstverständlich kann die Zeitreise durch kleine Änderungen auch an andere Settings angepasst werden. So könnte auch eine Reise in die Vergangenheit (z.B. Römerzeit, Urzeit, ...) verfolgt und das Gewinnen spezifischer Erkenntnisse so angestrebt werden.

Für die Nutzung des Storytelling-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **3a** oder **3b** !

Anleitung zum Kopieren des Storytelling-Bausteins „Zeitreise“

- 1 Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2 Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:
https://actionbound.com/copy_bound/baustein-storytelling-zeitreise

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.

- 3a Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben**, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
 - 3b Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben und ihn mit dem Baustein ergänzen wollen**, können Sie sich die Abschnitte „Intro“, „Erkundung“, „Outro“ und „Sonstiges“ kopieren und in einen bereits bestehenden Bound einfügen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 4 Testen Sie den Bound, um dessen Stimmigkeit zu prüfen.

Neben der vorangegangenen Anleitung finden Sie hier außerdem noch die Bound-Figurenbilder für die Rahmengeschichte (PPT-Präsentation) sowie die Bound-Audiotexte für die eigene Bearbeitung als ZIP-Datei:

<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-4>

 **AUFGABE** Falls Sie bisher noch keine eigene Story inklusive Rahmenfiguren für Ihren Bound entwickelt haben, können Sie nun überlegen, ob einer der Story-Bausteine sinnvoll für Ihr gewähltes Thema erscheint und Ihr Didaktisches Drehbuch ggf. um die jeweilige Story erweitern.

In einem nächsten Schritt können Sie dann, falls noch nicht geschehen, im Bound-Creator unter Einbezug Ihres ausgefüllten Didaktischen Drehbuchs erste Abschnitte und Bound-Folien mit Inhalten füllen und sich hinsichtlich der Rahmengeschichte sowie der -figuren technisch und gestalterisch in Actionbound ausprobieren.

Level 5 Switches



Was ist unter „Switches“ zu verstehen? Und wie kann ich sie in meinen eigenen Bound einbinden?

In diesem Level lernen Sie die sogenannten „Switches“ kennen und erhalten Anregungen und Unterstützungshilfen für den konkreten Einsatz dieser im eigenen Bound.

5.1 Nutzung von Switches

 **Video 5-1: Switches**

Inhalte:

- Definition Switches
- Funktionsweise von Switches
- Screencast für eine konkrete Veranschaulichung, wie Switches in den Einstellungen aktiviert werden können
- Screencast für eine konkrete Veranschaulichung, was hinter den vier in Actionbound integrierbaren Bedingungen (Elemente, Bound-Spieler:innen, Zeit, Spezial) steckt



Video-Link: <https://expedition-bne.de/wp-content/uploads/videos/Video-Level-5-1.mp4>



Abb. 6: Visualisierung der Switches-Ideen „Eingeschränkte Öffnungszeiten“ (grau) und „Zusatzaufgaben“ (hellblau)

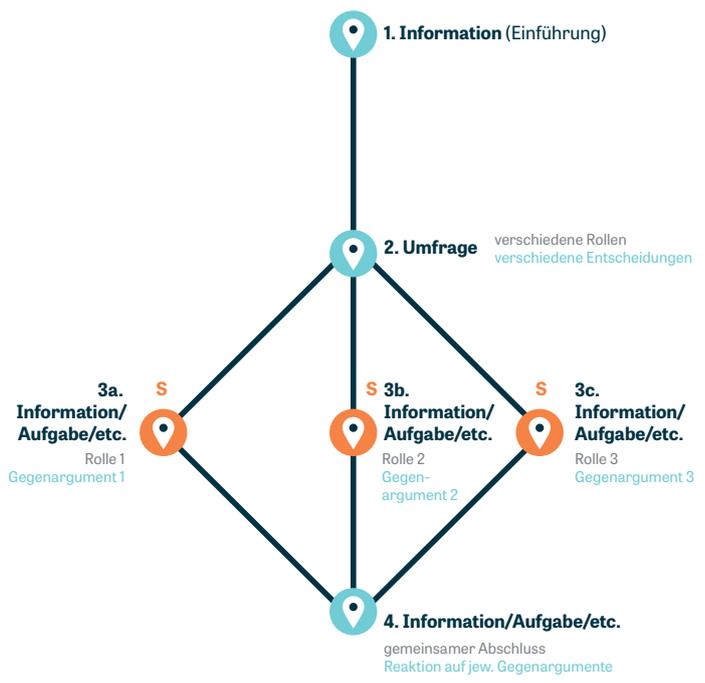


Abb. 7: Visualisierung der Switches-Ideen „Rollenspiel“ (grau) und „Entscheidungspfade“ (hellblau)



Switches: Allgemeine Liste mit Anregungen und Ideen

Nachfolgend haben wir Ihnen eine Liste mit Ideen zum Einsatz von Switches zusammengestellt. Sie führt die Inhalte des vorangegangenen Videos weiter.

Switches-Idee	Kommentar
Rollenspiel⁶	<p>Individualisieren Sie das Auseinandersetzen/Hineinfühlen in eine bestimmte Person, indem Sie den Spielenden eine Auswahl an Rollen/Perspektiven bieten: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage auswählen, welche Figur sie begleiten oder in welchen Charakter sie sich hineinversetzen möchten.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „Simon“ ausgewählt wurde, erscheinen im Folgenden die Folien, in denen es um die Begleitung des Charakters Simon geht).</p>
Unterschiedliche Schwierigkeitslevel/ freiwillige Zusatzaufgaben	<p>Individualisieren Sie einen Bound, indem Sie unterschiedliche Fähigkeiten berücksichtigen: Die Spielenden können in Form einer Selbsteinschätzung z.B. in einer Umfrage auswählen, welches Schwierigkeitslevel für sie angemessen ist oder ob sie zusätzliche Aufgaben freischalten wollen.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „leicht“ ausgewählt wurde, erscheinen im Folgenden die Folien verkürzt, in leichter Sprache und mit weniger komplexen Quiz).</p>
Unterschiedlich komplexe Formulierungen	<p>Individualisieren Sie einen Bound, indem Sie auf die (sprachliche) Reife der Spielenden reagieren: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage zu Beginn des Bounds ihr Alter auswählen.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „6-12 Jahre“ ausgewählt wurde, erscheinen im Folgenden die Folien in leichter Sprache, wenn die Antwort „ab 20 Jahre“ gewählt wurde, erscheinen die nachfolgenden Folien mit komplexer Sprache und Fachbegriffen).</p>
Unterschiedliches Vorwissen	<p>Individualisieren Sie einen Bound, indem Sie auf das unterschiedliche Vorwissen der Spielenden reagieren: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage auswählen, ob sie bereits Vorwissen zu einem bestimmten Thema haben oder nicht.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „kein Vorwissen“ ausgewählt wurde, wird der nachfolgende Abschnitt mit ausführlichen Inhalten abgespielt, wenn die Antwort „ausführliches Vorwissen vorhanden“ gewählt wurde, erscheint der Abschnitt nicht und es geht direkt mit einem Quiz weiter).</p>
Entscheidungspfade⁶	<p>Reagieren Sie auf verschiedene Entscheidungen der Spielenden: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage eine Entscheidung (z.B. hinsichtlich einer Maßnahme/Vorgehensweise) treffen.</p> <p>→ Entsprechend der Entscheidung werden verschiedene Gegenargumente eingebracht und die Spielenden so dazu angeregt, hinsichtlich der Entscheidung weiterführend zu argumentieren und auf Gegenargumente einzugehen.</p>
Feedback	<p>Reagieren Sie auf verschiedene Antworten/Abgaben/Punkte mit einem entsprechenden Feedback, sodass das Spiel realistisch erscheint und sich die Spielenden ernst genommen fühlen.</p>

Berücksichtigung des Zeitraumes der Durchführung des Bounds (Jahreszeit, eingeschränkte Öffnungszeiten)⁶	<p>Reagieren Sie auf zeitlich begrenzte Untersuchungsgegenstände (z.B. eingeschränkte Öffnungszeiten eines bestimmten Ortes, konkrete Wochentage des Wochenmarktes, bestimmte blühende Pflanzen), indem Sie das Abspielen der Inhalte/Aufgaben von der Zeit (Jahreszeit, Wochentag, Uhrzeit) abhängig machen.</p> <p>→ Setzen Sie dies allerdings nur bei konkreten, einfachen (Öffnungs-) Zeiten (z.B. Mo-Sa, 9:30-20:00 Uhr) ein.</p> <p>Bei komplexeren (Öffnungs-) Zeiten (z.B. unterschiedliche Öffnungszeiten jeden Tag, Mittagspause dazwischen) sollten Sie auf die Funktion „Umfrage“ zurückgreifen: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage die Uhrzeit/den Tag/den Monat/die Jahreszeit auswählen.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „Montag“ ausgewählt wurde, erscheinen die Folien/Aufgaben zum Wochenmarkt nicht, da dieser nur dienstags und samstags stattfindet).</p>
Zusatzaufgaben⁶	<p>Reagieren Sie auf eine bestimmte Punktzahl oder eine bestimmte Spielzeit der Spielenden, indem Sie das Abspielen zusätzlicher Inhalte/Aufgaben vom Erreichen einer bestimmten Punktzahl oder dem Lösen der vorherigen Aufgaben in einer bestimmten Zeit abhängig machen.</p> <p>→ Dies kann als Belohnung dienen und den Spielenden z.B. das Sammeln weiterer Punkte und somit das Knacken des Highscores ermöglichen.</p>

 **AUFGABE** Nun ist Ihre Kreativität wieder gefragt: Überlegen Sie sich, an welcher Stelle in Ihrem Bound Switches sinnvoll zum Einsatz kommen könnten und notieren Sie dies in Ihrem Didaktischen Drehbuch.

Fühlen Sie sich noch sehr unsicher und haben keine Vorstellung vom Einsatz von Switches? Kein Problem: Hilfe finden Sie im nächsten Abschnitt „Unterstützungsmaßnahme: Switch-Bausteine“!

5.2 Unterstützungsmaßnahme: Switch-Bausteine

Video 5-2: Switch-Bausteine

Inhalte:

- Hintergründe zu den Switch-Bausteinen inklusive Anleitung
- Screencast für eine konkrete Veranschaulichung, wie Switch-Bausteine in den eigenen Bound integriert und sinnvoll genutzt werden können (Was muss ich Schritt für Schritt tun, um die Switch-Bausteine „Entscheidungspfade“ und „Zusatzaufgaben“ für meinen eigenen Bound zu nutzen?)



Video-Link: <https://expedition-bne.de/wp-content/uploads/videos/Video-Level-5-2.mp4>

⁶ Gibt es als Switch-Baustein mit passender Anleitung

Anleitung Switch-Baustein „Eingeschränkte Öffnungszeiten“

Dieser Switch-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie **auf zeitlich begrenzte Untersuchungsgegenstände (z.B. Ort mit eingeschränkten Öffnungszeiten) reagieren** möchten: Dafür können Sie das Abspielen der Inhalte/Aufgaben von der Zeit (Wochentag, Uhrzeit) abhängig machen.

Setzen Sie diesen Baustein allerdings **nur bei konkreten, einfachen Öffnungszeiten** (z.B. Mo-Sa, 9:30-20:00 Uhr) ein. Bei komplexeren Öffnungszeiten (z.B. unterschiedliche Öffnungszeiten jeden Tag, Mittagspause dazwischen) sollten Sie auf die Funktion „Umfrage“ zurückgreifen und das Abspielen der Inhalte von der Antwort der Spielenden (z.B. „Ja, das Museum hat geöffnet“) abhängig machen.

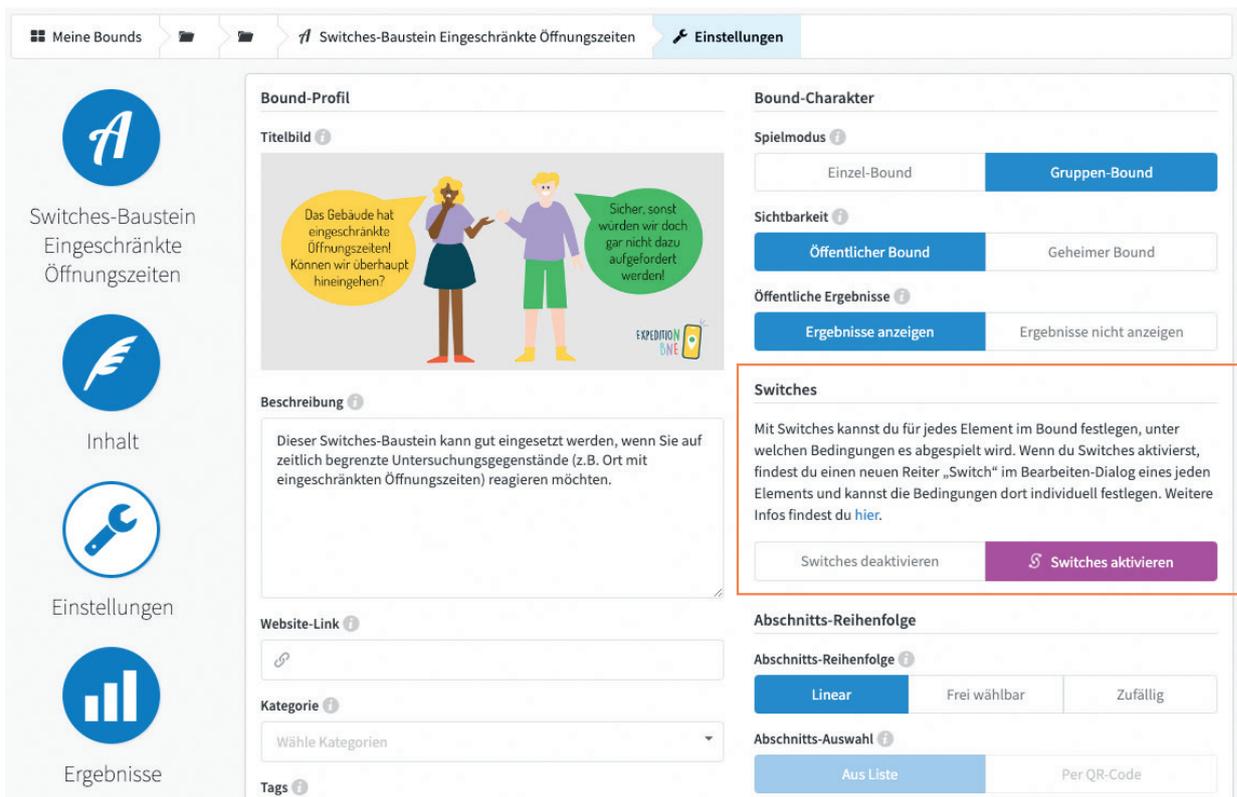
Für die Nutzung des Switch-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **4a** oder **4b** !

Anleitung zum Kopieren des Switch-Bausteins „Eingeschränkte Öffnungszeiten“

- 1 Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2 Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste eingügen:
https://actionbound.com/copy_bound/baustein-switch-eingeschraenkte-oeffnungszeiten

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.

- 3 Aktivieren Sie in dem kopierten Switch-Baustein, der sich nun in Ihrem Account befindet, die Switches in den Einstellungen wie folgt:



The screenshot shows the settings page for a specific switch component. The page is divided into several sections:

- Meine Bounds:** A navigation menu on the left with icons for 'Switches-Baustein Eingeschränkte Öffnungszeiten', 'Inhalt', 'Einstellungen', and 'Ergebnisse'.
- Bound-Profil:**
 - Titelbild:** A custom image showing two people talking, with speech bubbles. One says, 'Das Gebäude hat eingeschränkte Öffnungszeiten! Können wir überhaupt hineingehen?' and the other replies, 'Sicher, sonst würden wir doch gar nicht dazu aufgefordert werden!'.
 - Beschreibung:** A text box containing the instruction: 'Dieser Switches-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie auf zeitlich begrenzte Untersuchungsgegenstände (z.B. Ort mit eingeschränkten Öffnungszeiten) reagieren möchten.'
 - Website-Link:** An empty input field.
 - Kategorie:** A dropdown menu with the text 'Wähle Kategorien'.
 - Tags:** An empty input field.
- Bound-Charakter:**
 - Spielmodus:** Two buttons: 'Einzel-Bound' and 'Gruppen-Bound' (selected).
 - Sichtbarkeit:** Two buttons: 'Öffentlicher Bound' (selected) and 'Geheimer Bound'.
 - Öffentliche Ergebnisse:** Two buttons: 'Ergebnisse anzeigen' (selected) and 'Ergebnisse nicht anzeigen'.
- Switches:** A section with a red border containing:
 - Text: 'Mit Switches kannst du für jedes Element im Bound festlegen, unter welchen Bedingungen es abgespielt wird. Wenn du Switches aktivierst, findest du einen neuen Reiter „Switch“ im Bearbeiten-Dialog eines jeden Elements und kannst die Bedingungen dort individuell festlegen. Weitere Infos findest du hier.'
 - Buttons: 'Switches deaktivieren' and 'Switches aktivieren' (highlighted in purple).
- Abschnitts-Reihenfolge:**
 - Abschnitts-Reihenfolge:** Three buttons: 'Linear' (selected), 'Frei wählbar', and 'Zufällig'.
 - Abschnitts-Auswahl:** Two buttons: 'Aus Liste' and 'Per QR-Code'.



- 4a** Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Die Switches sind automatisch im Bound gespeichert. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 4b** Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben und ihn mit dem Baustein ergänzen wollen, können Sie sich den Abschnitt „Ort mit eingeschränkten Öffnungszeiten“ kopieren und in einen bereits bestehenden Bound einfügen. Achten Sie auch in diesem Bound darauf, die Switches in den Einstellungen zu aktivieren. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 5** Testen Sie den Bound, um die Switches auf ihre Funktionsfähigkeit zu überprüfen.

Anleitung Switch-Baustein „Entscheidungspfade“

Dieser Switch-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie **auf verschiedene Entscheidungen der Spielenden reagieren** möchten: Die Spielenden können im Rahmen einer Umfrage eine Entscheidung treffen. Entsprechend der Entscheidung werden verschiedene Gegenargumente eingebracht und so dazu angeregt, weiterführend zu argumentieren und auf Gegenargumente einzugehen.

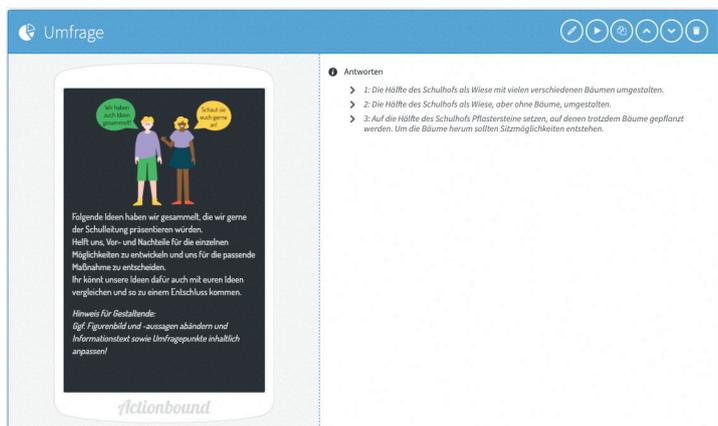
Für die Nutzung des Switch-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **4a** oder **4b** !

Anleitung zum Kopieren des Switch-Bausteins „Entscheidungspfade“

- 1** Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
 - 2** Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:
https://actionbound.com/copy_bound/baustein-switch-entscheidungspfade
- Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.
- 3** Aktivieren Sie in dem kopierten Switch-Baustein, der sich nun in Ihrem Account befindet, die Switches in den Einstellungen wie auf S. 36 gezeigt.
 - 4a** **Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben**, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Die Switches sind automatisch im Bound gespeichert. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
 - 4b** **Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben**, können Sie diesen dennoch mit dem Baustein „Entscheidungspfade“ ergänzen. Achten Sie auch in diesem Bound darauf, die Switches in den Einstellungen zu aktivieren. Kopieren Sie sich den Abschnitt „Entscheidungssituation mit Argumentation“ an die gewünschte Stelle in Ihrem Bound.

Achtung: Die Switches sind hier nicht automatisch gespeichert und müssen erneut eingestellt werden.

Passen Sie dafür zunächst die Antworten der Umfrage an Ihre individuellen Antwortmöglichkeiten an. Hier können Sie entscheiden, welche Antwort- oder Entscheidungsmöglichkeiten Sie der Lerngruppe anbieten.



Umfrage

Antworten

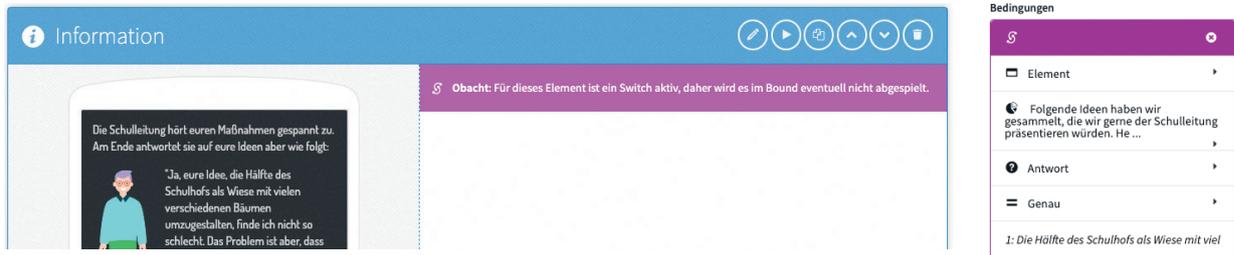
1: Die Hälfte des Schulhofs als Wiese mit vielen verschiedenen Bäumen umgestalten.
2: Die Hälfte des Schulhofs als Wiese, aber ohne Bäume, umgestalten.
3: Auf die Hälfte des Schulhofs Pflastersteine setzen, auf denen trotzdem Bäume gepflanzt werden. Um die Bäume herum sollten Sitzmöglichkeiten entstehen.

Folgende Ideen haben wir gesammelt, die wir gerne der Schulleitung präsentieren würden. Hilft uns, Vor- und Nachteile für die einzelnen Möglichkeiten zu entwickeln und uns für die passende Maßnahme zu entscheiden. Ihr könnt unsere Ideen dafür auch mit euren Ideen vergleichen und so zu einem Entschluss kommen.

Hinweis für Gestaltende:
Ggf. Figurenbild und -ausagen abändern und Informationstext sowie Umfragepunkte inhaltlich anpassen!

actionbound

Damit auf die individuelle Entscheidung anschließend das passende Gegenargument (als Informationselement in Actionbound) folgt, müssen die Switches auf den jeweiligen Informationsfolien mit Gegenargumenten wie folgt eingestellt werden:



Achten Sie darauf, dass im Switch die letzte Anweisung exakt dem jeweiligen Umfragepunkt entspricht, damit die Verknüpfung der Folien stimmt.

Passen Sie auf den weiteren Informationsfolien die Switches analog wie oben beschrieben zu den anderen Antwort- und Entscheidungsmöglichkeiten an. Zu jeder Entscheidungsmöglichkeit bei der Umfrage sollte eine Informationsfolie mit Gegenargumenten aufgeführt sein.

Sie können den Baustein nach Einbindung individualisieren und an Ihre Inhalte anpassen. Dafür können Sie beispielsweise den Text, die Umfrageantworten und die Gegenargumente Ihrem Sachverhalt entsprechend machen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.

- 5 Testen Sie den Bound, um die Switches auf ihre Funktionsfähigkeit zu überprüfen.

Anleitung Switch-Baustein „Rollenspiel“

Dieser Switch-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie den Spielenden eine **Auswahl an Rollen/Perspektiven bieten** möchten: Die Spielenden können in einer Umfrage auswählen, welche Figur sie begleiten/in welchen Charakter sie sich hineinversetzen möchten. Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt.

Für die Nutzung des Switch-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **4a** oder **4b**!

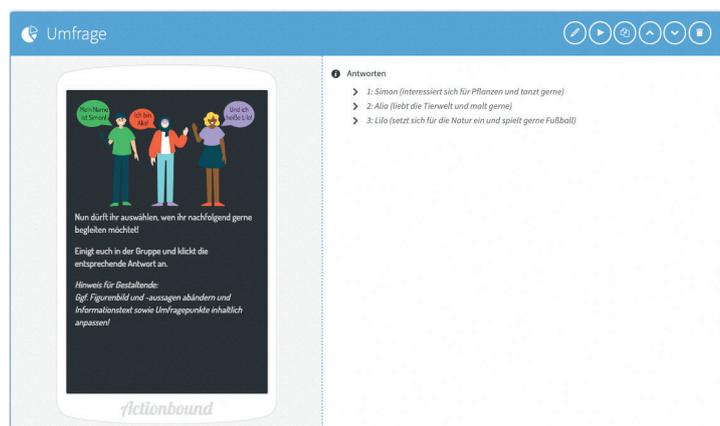
Anleitung zum Kopieren des Switch-Bausteins „Rollenspiel“

- 1 Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2 Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:
https://actionbound.com/copy_bound/baustein-switch-rollenspiel

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.

- 3 Aktivieren Sie in dem kopierten Switch-Baustein, der sich nun in Ihrem Account befindet, die Switches in den Einstellungen wie auf S. 36 gezeigt.
- 4a **Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben**, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Die Switches sind automatisch im Bound gespeichert. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.

- 4b **Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben**, können Sie diesen dennoch mit dem Baustein „Rollenspiel“ ergänzen. Achten Sie auch in diesem Bound darauf, die Switches in den Einstellungen zu aktivieren. Kopieren Sie sich anschließend die Umfrage mit den Rollen an die gewünschte Stelle in Ihrem Bound.



Kopieren Sie nun die Abschnitte der Figuren, die Sie in den Bound einbinden möchten, und fügen Sie sie in Ihren Bound ein. Achten Sie darauf, dass es mindestens zwei Figuren sind.

Achtung: Die Switches sind hier nicht automatisch gespeichert und müssen erneut eingestellt werden.

Passen Sie dafür zunächst die Antworten der Umfrage an die Anzahl der Figuren an. Hier können Sie bei dem Antwortreiter der Umfrage auch die Namen der Figuren anpassen, Figuren hinzufügen oder löschen.

Damit der Abschnitt der gewählten Figur erscheint, müssen die Switches auf den jeweiligen Abschnitten der Figuren wie folgt eingestellt werden:



Achten Sie darauf, dass im Switch die letzte Anweisung exakt dem jeweiligen Umfragepunkt entspricht, damit die Verknüpfung der Folien stimmt.

Passen Sie auf den weiteren Figuren-Abschnitten die Switches analog wie oben beschrieben an.

Sie können den Baustein nach Einbindung der Rollen individualisieren und an Ihre Inhalte anpassen. Dafür können Sie beispielsweise unter die Figuren-Abschnitte Inhalte einbinden, die nur von der bestimmten Figur gesehen werden sollen. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.

- 5 Testen Sie den Bound, um die Switches auf ihre Funktionsfähigkeit zu überprüfen.

Anleitung Switch-Baustein „Zusatzaufgaben“

Dieser Switch-Baustein kann gut eingesetzt werden, wenn Sie **auf eine bestimmte Punktzahl oder eine bestimmte Spielzeit der Spielenden reagieren** möchten: Dafür können Sie das Abspielen zusätzlicher Inhalte/Aufgaben vom Erreichen einer bestimmten Punktzahl oder dem Lösen der vorherigen Aufgaben in einer bestimmten Zeit abhängig machen.

Für die Nutzung des Switch-Bausteins ist es entscheidend, ob Sie diesen in einen bestehenden Bound einbinden oder einen neuen Bound entwickeln wollen. Entscheiden Sie, welche der Versionen auf Sie zutrifft, und befolgen Sie die Anweisungen **4a** oder **4b**!

Anleitung zum Kopieren des Switch-Bausteins „Zusatzaufgaben“

- 1 Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2 Kopieren Sie sich den Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den folgenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:
https://actionbound.com/copy_bound/baustein-switch-zusatzaufgaben

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.
- 3 Aktivieren Sie in dem kopierten Switch-Baustein, der sich nun in Ihrem Account befindet, die Switches in den Einstellungen wie auf S. 36 gezeigt.
- 4a **Wenn Sie noch keinen Bound erstellt haben**, können Sie den erstellten Baustein-Bound nun mit Ihren Inhalten füllen und als Grundlage für Ihre Boundentwicklung nutzen. Die Switches sind automatisch im Bound gespeichert. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 4b **Wenn Sie bereits einen Bound erstellt haben und ihn mit dem Baustein ergänzen wollen**, können Sie sich den Abschnitt „Zusatzaufgabe bei bestimmter Punktzahl“ oder den Abschnitt „Zusatzaufgabe bei bestimmter Spielzeit“ kopieren und in einen bereits bestehenden Bound einfügen. Achten Sie auch in diesem Bound darauf, die Switches in den Einstellungen zu aktivieren. Beachten Sie bei der Nutzung die „Hinweise für Gestaltende“ im Baustein und löschen Sie diese nach Kenntnisnahme von den Folien.
- 5 Testen Sie den Bound, um die Switches auf ihre Funktionsfähigkeit zu überprüfen.

 **AUFGABE** Falls Sie sich bisher noch nicht entschieden haben, ob/an welcher Stelle in Ihrem Bound Switches sinnvoll zum Einsatz kommen könnten, können Sie nun überlegen, ob einer der Switch-Bausteine für Sie sinnvoll erscheint und Ihr Didaktisches Drehbuch ggf. diesbezüglich erweitern.

In einem nächsten Schritt können Sie dann, falls noch nicht geschehen, im Bound-Creator die Switches (entsprechend den Anleitungen) integrieren und Ihren Bound weiter ergänzen.

Level 6

Qualitätscheck, Feedback und Evaluation

LEVEL 6



Wann ist mein Bound wirklich fertig? Was muss ich vor der Veröffentlichung meines Bounds berücksichtigen? Und was ist danach?

In diesem Level lernen Sie verschiedene Schritte kennen, die eine Optimierung Ihres Bounds nach der Erstellung, jedoch vor der Veröffentlichung ermöglichen. Zudem erhalten Sie einen Einblick in verschiedene Evaluationsmöglichkeiten, die eine fortlaufende Weiterentwicklung Ihres Bounds anstoßen können.

6.1 Vor der Veröffentlichung: Qualitätscheck und Feedback

Wenn Sie Ihren Bound fertiggestellt haben und für die Spielenden veröffentlichen möchten, sind Sie *fast* am Ziel angekommen. Als letztes gilt es nämlich noch zu berücksichtigen, dass ein veröffentlichter Bound optimal funktionieren und keine Fehler aufweisen sollte.



AUFGABE Um dies zu garantieren, sollten Sie nach der eigentlichen Bound-Erstellung bestenfalls folgende Schritte durchlaufen:

- 1 Spielen Sie selbst Ihren Bound (möglichst vor Ort) und notieren Sie sich allgemeine Auffälligkeiten. Achten Sie besonders auf technische Fehler sowie die Gestaltung und Wirkung der Rahmengeschichte, verschiedener Spielelemente und unterschiedlicher Aufgaben.
- 2 Denken Sie an die in den vorherigen Level erlernten Inhalte und achten Sie auf Details. Hierfür können Sie die nachfolgend präsentierte „**Qualitätskriterien-Liste**“ heranziehen, die bedeutende formale sowie inhaltliche Aspekte für die Gestaltung von qualitativ hochwertigen Bounds zusammenfasst. Gehen Sie diesen Punkt für Punkt durch, haken Sie ab und überprüfen Sie so Ihren Bound.
- 3 Vier Augen sehen bekanntlich mehr als zwei: Geben Sie Ihren Bound mindestens einer anderen Person zum Spielen und bitten Sie diese um anschließendes Feedback. Zur Erleichterung können Sie hierbei den auf S. 46 einsehbaren „**Feedbackbogen**“ mitliefern und so einen Anhaltspunkt für eine fundierte Rückmeldung gewährleisten.

Qualitätskriterien-Liste

Formal:

Grundstruktur

- Griffiger Titel
- Passende Beschreibung
- Klare Rahmung durch Intro und Outro
- Strukturierung in einzelne Abschnitte

Layout

- Stringente Abschnittsbenennung
- Einheitliche Foliengestaltung
- Klare Anweisungen
- Ggf. genderneutrale Sprache

Abbildungen

- Querformat
- Nicht mehr als eine 3/4 Seite in Actionbound
- „Rahmengeschichten-Bilder“
- Thematisch passende Bilder
- Passende Schriftart und -größe in Sprechblasen

Audiodateien

- Möglichst gute Qualität
- Nativen Audio-Player mit erweiterten Funktionen in der App anzeigen lassen
- Bei komplexeren/längeren Inhalten Audiodatei und Text bieten und Auswahl lassen

Inhaltlich:

Roter Faden

- Passung der Wegstrecke mit den Inhalten
- Passung der nacheinander folgenden Bound-Folien

Theorie

- Inhaltliche Korrektheit und Anspruch der Gewissenhaftigkeit
- Bezüge zu den BNE-Kompetenzbereichen (Aufgabentypologie)

Didaktik und Aufgabengestaltung

- Lebensweltbezug
- Altersgemäße Präsentation der Inhalte
- Ortsbezug an den Standorten
- Abwechslungsreiche Aufgabentypen
- Angemessene Schwierigkeit der Aufgaben
- Interessantheit der Aufgaben
- Einbindung einer Rahmengeschichte mit Rahmenfiguren (Storytelling)
- Integration von Gamification-Elementen

Praxis

- Mehrwert für die Zielgruppe
- Passung von Wegstrecke und Spielzeit zur Zielgruppe
- Keine technischen Fehler, reibungsloser Ablauf



Feedbackbogen für den Bound

Der Bound weist keine **technischen Fehler** auf.

Ich stimme zu.

Ich stimme eher zu.

Ich stimme weniger zu.

Ich stimme nicht zu.

Anmerkungen technische Umsetzung:

Der Bound enthält eine ansprechende und motivierende **Rahmengeschichte** sowie **Spielelemente**.

Ich stimme zu.

Ich stimme eher zu.

Ich stimme weniger zu.

Ich stimme nicht zu.

Anmerkungen Gamification und Storytelling:

Die **Aufgaben** im Bound sind **abwechslungsreich und interessant** (Quiz, Lückentext, Textfeld, Sortierung, Audioaufnahme, Video, etc.).

Ich stimme zu.

Ich stimme eher zu.

Ich stimme weniger zu.

Ich stimme nicht zu.

Anmerkungen Abwechslungsreichtum und Interessantheit:

Weitere Anmerkungen zum Bound:

WEB-MATERIAL

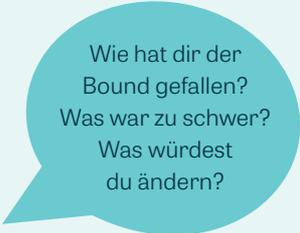


Hier finden Sie die editierbare Version
des Feedbackbogens im Wordformat:
<https://expedition-bne.de/leitfaden/#level-6>

6.2 Nach der Veröffentlichung: Evaluation

Auch nach der Veröffentlichung eines Bounds ist es sinnvoll, an eine stetige Weiterentwicklung und Optimierung zu denken. Wertvoll können hierfür die Ergebnisse und Meinungen der Spielenden sein, die eine Evaluation des Bounds ermöglichen.

Um Ihnen auch dies zu erleichtern und Sie dafür zu motivieren, stellen wir Ihnen drei Möglichkeiten vor:

1. Die einfache ...	2. Die menschliche ...	3. Die elegante ...
<p>Nutzen Sie die Rubrik „Ergebnisse“ in der Bound-Verwaltung!</p> 	<p>Sprechen Sie Ihre Nutzer:innen an, führen Sie kurze Interviews!</p> 	<p>Erstellen Sie „In-Bound Evaluationen“!</p> <p>A: Ergänzen Sie einen Evaluations-Abschnitt am Ende des Bounds!</p> <p>B: Ergänzen Sie direkt hinter konkreten Aufgaben eine jeweilige Evaluation!</p> <p>Erste Anregungen können beispielsweise die letzten Folien der Bounds „Rundflug mit Biene Maggy“ und „Wildtieren auf der Spur“ liefern! Zudem können unsere In-Bound-Evaluation-Bausteine sowie die dazugehörigen Anleitungen inspirieren und ein Einbinden erleichtern!</p>

Anleitungen In-Bound-Evaluation-Bausteine

Anleitung zum Kopieren der In-Bound-Evaluation-Bausteine „A: Allgemeine Evaluation“ und „B: Eine konkrete Aufgabe evaluieren“

- 1 Melden Sie sich in Ihrem Actionbound-Account an.
- 2 Kopieren Sie sich den gewünschten Baustein-Bound in Ihren eigenen Account, indem Sie den entsprechenden Link anklicken oder in die Browserleiste einfügen:

A: https://actionbound.com/copy_bound/in-bound-evaluation-a

B: https://actionbound.com/copy_bound/in-bound-evaluation-b

Actionbound fordert Sie automatisch dazu auf, aus der Kopie einen neuen Bound zu erstellen. Erstellen Sie einen Bound, indem Sie einen passenden Namen festlegen. Der kopierte Bound befindet sich nun in Ihrem Account.

- 3 Kopieren Sie sich die gewünschten Abschnitte/Einzelfolien des Bounds und fügen Sie diese in Ihren bereits bestehenden Bound ein.
- 4 Testen Sie den Bound, um dessen Stimmigkeit zu prüfen.

Kopierbare Bound-Prototypen

Wie kann ich vorgehen, wenn ich für eine Bound-Entwicklung nur wenig Zeit habe? Gibt es neben der völlig eigenen Gestaltung auch noch andere Möglichkeiten?

In diesem letzten Abschnitt finden Sie die in Level 1 präsentierten Bounds zum Kopieren und lernen, wie Sie durch wenige Bearbeitungsschritte einen qualitativ hochwertigen Bound für Ihren spezifischen Ort erstellen können.



Video: Bound-Prototypen kopieren und anpassen

Inhalte:

- Hintergründe zu den kopierbaren Bound-Prototypen inklusive Checkliste
- Kurze Einführung in die mitgelieferten „Checklisten für Anpassungen beim Kopieren des Bounds“
- Screencast für eine konkrete Veranschaulichung, wie Bound-Prototypen kopiert und für den eigenen Raumausschnitt adaptiert werden können (Was muss ich Schritt für Schritt tun, um aus dem Bound-Prototyp einen für meinen Raumausschnitt passenden, eigenen Bound zu erstellen?)



Video-Link: <https://expedition-bne.de/wp-content/uploads/videos/Video-Bound-Prototypen.mp4>



Checkliste für Anpassungen beim Kopieren des Bounds „Räuber-Rallye durch den Wald“

Kopieren-Link des Bounds: https://actionbound.com/copy_bound/PHL-Waldrallye

Neben den nachfolgenden Hinweisen für die eigene Anpassung des Bounds finden Sie hier außerdem noch die Bound-Figurenbilder für die Rahmengeschichte (PPT-Präsentation) sowie die Bound-Audiotexte für die eigene Bearbeitung als ZIP-Datei: <https://expedition-bne.de/leitfaden/#materialsammlung>

Vorzunehmende Anpassungen – Im Allgemeinen:

- Ortsnamen anpassen
- Abschnittsbenennung ggf. anpassen
- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Beschreibungen (auch in den Audiodateien) abändern
- Ortsbezogene Bilder (auch Hintergrundbilder der Figuren, Weg-Markierungen) anpassen
- Aussagen der Rahmenfiguren (auch in den Sprechblasen) ggf. anpassen
- Bound-Einstellungen anpassen (Beschreibung, Start- und Endpunkt, Strecke, Spielzeit)

Vorzunehmende Anpassungen – Im Einzelnen:

Intro

- Ggf. Begrüßung individualisieren

1 Start am Wanderparkplatz „Zollstock“

- Abschnitt entsprechend des individuellen Ortes umbenennen
- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder (inklusive Weg-Markierung) anpassen
- Begrüßung durch Räuber Rudi (Audiodatei) an den individuellen Ort anpassen
- Ortsbezogene Wegbeschreibungen (auch in Sprechblasen) anpassen

2 Der Wald, mein Wohnzimmer

- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder anpassen
- Ortsbezogene Wegbeschreibungen (auch in Sprechblasen) anpassen
- Beschreibung des Waldabschnittes ggf. anpassen

3 Landschaftsentstehung

- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder anpassen
- Ortsbezogene Wegbeschreibungen (auch in Sprechblasen) anpassen
- Ggf. Folie zu Felswänden löschen oder anpassen (wenn diese nicht vorhanden sind)
- Ggf. Folien zur Landschaftsentstehung löschen oder anpassen (wenn eine solche Landschaft nicht vorhanden ist)

4 Rückschreitende Erosion am Wasserfall

- Abschnitt ggf. löschen oder anpassen (wenn kein Wasserfall mit Höhle vorhanden ist)
→ beim Löschen auf die nachfolgende Abschnittsbenennung achten (Zahlen anpassen)
- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder anpassen

5 Räuber-Turnier am Schotterweg

- Abschnitt entsprechend des individuellen Ortes umbenennen
- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder anpassen
- Ortsbezogene Wegbeschreibungen (auch in Sprechblasen) anpassen
- Ggf. Folien zu Nadelwald und Zapfenwerfen löschen oder anpassen (wenn kein Nadelwald/Zapfen vorhanden sind)

6 Baumkunde

- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder anpassen
- Ortsbezogene Wegbeschreibungen (auch in Sprechblasen) anpassen
- Ggf. Folie zu den Auffälligkeiten (auch Audiodatei) an den Bäumen anpassen
- Ggf. Folie zum ältesten Baum im Wald an den individuellen Ort anpassen

7 Nachbarn im Wald

- Koordinaten anpassen
- Ortsbezogene Hintergrundbilder anpassen
- Ortsbezogene Wegbeschreibungen (auch in Sprechblasen) anpassen
- Ggf. Folie zur alten Eiche löschen oder anpassen (wenn keine alte Eiche vorhanden ist)

Outro

- Ggf. Folie zum SFW löschen oder an das eigene Gebiet anpassen

Sonstiges

- Bound-Einstellungen anpassen (Beschreibung, Start- und Endpunkt, Strecke, Spielzeit)

WEB-MATERIAL

Hier finden Sie die Checklisten zu den anderen in Level 1 erwähnten Bounds:
<https://expedition-bne.de/leitfaden/#materialsammlung>

Tipps zum Weiterlesen

Nachfolgend finden Sie einige Literaturangaben zur Vertiefung und Weiterführung:

Einführung und Überblick

Actionbound (o.J.). Actionbound – spielerisches Lernen. YouTube-Kanal.

<https://www.youtube.com/@actionbound-play-and-create/videos>

Actionbound (2019). Actionbound EDU-GUIDE. Ein Wegweiser zum pädagogischen Einsatz von Actionbound.

<https://de.actionbound.com/eduguide>

Hiller, J., Lude, A. & Schuler, S. (2023). Expedition Stadt + Natur. Didaktisches Handbuch für mobiles außerschulisches Lernen in Stadt und Natur mit Umsetzungsbeispielen für digitale Themen-Rallyes und Lehrpfade. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

<https://expedition-bne.de/Handbuch>

Lude, A., Schaal, S., Bullinger, M. & Bleck, S. (2013). Mobiles, ortsbezogenes Lernen in der Umweltbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Beispielhafte Umsetzungen von Natur-Bounds

Die Naturparkführer Schwäbisch-Fränkischer Wald e.V. (o.J.). Die Naturparkführer Schwäbisch-Fränkischer Wald e.V.

<https://www.die-naturparkfuehrer.de/>

Justus-Liebig-Universität Gießen (2024). Von Flussgeschichten an der Lahn bis zur manischen Kultur in Gießen.

<https://www.uni-giessen.de/de/ueber-uns/presse-stelle/pm/pm33-24digitaalthemenrallyeslahnark>

Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald e.V. (o.J.). Naturpark-Bounds. Interaktive Abenteuer mit dem Smartphone.

<https://www.naturpark-sfw.de/erleben/natur-erlebnisangebote/naturpark-bounds>

Naturpark Schwarzwald Mitte/Nord e.V. (o.J.). Naturpark-Detektive. Smartphone-Rallyes.

<https://naturpark-detektive.de/elternbereich-startseite/sehen-und-erleben/smartphone-rallyes/>

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg (2024). Expedition BNE.

<https://expedition-bne.de/>

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Bundesministerium für Bildung und Forschung (o.J., Hrsg.). Bildung für nachhaltige Entwicklung.

https://www.bne-portal.de/bne/de/home/home_node.html

(KMK) Kultusministerkonferenz, (BMZ) Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung & Engagement Global (2016, Hrsg.). Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung. 2. aktualisierte und erweiterte Aufl. Bonn: Cornelsen.

https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf

World University Service (WUS) Deutsches Komitee e.V. (o.J.). Portal Globales Lernen.

<https://www.globaleslernen.de/de>

Gamification und Storytelling

Fischer, D., Fücker, S., Selm, H. & Sundermann, A. (2021, Hrsg.). Nachhaltigkeit erzählen. Durch Storytelling besser kommunizieren? München: oekom.

<https://www.oekom.de/buch/nachhaltigkeit-erzaehlen-9783962382759>

Müller-Christ, G., Borner, J., Klein, Th., Klaar, S., Hagedorn, F., Rüfer, K. & Hollerweger, E. (2020). Erzähllinien für Nachhaltigkeit und Transformation. Leitfaden für transparente BNE-Narrative. Berlin: BMBF.

https://kmgne.de/wp-content/uploads/2020/07/Studie_Narrative_Broschuere_A4.pdf

Werbach, K. & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Danksagung

Diese Veröffentlichung ist im Rahmen des Projekts „ExpeditionN Natur – Professionalisierung von BNE-Akteur:innen durch ein Fortbildungskonzept mit didaktischen Werkzeugen zur Erstellung von digitalen Lernpfaden für den Lernort Natur“ entstanden, das in enger Kooperation mit dem Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald durchgeführt wurde.

ExpeditionN Natur wurde gefördert aus Mitteln der Glücksspirale des Ministeriums für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft BW – im Rahmen des Förderprogramms „Beispielhafte Projekte für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung“.

Wir möchten allen Beteiligten dieses Projektes danken: Allen voran Karl-Dieter Diemer, Carmen Wassong und Elena Schick vom Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald, die das Projekt mit ihrer Expertise begleitet und uns in jeglicher Hinsicht unterstützt haben; allen Naturparkführer:innen des Naturparks Schwäbisch-Fränkischer Wald, die mit ihrer Entwicklungsarbeit in Actionbound eine wichtige Grundlage für die Bound-Prototypen dieses Leitfadens gelegt haben; den studentischen Hilfskräften, die mit ihrem Engagement einen wertvollen Beitrag zur Projektarbeit geleistet haben; Stefanie Steinle für die gute Zusammenarbeit und die gelungene grafische Umsetzung dieses Leitfadens.

Das Projekt „ExpeditionN Natur“ ist Teil der Projektfamilie „ExpeditionN BNE“: <https://expedition-bne.de/>



Abb. 8: Projektfamilie „ExpeditionN BNE“

Impressum

© 2024 Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Autor:innen: Lisa Herrmann, Jan Hiller, Jule Roßkopf und Stephan Schuler

Grafik und Layout: Stefanie Steinle, www.steinle-db.de

Druck: Printzipia, Würzburg

Leitfaden mit Arbeitsmaterialien zur Gestaltung digitaler Themen-Rallyes für den Lernort Natur

Dieser Leitfaden unterstützt Sie dabei, didaktisch hochwertige digitale Themen-Rallyes für Lernorte in der Natur mit der App Actionbound selbst zu gestalten.

Wir verstehen diesen Leitfaden als Arbeitsbuch, weshalb er aus aufeinander aufbauenden Level besteht. Anfänger:innen werden Schritt für Schritt zur Entwicklung eines sogenannten „Bounds“ befähigt, Fortgeschrittenen ermöglicht er eine individuelle und bereichsspezifische Professionalisierung.

Dazu werden über die technischen Grundlagen von Actionbound hinaus auch die Themenfindung, die didaktische Aufgabengestaltung, der Einbezug von Gamification- und Storytelling-Elementen sowie die Nutzung von Switches vorgestellt. Auch gerne vernachlässigte Aspekte wie Qualitätscheck, Feedback und Evaluation werden adressiert. Zudem stellen der Leitfaden und die dazugehörige Website (<https://expedition-bne.de/leitfaden/>) konkrete Hilfestellungen und ausfüllbare Arbeitsmaterialien bereit.

Entstanden ist diese Veröffentlichung im Rahmen des Kooperationsprojekts „Expedition Natur“ zwischen der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und dem Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald. In diesem Naturpark finden sich zahlreiche Bounds, die Ihnen neben der Lektüre dieses Leitfadens auch als Inspiration vor Ort dienen können.

