

Actionbound und Digitale Grundbildung

1 Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

1.1 Digitalisierung im Alltag

Name:

Martin Luger

Begründung:

Actionbound ermöglicht es, dass Schülerinnen und Schüler digitale Geräte (z.B. Smartphone) in ihrem persönlichen Alltag nutzen. Durch angeleitetes Entdecken lernen sie, ihr Umfeld systematisch und gezielt wahrzunehmen und nach Details Ausschau zu halten. Die Schülerinnen und Schüler erhalten durch das richtige Beantworten von Fragen unmittelbares Feedback (Erfolgserebnis durch Nutzen digitaler Geräte). Gleichzeitig können die Schülerinnen und Schüler ihre Medienerfahrung (Actionbound als Einzelarbeit) auch im Klassenverband austauschen und reflektieren. Actionbound ermöglicht es somit, die "reale" mit der "digitalen" Welt spielerisch zu verbinden sowie das Potential der Digitalisierung im Alltag sichtbar zu machen und dadurch digitale Kompetenz und Medienkompetenz zu fördern.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

1.2 Chancen und Grenzen der Digitalisierung

Name: Magdalena Zopf

Begründung: Schülerinnen und Schüler sollen durch die Nutzung von Actionbound über ihre Smartphones dabei unterstützt werden, freies Gelände zu erkunden. Diese stellen aber auch ein potenzielles Hindernis für die persönliche Wahrnehmung des Umfeldes dar. Ablenkungen durch das Smartphone können die Konzentration auf die zu erforschende Natur beeinträchtigen und somit den Lerneffekt durch den Einsatz von Actionbound möglicherweise schmälern.

Ein angemessener Umgang mit den Smartphones während einer Actionbound-Tour ist daher wichtig!

Kommentar:

Name:

Christina Koppenberger

Kommentar:

Grundsätzlich bin ich der gleichen Meinung wie meine Kollegin, möchte aber noch etwas ergänzen. Durch die App können nicht nur Bilder und Texte, wie sie analog auch einsetzbar wären, zur Bewältigung der Aufgaben genutzt werden, sondern es können ebenfalls Videos abgespielt oder QR-Codes gescannt werden. Ein weiterer Vorteil der Digitalisierung ist, dass alle Informationen und Aufgaben auf einem Gerät sind, was bedeutet, dass die SuS keine Arbeitsblätter und Stifte mit sich tragen müssen.

Neben den vielen Chancen, die Actionbound mit sich bringt, gibt es jedoch auch einen „Haken“: Es ist von der Technik abhängig. Somit ist ein Smartphone oder Tablet notwendig.

1.3 Gesundheit und Wohlbefinden

Name:

Kerstin Grimas

Begründung

Durch Actionbound erfahren Schülerinnen und Schüler, dass digitale Technologien auch zur Steigerung der Gesundheit und des Wohlbefindens beitragen können. Es kommt durch die Nutzung dieser Technologie zur Betätigung und Bewegung im Freien, was einen positiven Effekt für die körperliche und seelische Gesundheit eines jeden haben kann.

Name:

Carola Salcher

Kommentar:

Ob durch Actionbound wirklich eine Reflexion, in Bezug auf die gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann, stattfindet ist für mich fraglich. Wie oben erwähnt, kommt es aber durch die Nutzung dieses Tools zur Betätigung und Bewegung im Freien. Dadurch erfahren die Lernenden, dass digitale Technologien sehr wohl das körperliche und seelische Wohlbefinden steigern können. Die Bewegung passiert bei Actionbound nebenbei, die Lernenden bewegen sich an der frischen Luft während sie Arbeitsaufträge erledigen. Auf Gesundheitsrisiken und Bedrohungen sollte aber hingewiesen werden (z.B. nicht aufs Handy schauen und gleichzeitig gehen, Straßen überqueren, etc.).

2 Informations-, Daten- und Medienkompetenz

2.1 Suchen und finden

Name: Katrin Haselberger

Begründung: In Zusammenhang mit Actionbound steht die Suche nach Antworten auf von der App gestellte Fragen zu einem ganz bestimmten Ort, wie beispielsweise auch zu Sehenswürdigkeiten, im Mittelpunkt des Interesses. Handelt es sich nicht um Fragen, sondern um anderswertige Aufgaben, wie das Fotografieren der örtlichen Gegebenheiten, so muss auch hier gewissermaßen ganz zielgerichtet nach örtlicher Information gesucht werden. Damit diese auch gefunden werden kann, sind

entsprechende technische Werkzeuge in Verwendung zu bringen. Die Schülerin bzw. der Schüler wird zu diesem Zwecke ein Smartphone oder Navigationsgerät gebrauchen und ordnungsgemäß bedienen müssen.

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

2.2 Vergleichen und bewerten

Name:

Maximilian Mayrhofer

Begründung:

S/S können mit Hilfe von Actionbound das Abgefragte an den Stationen bewerten und auf ihre Glaubhaftigkeit überprüfen. Da die Antworten auf die Fragen der Stationen direkt vor ihnen sind. Ein Beispiel: Eine Station des Actionbounds ist die Suche nach einer Sehenswürdigkeit und die Frage (Multiple-Choice) dazu ist wann diese errichtet wurde. Jetzt müssen die S/S überprüfen welche der drei Auswahlmöglichkeiten richtig ist.

Durch Actionbound können S/S auch den Umgang mit automatisiert aufbereiteten Informationen erlernen. So können sie anhand der Quelle (wie oben bereits genannt) überprüfen ob die geforderten Antworten korrekt sind oder nicht.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

2.3 Organisieren

Name:

Petra Schwarz

Begründung:

Actionbound bietet zahlreiche Möglichkeiten, Informationen abzuspeichern. Es können Fotos, selbst erstellte Skizzen, Audioaufnahmen oder Videos hochgeladen werden. Der Actionbound bietet somit eine Plattform, an Hand dieser die Schülerinnen und Schüler lernen, wie verschiedenartige Informationen zu einem Thema organisiert werden können, sodass sie am Ende vergleichbar sind. Die Information wird in

passenden Formaten und in einer Struktur, die das Wiederauffinden und Bearbeiten möglich macht, gespeichert.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

2.4 Teilen

Name: David Mayr-Stritzinger

Schülerinnen und Schüler erfahren das ausgearbeitete Actionbound Schnitzeljagden teilbar und öffentlich zugänglich gemacht werden können. Zugriff auf von anderen ausgearbeiteten Inhalten ist genauso möglich wie selbstständig zum Schöpfer jener zu werden. Die Möglichkeit der Veröffentlichung von selbst erstellten Inhalten wird hiermit gut gezeigt, genauso wie selbst von den Inhalten anderer zu profitieren.

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

3 Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

3.1 Grundlagen des Betriebssystems

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

3.2 Textverarbeitung

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

3.3 Präsentationssoftware

Name: Thomas Wiesinger

Die Schülerinnen und Schüler sind durch die Methode des Actionbound dazu angehalten ihr Gelerntes, ihre Ergebnisse zurück im Schulalltag der Klasse zu präsentieren. Sie lernen dadurch die Gestaltung einer aussagekräftigen Präsentation in welcher sie Bilder, Grafiken, Videos, Text, Musik, etc. integrieren.

Dabei lassen sie sich von der Vorstellung leiten, wie ihre Präsentation auf ihr Publikum wirkt und ob diese verständlich, klar, strukturiert, nachvollziehbar, ansprechend und kurzweilig gestaltet wurde. Somit beachten die SchülerInnen wichtige Grundregeln von Präsentationen.

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

3.4 Tabellenkalkulation

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

4 Mediengestaltung

4.1 Digitale Medien rezipieren

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

4.2 Digitale Medien produzieren

Name: Andrea Donnermair

Text hier: Digitale Medien zu produzieren, erachte ich als wichtig.

Begründung: Um die SuS mit den Digitalen Medien vertraut zu machen, ist es wichtig, dass die Lehrperson selbst mit der Thematik sehr gut vertraut ist. Dazu gehört auch, dass sie Digitale Medien selbst erstellen bzw. Produzieren kann. Nicht zuletzt auch um die Aufgaben z.B. beim Action Bound an die jeweilige Umgebung anzupassen, und konkrete Aufgaben für die Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

4.3 Inhalte weiterentwickeln

Name: Angelika Fellingner

Begründung: Schülerinnen und Schüler sollen Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten.

Zum Beispiel können beim Actionbound nicht nur Lehrpersonen die sogenannten „Bounds“ erstellen, sondern auch die Schülerinnen und Schüler selbst. Jedoch finde ich es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler zuerst diese Methode in der Praxis kennen lernen, um bei der Erstellung der „Bounds“ die Erfahrung miteinbringen zu können.

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

5 Digitale Kommunikation und Social Media

5.1 Interagieren und kommunizieren

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

5.2 An der Gesellschaft teilhaben

Name: Verena Kogler

Schülerinnen und Schüler begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken.

Begründung: Mit dem "Actionboundsystem" werden SuS schnell begreifen, dass der Actionbound nicht nur alleine durchgeführt werden kann, sondern auch in Gruppen. Dies hängt damit zusammen, dass das Internet sehr weit und breit gefächert ist. Es hat sozusagen jede und jeder Zugriff darauf. Den

Themenbereich "an der Gesellschaft teilhaben" steht meiner Meinung nach sehr eng mit dem Themenbereich "Zusammenarbeiten" in Verbindung. Actionbound betreffend, können SuS gemeinsam in Gruppen zusammenarbeiten und später die Ergebnisse und Erfahrungen mit der Gesellschaft teilen bzw. an der Gesellschaft teilhaben.

Name:

Elisabeth Bruckner

Kommentar:

Da stimme ich Verena zu. Ich sehe allerdings noch einen weiteren wesentlichen Punkt unter "an der Gesellschaft teilhaben" nämlich die originale Begegnung mit Fachleuten, Experten und Expertinnen vor Ort. Die SuS treten in Kommunikation mit Erwachsenen, teilweise auch in führenden Positionen. Sie können Fragen direkt an die oberste Stelle richten und lernen dabei einen respektvollen Umgang mit Erwachsenen. In der heutigen Gesellschaft finde ich diesen Punkt sehr wichtig für das berufliche Leben. Durch die digitale Kommunikation verlernt die heutige Jugend oft, dass bei "Face-to-face"-Gesprächen Mimik, Gestik und ein gewählter Umgangston eine wesentliche Rolle spielen. Es ist bekanntlich leichter etwas zu schreiben als es direkt zu sagen. Aus den originalen Begegnungen und den Gesprächen mit Fachleuten direkt vor Ort machen sich die SuS ein Bild dieses Arbeitsfeldes und stellen fest, ob diese Branche bzw. dieser Beruf auch zu ihnen passt. (-> Berufsorientierung)

5.3 Digitale Identitäten gestalten

Name: Sophie Kimla

Schülerinnen und Schüler gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert, erkennen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten (z.B. Grooming), verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen.

Begründung:

Die SuS müsse sich, um mit Actionbound zu arbeiten, einen Account auf der Website oder in der App anlegen. Somit erstellen sie sich eine digitale Identität im Rahmen dieser App. Dadurch lernen die SuS, dass Informationen, die sie der Seite geben, von Actionbound gespeichert werden können und erkennen die Wichtigkeit ihre Daten nur im geregelten Maße freizugeben oder grundsätzlich zu schützen. Auch sollten die SuS beim Erstellen eines Bounds aufpassen, welche Daten sie von sich selbst dabei preisgeben oder vielleicht sogar einbauen. Beispielsweise sollten sie nicht ihre Wohnadresse im Laufe eines Bounds einbauen.

Name:

Anna Hinteregger

Kommentar:

Digitale Identitäten sind sehr wichtig, da sich nicht nur im Rahmen der App von Bedeutung sind, sondern auch auf weitere Anwendungsbereiche bezogen werden können. Für die meisten Dienste muss man einen Account erstellen, deshalb ist es sehr wichtig für die SuS einen passenden Umgang mit den

digitalen Identitäten zu erlernen. Wie du erwähnt hast, ist auch der Datenschutz ein sehr sensibles Thema, vor allem welche Daten man im Internet preisgibt. Ebenso finde ich es wichtig SuS aufmerksam zu machen, dass nicht alle Accounts echt sein können, und dass viele Fake-Accounts im Internet sind. Es ist wichtig, einen kritischen Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln, damit die Gefahren erkannt werden können.

5.4 Zusammenarbeiten

Name: Alexander Mayer

Schülerinnen und Schüler nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien.

Begründung:

Die Schülerinnen und Schüler lernen im Rahmen von Actionbound auch die Zusammenarbeit in Kleingruppen. Die Gruppenarbeit ermöglicht, dass sie sich bei den Fragestellungen und Aufgaben der Stationen gegenseitig unterstützen und bei offenen Fragen austauschen können. Die Durchführung eines Actionbounds kann die Sozialkompetenz der Schülerinnen und Schüler durch die Kooperation in der Gruppe steigern. Die Erstellung eines Actionbounds durch die Schülerinnen und Schüler kann noch andere soziale Kompetenzen fördern, da sich die Schülerinnen und Schüler unter anderem auf ein gemeinsames Konzept einigen müssen und die Aufgabenverteilung gerecht gestalten sollten. Außerdem wird durch die Auseinandersetzung mit der App ein verantwortungsvoller Umgang mit Technologien erlernt.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

6 Sicherheit

6.1 Geräte und Inhalte schützen

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

6.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Name: Nina Kastner

Begründung: Schülerinnen und Schüler lernen mit Actionbound, wie einfach eine App auf den GPS Standort, die Kamera, Mikrophon, ... zugreifen kann. Für die SuS ist es deshalb wichtig, seriöse Apps wie z.B. Actionbound von eher unseriösen Applikationen unterscheiden zu können, und selbst bestimmen zu können, wer auf die Daten zugreifen kann. Actionbound erlaubt es, einen Phantasienutzernamen zu verwenden, so können sich die SuS unter einem Alias anmelden.

Name: Thomas Stöglehner

Feedback: Ich stimme Nina zu. Meine Gedanken zu diesem Thema decken sich ziemlich mit Ihren. Ergänzend würde ich den SuS aber noch über die Verwendung von Phantasieebennutzernamen aufklären, da es im Internet immer mehr zu Problem kommt mit "Anonymen Menschen".

Kommentar:

Text hier

7 Technische Problemlösung

7.1 Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren

Name:

Mayr Melanie

Begründung:

In unserer heutigen Gesellschaft, in der ein Großteil der Menschen Computer und andere internetfähige Geräte besitzt, ist es wichtig, dass Schülerinnen und Schüler mit der Funktionsweise solcher Geräte vertraut sind. Mit Hilfe von Actionbound können Schülerinnen und Schüler sowohl fachspezifische Inhalte lernen, als auch Basics der digitalen Grundbildung kennen lernen. Diese wären zum Beispiel der Umgang (Aufnahme, Upload, Download) mit diversen Dateitypen von Text-, Audio-, und Bilddokumenten.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

7.2 Digitale Geräte nutzen

Name: Michael Kratzert

Wir befinden uns momentan in einer Gesellschaft, in der das Handy und weitere mobile Geräte einen noch nie dagewesenen Stellenwert haben. In nahezu allen Bereichen lässt sich mit dem Handy arbeiten und ermöglicht auch neue Wege zu gehen. Unsere zukünftigen Schülerinnen und Schüler wachsen in einer digitalen Welt auf, umso wichtiger ist es jetzt, hier auch einen geregelten Umgang damit zu lernen.

Digitale Geräte lassen sich wunderbar im Unterricht nutzen, siehe Action Bound etc., mit Berücksichtigung einiger Regeln.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

7.3 Technische Probleme lösen

Name: Lena Panhuber

Schüler und Schülerinnen sollen hierbei aktiv an dem Lösen von technisch bedingten Problemen arbeiten.

Begründung:

Mit dem System "Actionbound" werden nicht alle Schüler und Schülerinnen schon vertraut sein. Folglich kann es im Bereich der Nutzung dieser App zu diversen technischen Schwierigkeiten kommen, welche zusammen besprochen und gelöst werden müssen. Auch allgemein beim Verwenden des Computers bzw. des Internets/WLAN können zahlreiche Probleme auftreten, welche beseitigt werden müssen. Daher kann durch das alleinige Verwenden der App "Actionbound" technisches Problemlösen geübt und umgesetzt werden.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

8 Computational Thinking

8.1 Mit Algorithmen arbeiten

Name:

Text hier

Begründung:

Text hier

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier

8.2 Kreative Nutzung von Programmiersprachen

Name: Luger Michael

Programmiersprachen spielen keine wichtige Rolle für Actionbound

Begründung: Erstellt man einen Actionbound, "bastelt" man diesen mit vorgefertigten Elementen zusammen. Diese werden von dem Programm selbst zur Verfügung gestellt. Bei der Erstellung ist es also nicht notwendig eine Programmiersprache zu beherrschen. Unter den verschiedenen Aufgaben die man in einen Actionbound einbindet, gibt es jedoch auch die Möglichkeit eine Internetseite miteinzubauen. In diesem Fall könnte man mit einem Verständnis von Programmiersprachen eine zum Thema passende Seite erstellen und einfügen. Dies ist jedoch nicht dringend notwendig und setzt außerdem eine Internetverbindung voraus.

Name:

Text hier

Kommentar:

Text hier