

Educational level: | ALTER: 10 - 18
AUTOR: Bart Verswijvel, European Schoolnet



LERNZIELE UND ABSICHTEN

Schnitzeljagden für gamifiziertes räumliches Lernen machen das Lernen dynamisch. Die Schüler:innen erforschen und nutzen die Umgebung und tauchen in eine ganzheitliche Lernerfahrung ein, die eine breite Palette von Aktivitäten umfasst. Die Aktivität nutzt mobiles Lernen und konzentriert sich auf Verantwortung, Eigenverantwortung, Kreativität und Gruppenarbeit.



NARRATIVE ÜBERSICHT

Lernen sollte eine Entdeckung für die Schüler:innen sein. Lesebasierte Aktivitäten können durchaus den Effekt einer mentalen Entdeckung haben. Die Schüler:innen könnten auch *physisch* auf eine Lernreise gehen und Ziele finden oder zu Fuß gehen, entweder in der Klasse oder im Schulgebäude, oder noch besser, außerhalb der Schule. Zusammen mit mobilen Technologien könnte die Erfahrung, ein Entdecker zu sein, auf diese Weise sogar noch verstärkt werden.

Schnitzeljagden sind Spiele, die typischerweise in einem Außenbereich gespielt werden, wo die Teilnehmer eine Reihe von hidden Objekten finden müssen. *Geocaching* ist eine ähnliche Aktivität, bei der die Teilnehmer ein mobiles Gerät und andere Navigationstechniken verwenden, um Container, sogenannte *Geocaches* oder *Caches*, bei bestimmten Orte, die durch Koordinaten markiert sind. Sowohl traditionelle Aasfresser als auch Geocaching werden im Rahmen der Bildung verwendet, aber wenn das einzige Ziel darin besteht, Objekte zu finden, ist die Aktivität in gewisser Weise begrenzt.

Heutzutage können Lehrpersonen verschiedene Anwendungen nutzen, um räumliches Lernen mit Spielelementen und Werkzeugen wie GPS-Standorten, Wegbeschreibungen, Karten, QR-Codes, Bildern, Videos, Quiz, Missionen, Turniere, etc. Die Anwendung auf dem Gerät der Studierenden führt die Lernenden zu Aufgaben, die sich in verschiedenen Räumen befinden. Die typischen Gamification-Elemente und -Techniken werden dem Erlebnis hinzugefügt, wie Scores, Herausforderungen und sofortiges Feedback. Schnitzeljagden für gamifiziertes räumliches Lernen vereinen viele pädagogische Ansätze in einer Aktivität. In den meisten Fällen handelt es sich bei räumlichen Schnitzeljagden um Aktivitäten in kleinen Gruppen. Die Teams bewegen sich zu verschiedenen Haltestellen oder Stationen und werden auf vielfältige Weise herausgefordert.



LEHREN UND LERNEN

Schnitzeljagden integrieren die starken pädagogischen Vorteile von gamifiziertem Lernen. Die *buchstäbliche* Lernreise gibt den Lernenden sowohl intrinsische als auch extrinsische Motivation. Das Konzept bietet Möglichkeiten für sofortiges Feedback.

Die Aktivitäten, die dem Spiel hinzugefügt werden, können sehr vielfältig sein. Die Aufgaben der Schnitzeljagd sollten die Kreativität und Improvisationskompetenz fordern.

Die *mehr oder weniger* freie Nutzung des Raumes macht das Lernen dynamisch, die Schüler:innen haben mehr körperliche Bewegung.

PRÜFUNGEN

Gamifiziertes Learning beinhaltet die Möglichkeit, sofortiges Feedback zu geben. Oft müssen Sie den Hinweis finden oder die Antwort auf eine Frage kennen, oder Sie müssen eine Aufgabe ausführen, bevor Sie zur nächsten Phase übergehen können der Schnitzeljagd. Die Schnitzeljagd kann Quiz beinhalten, aber die Teilnehmer können auch zu offenen Aufgaben und kreativen Aufgaben eingeladen werden. Letzteres kann nach Abschluss der Schnitzeljagd vorgestellt und bewertet werden.



ROLLEN

LEHRPERSONEN

Die Vorbereitung einer Schnitzeljagd, die freie Bewegungen der Schüler:innen beinhaltet, ist komplex und kann zeitaufwendig sein. Die Rolle der Lehrperson besteht darin, alle Aspekte der Aktivität zu berücksichtigen und einen Plan B bereit zu haben. Die Lehrkräfte müssen den Studierenden vor Beginn klare Anweisungen geben und nach der Aktivität Feedback und Bewertung organisieren. Wenn Schnitzeljagden im Freien stattfinden können, hat die Sicherheit der Schüler:innen oberste Priorität.

LERNENDE:

Die Lernenden erhalten etwas Bewegungsfreiheit, um die Herausforderungen der Schnitzeljagd zu meistern. Mit der Erstellung der Aufgabe entscheidet der Lehrer über die eigentlichen Aktivitäten. In den meisten Fällen arbeiten die Lernenden in kleinen Teams.



LEARNING ENVIRONMENT

Die Idee der Schnitzeljagd unterstützt definitiv die Idee des dynamischen Klassenzimmers. Die Lernenden bewegen sich im Klassenzimmer, im Schulgebäude oder im Freien und der Raum kann die Rolle des *dritten Lehrers* spielen.

Die pädagogischen Konzepte hinter den Lernzonen lassen sich mit der Schnitzeljagd verbinden. Die Aufgaben können mehrere **Untersuchungen oder Aktivitäten** umfassen. Am Ende können die verschiedenen Teilnehmer, entweder einzeln oder in der Gruppe, im Plenum **präsentieren**, was sie aus der Schnitzeljagd geschaffen und gelernt haben.

Vor und nach der Schnitzeljagd **interagiert** die Lehrkraft mit den Schüler:innen, um sie zu informieren und zu briefen. Während der Schnitzeljagden arbeiten die Schüler:innen in Gruppen und **tauschen sich aus**. Tatsächlich finden Scavenger Hunts ohne die direkte Aufsicht des Lehrers statt, so dass die Lernenden ihr Lernen unabhängig **entwickeln**.



HERAUSFORDERUNGEN

Den Schüler:innen die Freiheit zu geben, herumzulaufen, insbesondere in Bereichen, in denen der Lehrer nicht alle Schüler:innen beaufsichtigen kann, erfordert Vertrauen. Der Übergang von einem traditionellen lehrerzentrierten Kontext, in dem Lehrpersonen die volle Kontrolle über ihre Schüler:innen haben, erfordert eine unterschiedliche Denkweise. Es ist wichtig, schrittweise vom traditionellen Unterricht mit festen Klassenzimmerlayouts zum räumlichen Lernen überzugehen. Das Klassenraummanagement wird anders sein. Auch die Sicherheit der Schüler:innen ist ein Thema, das zu beachten ist.



QUELLEN

APPS:
<https://actionbound.com/>
<https://locatify.com/>



LITERATUR

<https://actionbound.com/>
<https://locatify.com/>



LERNAKTIVITÄTEN

- Schnitzeljagden können als Alternative für traditionellere Stationsrotationsaktivitäten verwendet werden. Die Schnitzeljagd könnte so eingerichtet werden, dass die Schüler:innen entweder in Gruppen oder einzeln in einen freien Raum gehen und die Aufgabe ausführen können.
- Schnitzeljagden können genutzt werden, um den Schüler:innenn eine kontrollierte Unabhängigkeit zu geben, um die Gegend bei einer Klassenfahrt zu erkunden.
- QR-Codes werden oft als Zugangspunkte zu den notwendigen Informationen auf jeder der Stufen der Schnitzeljagd verwendet. Auch Schüler:innen können Touren oder Schnitzeljagden für Gleichaltrige mittels QR-Codes erstellen.
- Sind räumliche Bewegungen nicht realisierbar, können Schnitzeljagden virtuell stattfinden. Die Schüler:innen müssen Hinweise finden, um von einem Ort im Internet zu einem anderen zu springen und schließlich am endgültigen Ziel anzukommen.

