



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement für Verteidigung,
Bevölkerungsschutz und Sport VBS

Bundesamt für Sport BASPO

EHSM

Eidgenössische
Hochschule
für Sport
Magglingen

NFBS-Tagung 2024: Outdoor Learning mit Actionbound

Patricia Steinmann



Actionbound

Actionbound Bound spielen Bound erstellen Preise



Actionbound

Bildung spielerisch verstehen

Gestalte mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets



Erstellen im Browser

[Jetzt erstellen](#)

PC und Mobilgerät

»»



Spielen in der App

[App herunterladen](#)


Android und iOS

www.actionbound.com



Bitte Actionbound downloaden: www.actionbound.com


actionbound Bound spielen Bound erstellen



Actionbound

Bibliothekeninnovativerkunden


Gestalte mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets



Erstellen im Browser

[Jetzt erstellen](#)

PC und Mobilgerät



Spielen in der App

[App herunterladen](#)

Android und iOS




Bound spielen Bound erstellen

Download

Lade die aktuelle Version der Actionbound-App kostenlos herunter


Apple iOS



- iPhone
- iPad
- iPod
- Apple Silicon Macs

[App Store](#)


Google Android



- Smartphones
- Tablets

[Google Play](#)

APK-Datei



Direkter Download der Android-APK.

[Download .apk](#)



Ablauf Workshop

- Begrüssung, Einleitung, Ziele (Plenum)
- Actionbound stellt sich selber vor > Bound outdoor (Kleingruppen)
- Bounds entdecken > im Theorieraum (individuell)
- Kurze theoretische Einordnung in mediendidaktische Modelle (Plenum)
- WORK-SHOP nach Wahl: (Gruppen)
 - Transfer-Lab (Ideen Bounds für eigene Lehre entwickeln)
 - Skills-Lab (Wichtigste Infos für das Programmieren eines Bounds)
- Diskussion und Fragen (Plenum)
- Rangverkündigung mit Preisübergabe und gemeinsamer Abschluss (Plenum)



Déroulement de l'atelier

- Accueil, introduction, objectifs (plénum)
- Actionbound se présente > Bound outdoor (petits groupes)
- Découverte des Bounds > en salle de théorie (individuel)-Brève mise en contexte théorique dans les modèles médiatiques didactiques (plénum)
- WORK-SHOP au choix : (groupes)
 - Transfer-Lab (développer des idées Bounds pour son propre enseignement)
 - Skills-Lab (informations les plus importantes pour la programmation d'un Bound)
- Discussion et questions (plénum)-Proclamation des résultats avec remise des prix et conclusion commune (plénum)



Ziele / Objectifs

Die Teilnehmenden ...

- ... kennen die App Actionbound mit ihren Features und erleben einen Bound
- ... Kennen die Modelle TPACK und SAMR, in Verbindung mit Actionbound
- ... können erste Erfahrungen mit dem Programmieren eines Bounds sammeln
- ... erhalten die Möglichkeit Ideen für den eigenen Unterricht zu kreieren und somit in die eigene Tätigkeiten zu transferieren.

Les participants ...

- ... connaissent l'application Actionbound et ses fonctionnalités et font l'expérience d'un bound.
- ... connaissent les modèles TPACK et SAMR, en relation avec Actionbound
- ... peuvent faire leurs premières expériences avec la programmation d'un bound.
- ... ont la possibilité de créer des idées pour leur propre enseignement et de les transférer dans leurs propres activités.



Was Actionbound bietet / Ce qu'offre Actionbound

- Reale Welt – digitale Welt
 - Drinnen – Draussen
 - Handynutzung – Umwelterkundung
 - Unterwegs sein- an Stationen verweilen
 - Spielen – Lernen
 - Fachliche – überfachliche Kompetenzen
 - Miteinander – Gegeneinander
- **Digitale & naturnahe Lernwelten!**
- Monde réel - monde numérique
 - intérieur - extérieur
 - utilisation du téléphone portable - découverte de l'environnement
 - S'attarder à des stations - Être en route
 - Jouer – Apprendre
 - Compétences professionnelles – transversales
 - l'un avec l'autre – l'un contre l'autre
- **Mondes d'apprentissage numériques & naturels !**



Praxis: Actionbound stellt sich vor

1. Wichtige Hinweise

- Ansprechperson bei technischen Problemen: Im bzw. um den Theorieraum
- Abschluss und nächster Treffpunkt: Im Theoriezimmer nach Beendigung des Bounds (programmierte Dauer = 30 Minuten). Nächster Input startet 5 Minuten nach Abschaltung des Bounds.
- Spielregeln erfährt ihr durch den Bound

2. Gruppen bilden (nach Sprache oder Lauftempo oder Lust & Laune)

3. Pro Gruppe mindestens ein Tablet oder Smartphone

4. Gruppenname inkl. Namen Mitglieder auf Flipchart schreiben

5. Startguide > Code scannen > Los geht's



Pratique : Actionbound se présente

1. Consignes importants

- Personne de contact en cas de problèmes techniques : dans ou autour de la salle de théorie
- Clôture et prochain rendez-vous : dans la salle de théorie après la fin du « bound » (durée programmée = 30 minutes). L'input suivant commence 5 minutes après l'arrêt du « bound ».
- Les règles du jeu vous seront communiquées lors du « bound ».

2. Former des groupes (selon la langue, le rythme de marche ou l'envie).

3. Au moins une « tablet » ou un smartphone par groupe

4. Écrire le nom du groupe, y compris les noms des membres, sur le flipchart

5. Guide de démarrage > scanner le code > c'est parti



Praxis: Actionbound stellt sich vor

- Startguide Deutsch



Bound: Actionbound stellt sich vor



Actionbound-App in App Store oder Google Play
kostenlos heruntergeladen

QR-Code mit der Actionbound-App scannen

- Guide de démarrage



Bound: Actionbound se présente



Actionbound-App in App Store oder Google Play
kostenlos heruntergeladen

QR-Code mit der Actionbound-App scannen



Bounds entdecken (Steckbriefe & Startguides)

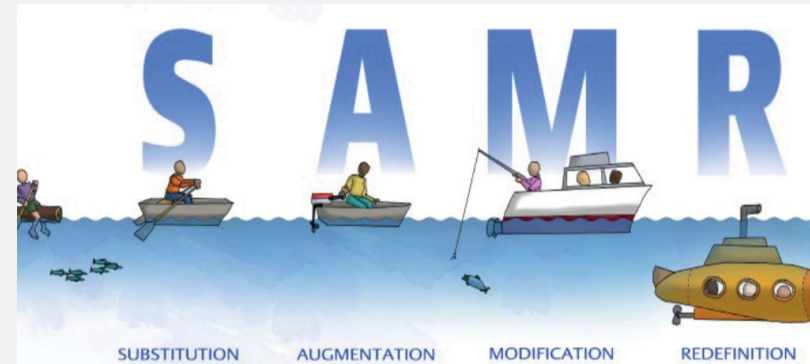
- Draussen (Sport) unterrichten (Zielgruppe: Studierende Fachdidaktik Sport) > Deutsch & Français
- Ziele setzen in Sportunterricht und Training (Zielgruppe: Studierende Fachdidaktik Sport) > Deutsch
- Move and Learn Magglingen (Zielgruppe Schule, Sekundarstufe 1) > Deutsch
- Lernen mit Kopf, Herz und Hand (Zielgruppe Schule, Sekundarstufe 1) > Deutsch



Actionbound & SAMR-Modell

- **Substitution (Ersetzen):** Digitale Form des Orientierungslaufs mit Smartphone (QR-Codes scannen)
- **Augmentation (Erweitern):** OL mit Aufgabenstellung (Fragen, Fotoupload etc.)
- **Modifikation (Umgestaltung):** OL mit Input und Aufgabenstellung (Audio, Video, Links etc.)
- **Redefinition (Neugestaltung):** Digitale Schnitzeljagd mit Vermittlung von Inhalten, Abfragen, Auswerten; Gamification

Warum und wann digitale Medien im Unterricht einsetzen?



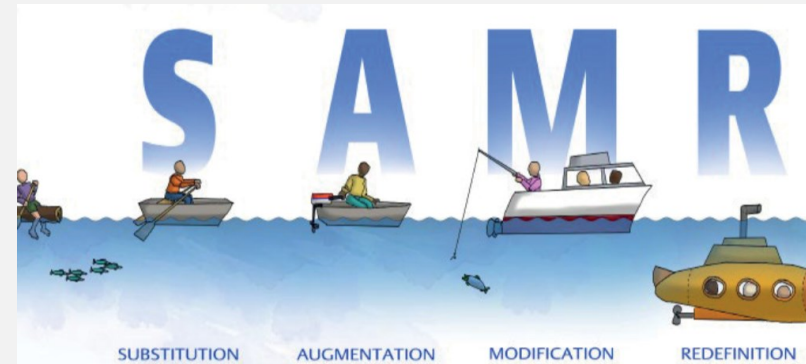
(SAMR-Modell: Ruben Puentedura, 2006)
(Illustration heruntergeladen von: [\(15\) \(PDF\)](#)
[Entwicklung eines Konzepts zur Umsetzung des SAMR-Modells im Geographieunterricht \(researchgate.net\)](#))



Actionbound & Modèle SAMR

- **Substitution (remplacement)** : Forme numérique de la course d'orientation avec smartphone (scanner des codes QR)
- **Augmentation (élargir)** : course d'orientation avec tâches (questions, téléchargement de photos, etc.)
- **Modification (transformation)** : course d'orientation avec input et tâche (audio, vidéo, liens, etc.)
- **Redéfinition (nouvelle conception)** : Chasse au trésor numérique avec transmission de contenus, interrogation, évaluation ; gamification

Pourquoi et quand utiliser les médias numériques dans l'enseignement ?



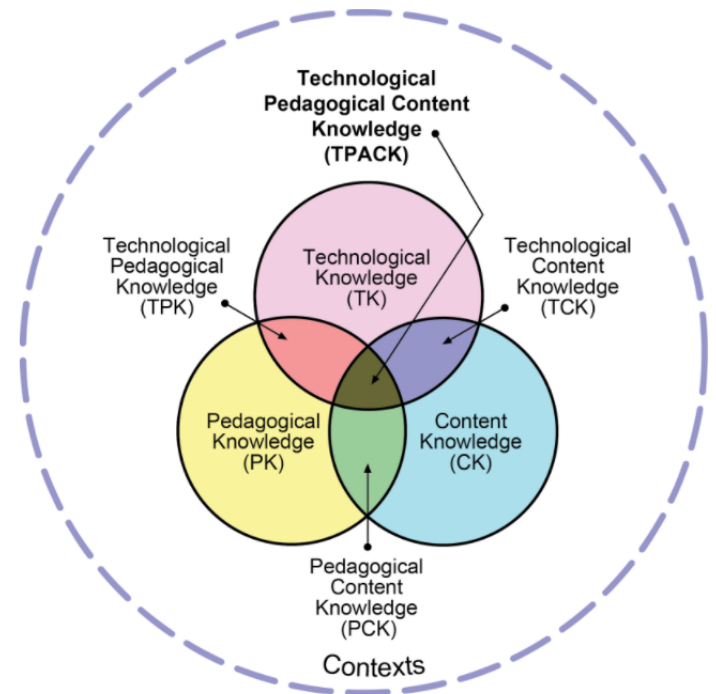
(SAMR-;Modell: Ruben Puentedura, 2006)
(Illustration heruntergeladen von: [\(15\) \(PDF\)](#)
[Entwicklung eines Konzepts zur Umsetzung des SAMR-Modells im Geographieunterricht \(researchgate.net\)](#))



Actionbound & TPACK-Modell

- **Content Knowledge (CK)**
(Inhaltliches Wissen & Können):
Lerninhalte, hier: Actionbound
und seine Features etc.
- **Pedagogical Knowledge (PK)**
(Pädagogisches Wissen &
Können): Lektionsplanung inkl.
Einbettung Bound, Ziele,
Sicherheitshinweise etc.
- **Technological Knowledge (TK)**
(Technisches Wissen & Können):
Browser und App Actionbound,
Programmierung, Auswertung
Resultate etc.

Welche Kompetenzen benötigen (Sport-) Lehrpersonen im 21. Jahrhundert?

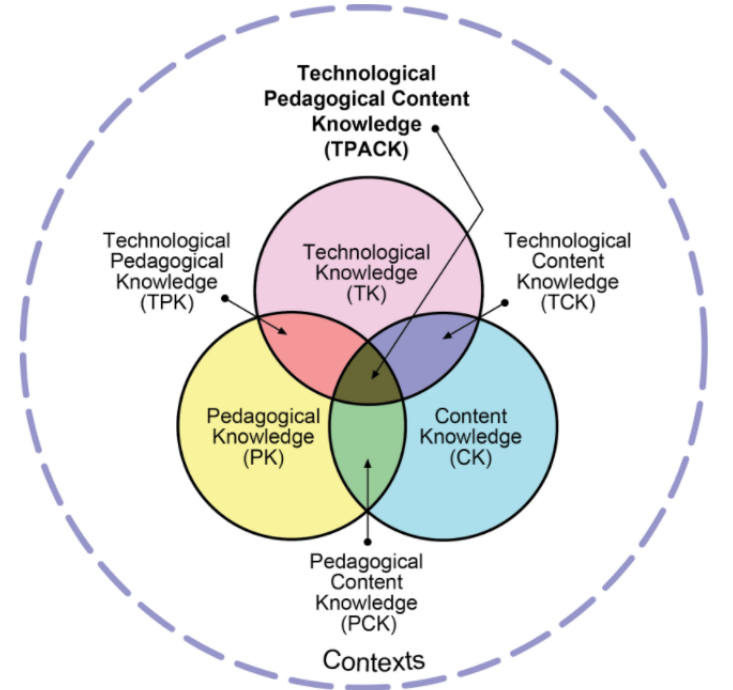




Actionbound & Modèle TPACK

- **Content Knowledge (CK)**
(connaissances et compétences en matière de contenu) : Contenu d'apprentissage, ici : Actionbound et ses fonctionnalités, etc.
- **Pedagogical Knowledge (PK)**
(connaissances et compétences pédagogiques) : Planification de la leçon, y compris l'intégration de Bound, les objectifs, les consignes de sécurité, etc.
- **Technological Knowledge (TK)**
(connaissances et compétences techniques) : Navigateur et application Actionbound, programmation, évaluation des résultats, etc.

De quelles compétences les enseignants (de sport) ont-ils besoin au 21e siècle ?





Workshops

- **Transfer-Lab:** Ideen für Bounds entwickeln, welche in der eigenen Lehre eingesetzt werden können.
- **Skills-Lab:** Wichtigste Infos, Tipps und Tricks für das Programmieren eines Bounds. Selber ausprobieren auf eigenen Notebook. > Account erstellen.
- **Transfer-Lab:** développer des idées pour des bounds qui peuvent être utilisés dans son propre enseignement.
- **Skills-Lab :** informations et conseils essentiels pour la programmation d'un Bound. Essayer soi-même sur son propre ordinateur portable. > Créer un compte.



Stärken und Schwächen

Stärken:

- Vernetzung von Lernen und Bewegen
- Draussen sein
- Kollaboration
- Programmierung ist relativ einfach
- Man kann einen einfachen oder komplexen Bound programmieren. Die Bandbreite der Möglichkeiten ist sehr gross.
- Asynchrone Durchführung ist möglich (man muss nicht vor Ort sein)
- Auch verletzte SuS können den Bound absolvieren, indem sie "Ort finden" überspringen (ortsunabhängige Durchführung).
- ...

Schwächen:

- User/innen: App muss heruntergeladen werden (evtl. nur mit Einverständnis der Eltern)
- Sicherheit: wenn SuS ohne Begleitung unterwegs sind.
- Hoher Zeitaufwand für LP einen Bound zu programmieren. Durch fast unbeschränkte Möglichkeiten noch höher...
- Zeitnutzung am Posten ist nicht kontrollierbar > Qualität der Auseinandersetzung der SuS mit Lerninhalt ist davon abhängig
- Qualität vs. Quantität > im Falle eines Wettkampfes.
- Thematik Gesundheit & digitale Mediennutzung: Auch im Sportunterricht?
- ...



Points forts et points faibles

Points forts :

- l'association de l'apprentissage et du mouvement
- être à l'extérieur
- collaboration
- La programmation est relativement simple
- On peut programmer un « bound » simple ou complexe. L'éventail des possibilités est très large.
- Il est possible d'effectuer le « bound » de manière synchrone (il n'est pas nécessaire d'être sur place).
- Même les élèves blessés peuvent effectuer le « bound » en sautant « Ort finden" (exécution indépendante du lieu).
- ...

Points faibles

- Utilisateurs/trices : L'app doit être téléchargée (éventuellement seulement avec l'accord des parents).
- Sécurité : si les élèves sont en route sans accompagnement.
- Investissement en temps élevé pour le LP pour programmer un « bound ». Encore plus élevé en raison des possibilités presque illimitées...
- L'utilisation du temps au poste n'est pas contrôlable > La qualité de la confrontation des élèves avec le contenu d'apprentissage en dépend.
- Qualité vs. quantité > dans le cas d'une compétition.
- Thème santé & utilisation des médias numériques : aussi en éducation physique ?
- ...



Gute Pause!

X

Einstellungen

← Post

Nadine Gilkison  
@nadinegilkison

Poster of SAMR model with Starbucks analogy @INeLearn
[#elemtechcoach](#)
[Post übersetzen](#)



The diagram illustrates the SAMR model using Starbucks coffee as an analogy. It consists of four columns, each representing a level of technology integration:

- S (Substitution):** Technology acts as a direct tool substitute, with no functional change. Represented by a Starbucks coffee cup with the word "SUBSTITUTION" on the logo.
- A (Augmentation):** Technology acts as a direct tool substitute, with functional improvement. Represented by a Starbucks latte cup with the word "AUGMENTATION" on the logo.
- M (Modification):** Technology allows for significant task redesign. Represented by a Starbucks caramel macchiato cup with the word "MODIFICATION" on the logo.
- R (Redefinition):** Technology allows for the creation of new tasks. Represented by a Starbucks pumpkin spice cup with the word "REDEFINITION" on the logo.

12:50 vorm. · 11. Sep. 2014



Impressum

Workshop NFBS-Tagung 2024 in Rorschach: Outdoor Learning mit Actionbound, einer App für multimediale und interaktive Smartphone- und Tablet-Rallyes

Patricia Steinmann, Eidgenössische Sportschule für Sport Magglingen EHSM

15. & 16.08.2024

Workshop-Dokumente

- Lektionsplanung
- Präsentation zum Workshop
- Startguide „Actionbound stellt sich vor“

Literaturverzeichnis

- www.actionbound.com
- Hähnel, M., Rouwen, K. (2022). Actionbound. Smartphone-Abenteuer in der Praxis mit Kindern und Jugendlichen – Grundlagen mit 10 fertigen Bounds. ISBN: 978-86687-302-5. Praxisverlag buch+musik bmg GmbH
- Steiner, Andrin (2024). Bachelorarbeit
- König, Svenja (2023). Bachelorarbeit
- Steinmann Patricia. Diverse Bounds.