

Digitale Schnitzeljagd als Methode

Vielleicht kennen einige Sie noch von früher: die Schnitzeljagd. Man bekommt einen Spielplan und eine Aufgabe. Wird die Aufgabe gelöst, versteckt sich dahinter der Ort des nächsten Ortes, an dem eine Aufgabe zu lösen ist. Löst man alle Aufgaben, kommt man ans Ziel.

Diese Schnitzeljagd kann alleine oder als Gruppe, zu Fuß, mit den öffentlichen Verkehrsmitteln oder mit dem Auto erledigt werden. Sie kann sich auch auf ein Gebäude beschränken, eine Stadt, einen Wald. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Mit dem Smartphone als Hilfsmittel und Medium lassen sich multimediale Schnitzeljagden erstellen und absolvieren. Wie wäre es mit einem Stadtrundgang? Oder wollen wir Bäume bestimmen? Vielleicht wollen wir im Sprachunterricht alle Sinne trainieren?

Dieses Informationsblatt informiert über einige Möglichkeiten, eine digitale Schnitzeljagd zu erstellen, nennt Apps und/oder Beispiele der Umsetzung. Die Liste ist jedenfalls nicht vollständig, sondern soll einen ersten Einblick in die Materie geben.

Actionbound

Actionbound <https://de.actionbound.com> ist und von den Lernenden mit der Handy-App eine App für das Smartphone, mit der sogenannte *Bounds* absolviert werden können. Es handelt sich dabei um Schnitzeljagden, die am Computer von der Lehrperson erstellt werden. Die App erlaubt das Integrieren multimedialer Inhalte (Videos, Bilder, Audios, Text), aber auch QR Codes und GPS-Daten finden ihren Platz.

Beispiele



[Wien erkunden](#)



[Ritter & Mittelalter](#)



[Literatur-Parcours](#)



[Bound über Actionbound](#)

Um einen Bound erstellen zu können, muss man auf der Webseite registriert sein. Um einen Bound nutzen zu können, muss die App am Smartphone (erhältlich für iOS und Android) installiert sein.

Wissenswert: Actionbound kann auch offline und als Challenge (gegeneinander) genutzt werden.

Achtung: Mit der kostenfreien Version können beliebig viele Bounds erstellt werden, die aber veröffentlicht werden müssen. Geheime Bounds sind kostenpflichtig.



Sie wollen mehr wissen?

<https://www.internet-abc.de/eltern/aktuelles/meldungen/archiv-meldungen/meldung-actionbound/>

<http://www.schultools.net/lernen-und-ueben?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2F>

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/10/23/erstellen-einer-gps-rallye-mit-a>

<http://www.eduapps.at/mobile-schnitzeljagd/>

https://www.medienimpulse.at/pdf/Medienimpulse_Actionbound_eine_digitale_Schr

https://medienundbildung.com/fileadmin/dateien/Arbeitsmaterialien/AB_Handy_Rally

<https://blogs.phsg.ch/schnitzeljagd/tools/actionbound-schnitzeljagd-app/>

Goose Chase

Goose Chase <https://www.goosechase.com> Für Lehrpersonen gibt es eine eigene Edu-Version mit einem größeren Funktionsumfang als die „klassische“ Version: Die einzelnen Aufgaben können mittels GPS, Video bzw. Foto oder auch Text gelöst werden. Für die Verwendung der App ist eine funktionierende Wlan-Verbindung notwendig.

<https://www.goosechase.com/edu/> Die Schnitzeljagd wird am Computer entwickelt und von den Lernenden mit der Smartphone-App (iOS bzw. Android) erledigt.

Beispiele



[Literacy Chase](#)



[Vocabulary Review](#)



[Tutorial YouTube](#)



[Scavenger Hunts](#)



Hinweis

In Goose Chase ist für das Englische bereits viel Material enthalten. Die Aufgaben können kopiert und adaptiert werden. Für andere Sprachen ist noch relativ wenig verfügbar, die App selbst im deutschsprachigen Raum noch relativ unbekannt.

Ohne eigene App

GPS Rallye

Mit Hilfe des Smartphones können Schnitzel- vielleicht auch kein WLAN. Vielleicht wollen jagden auch so etwas Ähnliches werden wie wir im Wald nach bestimmten Bäumen und Geocaching mit Lerninhalten. Die Lernenden Pflanzen suchen, vielleicht suchen wir be- lernen dabei auch den Umgang mit GPS- rühmte Orte in einer Stadt. Des Rätsels Lö- Koordinaten. Eine eigene App ist hier nicht sung ist die Koordinate für das finale Ziel. notwendig, je nach Gestaltung der Inhalte



Sie wollen mehr wissen?

Es gibt einige Webseiten, die sich der Schnitzeljagd über GPS widmen. Hier einige Bei- spiele:

<https://schnitzeljagd-ideen.de/gps-schnitzeljagd/>

<https://schnitzeljagd-ideen.de/kindergeburtstag/>

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/06/geocaching-mit-bildungsinhalten/>

QR-Code-Rallye

Ein QR Code ist ein binärer Code, der ähnlich einem Strichcode auf Lebensmittelverpa- cklungen funktioniert. Dahinter lassen sich zahlreiche Informationen verstecken: Videos, Text, GPS-Daten, Audio, Übungen (Learnin- gApps, Kahoot!, Quizizz, Quizlet) uvm.

Viele Smartphones haben mittlerweile einen QR-Code-Reader integriert. Beim iPhone über die Kamera, teilweise bei Android ebenfalls. Und die jüngere Generation kann die Codes über Snapchat scannen, eine zumindest 2017/2018 angesagte App.

QR-Code-Reader



[QR Droid](#)

Reader lassen sich natürlich auch separat als App installieren - hier gibt es zahlreiche. Ich habe bislang hauptsächlich mit zwei Apps sehr positive Erfahrungen gemacht.



[Scanbot](#)

QR Codes erstellen



[Monkey](#)

Es gibt auch hier zahlreiche Anwendungen. Ich arbeite auch hier wieder mit zwei Apps. Der QR Code Monkey erlaubt bunte und individualisierte QR Codes, bei QRcodeME sind die Codes sehr schlicht.



[GoQRme](#)

Hinter dem QR Code lassen sich Inhalte verstecken. So beispielsweise der Link auf ein YouTube-Video oder einen Zeitungsartikel

oder auf eine interaktive Übung auf LearningApps oder einen Learning Snack. Viele dieser Apps bieten aber auch schon fertige QR Codes zu den einzelnen Übungen an. Aber auch ein Text lässt sich hinter dem Code verstecken - ein Arbeitsauftrag oder auch eine Lösung.

Hier eine Liste meiner bevorzugten Anwendungen zum Befüllen digitaler Schnitzeljagden in Form von QR-Code-Rallyes.

	Name	Weblink	Funktion
1	Answergarden	https://answergarden.ch/	Word Clouds in Echtzeit
2	Quizlet	https://quizlet.com	Lernkarteien inkl. vieler Übungsmodi
3	Quizizz	https://quizizz.com/	Multiple-Choice-Quiz gegeneinander
4	Kahoot!	https://kahoot.com/	Schüttelsätze, Multiple-Choice-Quiz
5	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/	Umfrage mit Echtzeit-Auswertung
6	Tutory	https://www.tutory.de	Arbeitsblattgenerator im Bausteinprinzip
7	Lyricstraining	https://lyricstraining.com/	Karaoke und Lückentexte zu aktuellen Songs
8	YouTube	https://www.youtube.com/	Videos mit Untertiteln
9	LearningApps	https://learningapps.org/	Mindmaps, Gruppenwahl, Mini-Übungen
10	Learning Snacks	https://www.learningsnacks.de	Lernen mit dem Chatbot
11	Padlet	https://padlet.com/	digitale Pinnwand inkl. Audio-/Videomöglichkeit
12	ZUMpad	https://zumpad.zum.de/	Gemeinsam Texte schreiben
13	Tricider	https://www.tricider.com/	Pro-Contra-Argumente sammeln und bewerten
14	Flipgrid	https://flipgrid.com/	Selfie-Videos erstellen
15	Voki	https://www.voki.com/	Arbeitsaufträge vom Avatar

**Sie möchten mehr wissen?**

Einige der genannten Apps sind auch im Projekt eRom des Österreichischen Sprachen-Kompetenz-Zentrums (ÖSZ) beschrieben worden. In diesem Projekt wurden 11 Werkzeuge beschrieben und zu jedem dieser Werkzeuge jeweils ein Unterrichtsbaustein für Französisch, Italienisch und Spanisch exemplarisch entwickelt. Die Materialien sind unter einer Creative Commons-Lizenz downloadbar: http://www.oesz.at/OESZNEU/main_01.php?page=0127&open=10&open2=162

Ein Beispiel für die Verwendung von Learning Snacks in einer Lerntheke hat Monika Heusinger beschrieben: <https://monika-heusinger.info/blog/snack>

Raum für Notizen

**Kontakt****Dr. Elke Höfler**

elke.hoefler@uni-graz.at || Twitter: @lacknere || #EduPnx

Blogs (still under construction):

<https://digitalanalog.at/>

<https://blog.digitalanalog.at/>