

## Projektdokumentation für die Zusatzqualifikation

### 1. Titel des Projektes

Für das Projekt wurde der Titel „Durchführung und Erstellung eines Actionbound mit einer 6. Klasse RS“ gewählt.

### 2. Zielgruppe

Die Zielgruppe für das Projekt ist die 6. Klasse RS, also SuS im Alter von 12 bzw 13 Jahren. Konkret wurde die Klasse 6D mit 27 SuS gewählt, da ich hier die Klassenleitung inne hatte und somit zum einen guten Zugriff auf die Klasse hatte und zum anderen an der Willy-Brandt-Gesamtschule, alle Klassen ab Jahrgang 7 mit mobilem Endgerät ausgestattet werden.

Mit dem Projekt „Actionbound“ sollen die SuS schon an das mobile Endgerät herangeführt und ihnen ein motivierender und spielerischer Zugang zur Technik aufgezeigt und eröffnet werden.

### 3. Zeitrahmen

Die Umsetzung des Projekts wurde für die letzte Schulwoche des SJ 23/24 geplant, also 22.-26-7.24. Da die SuS damals erstmalig ihre IPADS zu Ende des Schuljahres bekommen sollten und somit ein spielerisches Kennenlernen des Geräts angestoßen werden würde, war dieser Zeitpunkt ideal.

Die Planung und Vorbereitung des Projekts wurde bereits ca. 4 Wochen vorher begonnen. Zu den Vorbereitungen zählte das Erwerben von Lizenzen für die App Actionbound sowie die Verteilung der Geräte. Die Lizenzen wurden über den Medienservice bezogen.

Ein Problem ergab sich jedoch bei der Verteilung der Endgeräte, da die Lieferung der Stadt München nicht geplant stattfand. Erschwerend kam hinzu, dass durch ein stadtweites Problem bei der IT neue Geräte auch nicht in das Schulsystem integriert werden konnten und somit neue Geräte für die Schülerinnen und Schüler zunächst nicht zugänglich waren. Daraus resultierte die improvisierte Benutzung der IPAD-Wägen der Schule, die jedoch vorher von mir geprüft und die App Actionbound auf diese verteilt wurde.

Letztendlich konnte der Termin für die Durchführung in der letzten Schulwoche gehalten werden und das Projekt wurde erfolgreich realisiert.

### 4. Zielsetzung

Als Zielsetzung für das Projekt wurde die spielerische und motivierende Herangehensweise an neue Medien, im diesem konkreten Fall, an das IPAD, gesetzt. SuS sollten mit neuem, teilweise unbekanntem, Geräten arbeiten, Probleme lösen und in geselligem, positivem Rahmen an die neue Technik herangeführt werden.

So sollen die verschiedenen Möglichkeiten der neuen Medien beleuchtet werden. Zum einen Spaß und zum anderen die Gelegenheit die vorgegebene, traditionelle Aufgabe einer „Schnitzeljagd“, neu und anders, sprich *modern oder zeitgemäß*, zu gestalten und umzusetzen.

Dadurch, dass an unserer Schule die SuS ab der Klasse 7 flächendeckend mit dem IPAD arbeiten und hier alle SuS ein IPAD von der Schule bereitgestellt bekommen, sah ich diese Zielsetzung als besonders wichtig, speziell am Ende der 6. Klasse, an.

## **5. Medien und Material / Anschauungsmaterial / Arbeitsmuster**

In Bezug auf den Medieneinsatz wurde mein Lehrerdienstgerät IPAD 9. Gen. Benutzt, um das Beispiel Actionbound zu erstellen. Im Folgenden wurde die Tafel bzw. das Whiteboard im Klassenzimmer verwendet, um den Arbeitsauftrag zu erklären und das Thema primär einzuführen. Nach Absolvierung des bereitgestellten Actionbounds nutzten die SuS die IPADs des IPAD-Wagen der Schule für die Erstellung ihrer Actionbounds und deren Durchführung.

## **6. So wird´s durchgeführt**

Der Tag der Durchführung war der 24.7.24. Dadurch dass es die letzte Schulwoche des Schuljahres war, konnte ich die Stunde 1-6 für mein Projekt nutzen.

Vor Schulbeginn bereitete ich die Lernumgebung vor. Das hieß in diesem Fall, ich organisierte den IPAD-Wagen für meine Klasse. Ich benötigte für meine 27 SuS jedoch nur 6 IPADS, da die Aufgaben in Kleingruppen gelöst werden sollten. Diese wurden vorab auf das Vorhandensein der APP Actionbound geprüft, sowie auf ausreichenden Akkustand.

Darüber hinaus hatte ich ein Actionbound entworfen, dem die SuS zuerst exemplarisch folgen konnten und das als Beispiel für ihre eigenen Aufgaben dienen sollte.

Bevor Gruppen zu je 5-6 SuS gebildet wurden, wurde das Thema von mir erklärt und mit Hilfe unsere Apple TVs konnte ich der Klasse mein IPAD spiegeln und so alles anschaulich darbieten.

Dann wurden die Endgeräte an die gebildeten Gruppen verteilt und nach kurzer Anmeldephase in der App konnten alle den erstellten „BOUND“ finden und es ging los. Die SuS verbrachten die folgenden 15 min damit dem Actionbound zu folgen und folgende Aufgaben zu lösen:

Zuerst mussten die SuS mit Richtungsangaben zu einem Punkt auf dem Schulhof finden. Dort mussten die die Frage nach dem Namen der Schulleiterin beantworten. Am nächsten Wegpunkt musste die Gruppe ein „Gruppenselfie“ anfertigen. Die nächste Frage, in der Aula der Schule war eine Schätzfrage nach der Anzahl der Klassen im Schulhaus. Dann folgen noch zwei Wegpunkte einer weiteren Aufgabe. Die nächste Aufgabe verlangte nach dem Namensgeber der Schule und dann ging es über Koordinaten zum Zielpunkt.

Als alle SuS wieder im Klassenzimmer zurück waren, wurde das Siegerteam gekürt, das nach Punkten und einer Mischung aus Zeit und richtig beantworteten Fragen durch Actionbound ermittelt wurde.

Im nächsten Schritt des Projekts waren die SuS dazu angehalten selber einen Actionbound zu gestalten und dann im Folgeschritt von den anderen SuS der Klasse durchführen zu lassen. Für die Erstellung der Bounds und die Durchführung hatten die SuS 90 Minuten Zeit. Bevor die SuS ihre eigenen „Bounds“ erstellen konnten, bekamen sie durch den Lehrer eine kleine Einführung in das Programm und ich zeigte ihnen auf, welche Möglichkeiten sie bei der Erstellung hätten und gab praktische Tipps. Nach einer Anmeldung in der App Actionbound, konnten die SuS nun in ihren Kleingruppen die digitalen Schnitzeljagden erstellen.

In der 5. Stunde waren schließlich alle Gruppen fertig mit der Erstellung und wir konnten die Bounds der Kleingruppen durchspielen.

Als Abschluss führte ich eine Feedbackrunde durch mit folgenden Fragen:

1. Wie fandest die Idee Actionbound in der Schule?
2. Wie war der vom Lehrer gestaltete Actionbound für dich?
3. Wie waren die Actionbounds deiner MitschülerInnen?

## 7. Nachbereitung

In der Nachbereitung des Projekts hat sich die Vorbereitungszeit von etwa 1 Monat bewährt, da Dinge wie Lizenzen, IPADS und auch Software-Probleme das Ganze Projekt durchaus erschweren können. Des Weiteren ist bei den Actionbounds sehr hilfreich, sie bei den Aufgabenformen so abwechslungsreich wie möglich zu Gestalten. Das wirkt sehr motivierend auf die SuS.

Der zeitliche Rahmen war ausreichend und ist mit einer jüngeren Klasse nach oben ausbaufähig, jedoch mit älteren und erfahreneren Schülern auch deutlich kürzer zu gestalten.

Die Feedbackfragen wurden von den Schülern beantwortet und das Fazit war, dass ihnen dieses Projekt sehr viel Spaß gemacht hat, unter anderem auch besonders das eigene Erstellen. Jedoch waren die „Schüler-Bounds“ sehr schnell durchgespielt, da ihnen noch die Erfahrung im Umfang gefehlt hat. Hierbei sollte man bei erneuter Durchführung klare Zielvorgaben z.B. 10 Stationen vorgeben.

Im Bezug auf die Nachhaltigkeit des Projekts kann festgehalten werden, dass dieser Actionbound in leicht abgeänderter Form durchaus vorstellbar wäre bei Tagen der offenen Türe oder in der ersten Schulwoche für neue SuS der 5. Klasse. Diese könnten sich so mit dem Schulhaus und der Willy-Brandt-Gesamtschule im Allgemeinen vertraut zu machen.

## 8. Tipps

Die größten Hürden waren Dinge auf die ich selber leider keinen Einfluss hatte, nämlich die Verteilung der Geräte seitens der Stadt und die Softwareprobleme der Stadt. Jedoch kann das mit genügend Vorlauf und der entsprechenden Ausstattung an der Schule umgangen werden.

Weitere Tipps wären, dass man es einfach mal ausprobieren sollte, evtl. mit einer kleineren Gruppe oder vorab im Privaten mit eigenen Kindern oder im Vereine etc.

Außerdem ist der Medienservice der Stadt München äußerst hilfsbereit und entgegenkommend. Das erleichtert die Durchführung des ganzen Projekts.

## 9. Weiterführende Links und Quellen

Unter folgendem Link kann man zum „Beispiel-Bound kommen, der von mir exemplarisch erstellt wurde.

<https://actionbound.com/bound/wbg-bound>

Bitte ladet die Dokumentation und eure Ergebnisse (Achtung Datenschutz!) hier hoch:

<https://9132.drive.bycs.de/s/KzWjQnakYaDFuBb>

Passwort: Projekt24!