

# Station 8

---



## **Räume erfahren durch GPS-Rallyes**

## Station 8 – Methodenblatt

---

### Räume erfahren durch GPS-Rallyes

#### **Beschreibung**

---

Digitale Schnitzeljagden (sogenannte Bounds) unterstützen Lernprozesse.

Schülerinnen und Schüler

1. spielen eine Rallye und erlangen so Kenntnisse von unterrichtsrelevanten Themen  
*oder*
2. recherchieren zu einem Thema und erstellen darauf aufbauend selbst eine Rallye.

#### **Mehrwert**

---

- Digitale Schnitzeljagden auf Tablets / Smartphones ersetzen GPS-Geräte und bereichern deren Funktionalität mit Medieninhalten und der Möglichkeit der Interaktivität an.
- Hohe Motivation durch Praxisnähe.
- Öffnung des Unterrichts, projektartiges Arbeiten. Lebenswelt als Lernraum.
- Vielfältig einsetzbar: Denkbar in unterschiedlichen Fächern und verschiedenen Unterrichtsszenarien.

#### **Schüleraktivität**

---

- a) Schülerinnen und Schüler spielen eine GPS-Rallye
  - Sie festigen spielerisch Wissen und Fähigkeiten in verschiedensten unterrichtlichen Szenarien
- b) Schülerinnen und Schüler entwickeln selbst eine GPS-Rallye
  - Sie erarbeiten sich Lerninhalte und wenden ihr Wissen an, indem sie es in einem Unterrichtsprodukt umsetzen.

#### **Aufgaben des Lehrers**

---

bei a) Finden einer geeigneten Rallye oder Erstellen einer Rallye → höherer Arbeitsaufwand

bei b) Lernbegleitung und technische Hilfe → höherer Zeitaufwand

Konkrete Aufgaben:

- Vorbereitung der Arbeitsanweisung bzw. der GPS-Rallye
- Installieren der App
- Bereitstellung der Materialien
- Einführung in die Benutzung der App ACTIONBOUND & ggf. des Bound Creators
- Hilfe beim Laden/Starten der Rallye