

Digitale Schnitzeljagd im Wald – Der *Actionbound* „Dem Wald auf der Spur“ zur Erschließung von biologischem Fachwissen

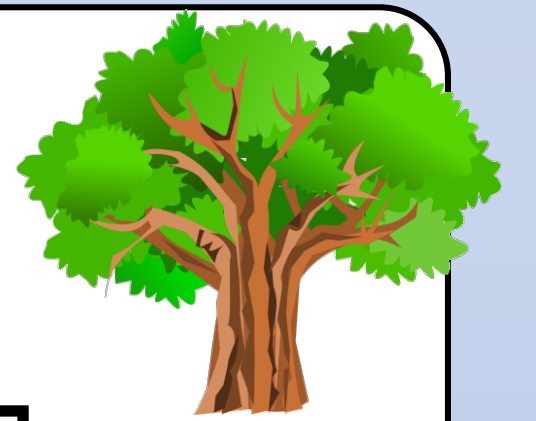
Daniela Sellmann-Risse, Silvia Fränkel

Ausgangssituation

- Vorbereitungsseminar für die Berufsfeldbezogene Praxisstudie (BPSt) im Lehramtsstudium im Rahmen der Waldjugendspiele (WJS): Vermittlung von biologischer Formen-/Artenkenntnis im Seminar bislang sehr theoretisch. Praxisbezug/ Bezug zum „realen Objekt“ fehlte.
- Beitrag zur Lösung/Bearbeitung des Problems: Durch Nutzung mobiler Endgeräte wird eigenständige Erarbeitung der relevanten Infos zu Arten des Waldes direkt im Lebensraum möglich.
- Ziele: Erleichterter Zugang zur Formenkenntnis, verbesserter Lernerfolg, stärkerer Bezug zum späteren Praktikum bei den WJS, bessere Vorbereitung auf die Arbeit mit den SchülerInnen bei den WJS.

Projektbeschreibung

- Erstellung eines *Geogames* im Teutoburger Wald zur praxisorientierten Vermittlung von Fachwissen mit Hilfe der App *Actionbound*
- Testläufe und Überarbeitung des *Actionbounds*
- Implementierung des *Actionbounds* im Rahmen des Seminars
- Evaluation mittels eigens konzipierter Fragebögen
- Zusätzlich mündliches Feedback im Kurs



Link zum *Actionbound* „Dem Wald auf der Spur“



Ergebnisse

- Erster Durchlauf im Sommersemester 2018 erfolgreich abgeschlossen
- Ausgewählte Ergebnisse der Evaluation:
 - + Über 85% der Studierenden bewerten die Vermittlung mittels *Actionbound* besser als andere sonst genutzte Vermittlungsformen.
 - + Alle befragten Studierenden sind der Ansicht, dass der *Actionbound* Bestandteil des Kurses bleiben sollte.
 - + Über 90% der Studierenden können sich vorstellen, einen *Actionbound* auch in ihrem zukünftigen Unterricht zu verwenden.

Verhältnis Aufwand/Ertrag



Tipps für KollegInnen

- Bestehende, auch „gut laufende“ Lehrangebote können durch digitale Erweiterungen viel gewinnen! Es lohnt eine kritische Betrachtung der eigenen Lehrveranstaltungen.