

Actionbound

Actionbound, als multifunktionale Anwendung, verbindet reelle Themen und Umgebungen mit virtuell gestellten Aufgaben und Ereignissen. Mit Actionbound lassen sich Aktionen, wie z. B.:

- eine Schnitzeljagd
- ein Quiz
- eine Sight-Seeing-Tour
- virtuelle Rundgänge
- Stationenläufe
- Museumstouren

virtuell durch Smartphone-App geführt, realisieren.

Die Aktionen werden in einer webbasierten Anwendung programmiert und können via Smartphone-App genutzt werden. Die sogenannten „Bounds“ können einzelnen Benutzern (z. B. Gruppenkindern) oder der Öffentlichkeit über einen QR-Code zur Verfügung gestellt werden. Weiterhin kann man seinen Bound einer öffentlichen Actionbound-Community zur Verfügung stellen.

Grundsätzlich ist jeder Bound als eine Ereignis-Reihenfolge (s. Bild) aufgebaut, durch Interaktionen (s. unten) kann sich der Benutzer durch diese Reihenfolge spielen. Die Interaktionen können ferner mit einer variablen Punktevergabe versehen werden, es kann somit ein wettbewerbsähnliches Szenario geschaffen werden.



Beispiel einer Ereignis-Reihenfolge

Positiv aufgefallene Eigenschaften:

- Keinerlei Programmier-Kenntnisse notwendig, die Benutzeroberfläche zum Erstellen ist intuitiv und ist in kurzer Zeit (ca. ein Abend zu Einarbeitung) nutzbar.
- Der Inhalt eines Bounds kann via heimatischen Internetanschluss auf das Smartphone heruntergeladen werden, sodass die Teilnehmer unterwegs keine mobilen Daten nutzen müssen (praktisch bei Kindern).
- Gefühlt unbegrenzte Möglichkeiten der Kombination von Ereignis-Möglichkeiten.
- Lizenzen sind durch mehrere Personen nutzbar, Dateistruktur ist durch Unterordner geregelt. (z. B. hat unser Kreis-Jugend-Ring eine Lizenz, welche von verschiedenen Vereinen genutzt wird). Etwaige Kosten sind dadurch teilbar.

Negativ aufgefallene Eigenschaften:

- Die GPS-Punkte sind relativ ungenau, bzw. nur für längere Distanzen brauchbar (je nach Qualität des GPS-Signals und Genauigkeit der verwendeten Koordinaten).

Die Möglichkeiten

Folgende Ereignisse sind möglich, prinzipiell kann jedes durch einen Klick auf „weiter“ beendet oder übersprungen werden (ohne etwaige Punktevergabe):

- reiner Informations-Bildschirm mit Text/Bild/Ton (z. B. gehe zu folgendem Gebäude auf dem Bild)
- Quiz in verschiedenen Ausführungen:
 - › Lösungseingabe
 - › Multiple-Choice
 - › Zahl schätzen (unterschiedliche Punktzahlen je nach Varianz)
 - › Liste sortieren
 - › Lückentext
- Aufgabe mit folgenden Antwortmöglichkeiten:
 - › hochladen von Text
 - › hochladen von Bild
 - › hochladen von Video
 - › hochladen von Audio-Mitteilung
- einen Ort finden via GPS (Punktgenauigkeit ist von GPS-Qualität abhängig)
 - › Anzeige von Open-Street-Map zur Findung
 - › Anzeige von Richtungspfeil zur Findung

- eine QR-Code scannen
- eine Umfrage in der Kleingruppe (bei Bounds, welche in Kleingruppen gelöst werden)
- Turnier (bei Bounds, welche in Kleingruppen gelöst werden)

Darüber hinaus gibt es unterschiedliche Optionen der Punktebewertung, z. B. Zeitbegrenzung für Antworten, Anzahl der Falschantworten und Punktabzug, etc.

Ein Beispiel

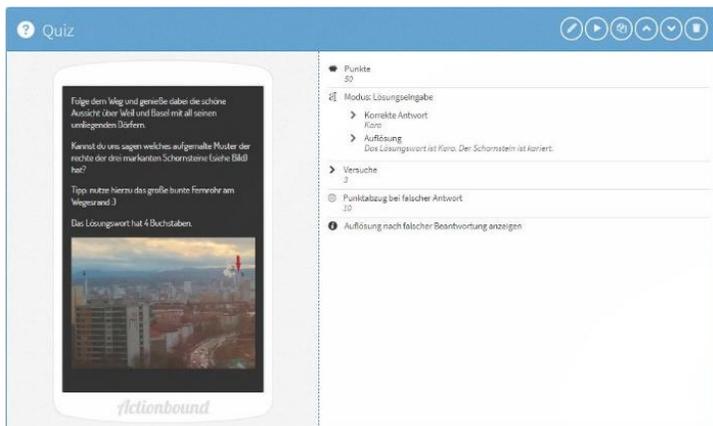
In unserem Beispiel haben wir für unsere Kinder eine Stadtrallye gemacht, um während der Corona-Zeit für etwas Frischluft-Feeling zu sorgen (jeder für sich, ohne Kleingruppen, Wö's und Jupfi's mit Eltern). Die Aufgabe war ein festgelegte Route in unserer Stadt zu begehen und hierbei div. Aufgaben, welche mit Hilfe der jeweiligen Umgebung gelöst werden konnten, zu lösen. Nebenbei wurden ein paar Hintergrundinformationen zu prägnanten Bauwerken und Einrichtungen gegeben (z. B. Inhalt Trinkwasserhochbehälter).

Als Team von vier Personen haben wir die Weges-Abschnitte grob aufgeteilt und jede Person hat die Route und die entsprechenden Aufgaben hierzu erfunden (ca. 2h). Eine Person war zusätzlich mit dem Einpflegen in die Software vertraut (ca. 4h). Der Gesamtaufwand betrug in der Summe ca. 12h, die Stadtrallye hatte eine Länge von ca. 6km und war zu Fuß in drei bis vier Stunden lösbar (je nach Alter und Laufbereitschaft:).

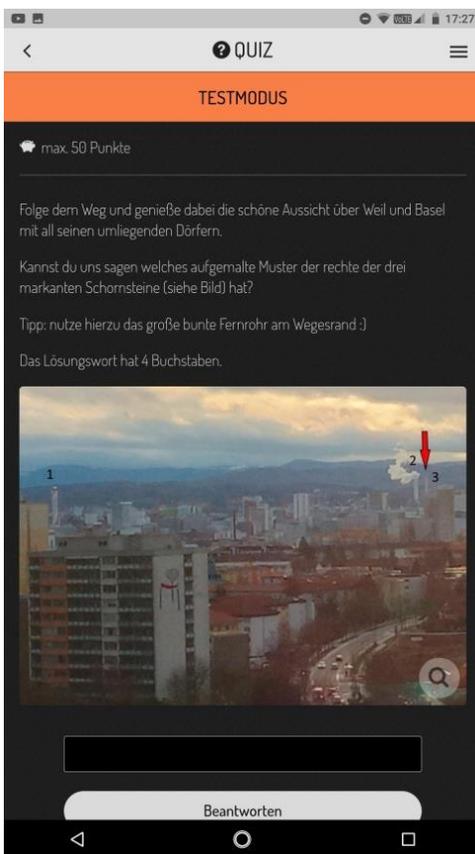
Mögliche Kosten und Zugang

Um den Umfang vollständig nutzen zu können (z. B. Medien-Download), empfiehlt es sich eine EDU-Lizenz für außerschulische Bildung zu kaufen. Die Lizenzen werden jeweils für ein Jahr gekauft und haben unterschiedliche Preise je Anzahl der Spieler (z. B. 75 € für 50 Spieler). In unserem Fall hat der Kreis-Jugend-Ring eine Lizenz für 300 Spieler, welche von unterschiedlichen Vereinen genutzt wird.

Den Zugang und weiter Infos findet ihr auf <https://actionbound.com>



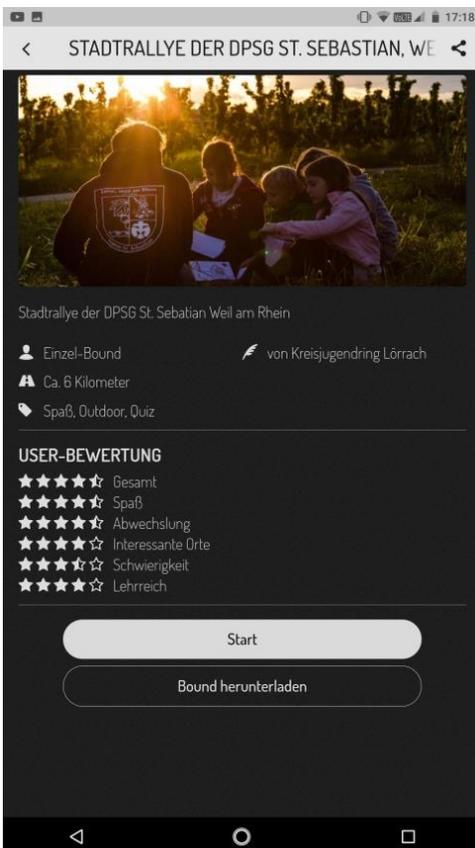
Beispiel-Ereignis aus Programmiersicht



Beispiel-Ereignis aus Spieleransicht



Hauptmenü der Smartphone-App



Startseite eines Bounds in der App