Katharina Kern

Actionbound – das Multi-Tool zum Sprachenlernen

Themenreihe Deutsch Digital

Heft 01/2022

IMPRESSUM

Herausgeber & Redaktion
Jun.-Prof. Dr. Nadine Anskeit

unter der Mitarbeit von
Lea Lesar-Dolenc, Katja Holdorf, Kathrin Heller, Hannah Lutz, Adriana Hermann, Gabrijela Bogisic

im Auftrag der
Donauschwäbische Kulturstiftung des Landes Baden-Württemberg
Schlossstraße 92
70176 Stuttgart
Telefon: +49 (711) 66951-26 | Dr. Eugen Christ (Geschäftsführer)
Email: dsks@hdh.bwl.de

Creative Commons
Diese Publikation ist unter folgender Lizenz veröffentlicht: BY-ND 4.0 DE. Die Lizenzbedingungen sind nachzulesen unter: https://creativecommons.org/licenses

Zitiervorschlag
Kern, Katharina (2022). *Actionbound* – das Multi-Tool zum Sprachenlernen. In: Themenreihe Deutsch Digital, 01. Stuttgart: Donauschwäbische Kulturstiftung des Landes Baden-Württemberg.

Actionbound – das Multi-Tool zum Sprachenlernen

Katharina Kern

Orte erkunden, Quizfragen beantworten, Codes scannen und gemeinsam kreative Aufgaben lösen. Das macht Spaß, fördert das Selbstvertrauen und motiviert junge Menschen, sich mit (neuen) Themen und Inhalten auseinanderzusetzen. Hierfür bietet *Actionbound* die ideale Plattform. Das für Spieler:innen kostenfreie Angebot eröffnet individuell gestaltete, interaktive und multimediale Rallyes, die im *Actionbound*-Jargon als *Bounds* bezeichnet werden. *Actionbound* fördert die Kreativität, die Medienkompetenz sowie soziale Kompetenzen (vgl. Krickel & Zwick, 2019, S. 4) und eignet sich hervorragend für den Einsatz in der Sprachförderung.

Pädagogische Fachkräfte haben die Möglichkeit, Inhalte einzupflegen und eigene *Bounds* zu gestalten. Für Sprachlernende bieten sich in der Gestaltung zahlreiche, differenzierbare Einsatz- und Umsetzungsmöglichkeiten in Verbindung mit den rezeptiven und produktiven sprachlichen Grundfertigkeiten Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Der spielerische Ansatz motiviert die Spieler:innen und regt sie zum aktiven Sprachgebrauch an.

Im Folgenden wird anhand des *Game-Based Learnings* und des *Gamification*-Begriffs kurz erläutert, inwiefern Spielen Lernprozesse unterstützen kann. Anschließend werden die Potentiale von *Actionbound* für die Sprachförderung dargelegt. Von einer expliziten Einführung in *Actionbound* wird dabei abgesehen. Die Anbieter:innen haben diesbezüglich bereits zahlreiche leicht verständliche Materialien veröffentlicht (s. Kap. 6). Zum Abschluss werden Besonderheiten zum Einsatz von *Actionbound* für pädagogische Fachkräfte zusammengefasst.

1 Game-Based Learning und Gamification

„Spiele bieten im Unterricht neuartige Erfahrungsräume, kognitive Herausforderungen, motivierende Anwendungsfelder für erworbenes Wissen und neue kommunikative Aufforderungen“ (Mitgutsch & Wagner, o.J., S. 2). Unter dem Begriff des Game-Based Learnings sind zunächst alle Arten von Lernen gefasst, die „auf Basis eines Spiels oder einer Simulation“ (Jacob & Teuteberg, 2017, S. 97) vermittelt werden. Darunter können klassische Kinderspiele, Gruppen-, Brett- und Planspiele ebenso wie die Vielfalt an digitalen Spielen fallen. „Per Definition wird nicht konkretisiert, um welche Art von Spiel es sich beim Game-

Based Learning handelt, welche Art von Wissen erlernt werden soll, in welchem Kontext das Lernen stattfindet oder wer die Zielgruppe ist“ (ebd.).

Beim *Gamification*-Ansatz werden hingegen spielerische Elemente zu einem zunächst spielfremden Kontext hinzugefügt (vgl. Krickel & Zwick, 2019, S. 14), beispielsweise, wenn durch die richtige Beantwortung von Fragen, Punkte oder Belohnungen verdient werden können. Unter anderem beinhalten gamifizierte Lerninhalte folgende Eigenschaften (vgl. ebd.): ein klares Spielziel (möglichst viele Punkte sammeln), Wettkampf (mehr Punkte als die Konkurrent: innen erzielen), Regeln (Punkte können nur erreicht werden, wenn eine Aufgabe richtig gelöst wurde), Feedback (Lob oder der Aufstieg in ein neues Level). „Der Vorteil durch systembasiertes Feedback liegt vor allem darin, dass Fehler als sanktionsfrei (in der realen Welt) wahrgenommen werden und dadurch zu einer angstfreieren Atmosphäre führen“ (Gabriel, 2016, S. 15). Dies kann besonders für Sprachlernende, die im aktiven Sprachgebrauch noch unsicher sind, von Vorteil sein. Spielerisch kann so mehr Sicherheit in der Anwendung von Sprache erzielt werden. Dabei kann die Spiel-Story einen bedeutenden Teil zur Motivation und zum Lernerfolg beitragen (vgl. Krickel & Zwick, 2019, S. 13). „Die Geschichte wird erzählt, während gespielt wird und der Lerninhalt wird zum Abenteuer“ (ebd.: S. 16). Die Spieler:innen haben nicht das Gefühl, gerade etwas zu lernen oder etwas beigebracht zu bekommen. Die Herausforderung dabei besteht darin, Spielziel (z.B. viele Punkte zu erreichen) und Lernziel (z.B. die Erweiterung des Wortschatzes) sinnvoll und narrativ miteinander zu verknüpfen. „Ein gutes Spiel lässt uns unsere Umgebung vergessen und schärft unsere Aufmerksamkeit. Diesen Zustand nennt man ‚Flow‘“ (ebd.: S. 15). Der *Flow*-Begriff bezeichnet die Balance zwischen Herausforderung und Können[1]. Ist ein Spiel zu leicht und nicht am Können der Spielenden ausgerichtet, wird es schnell langweilig. Ist es zu komplex und die Spielenden können keine Erfolgserlebnisse erfahren, baut sich Frust auf und das Spiel wird u.U. abgebrochen (vgl. Kauffeld & Kettler, 2019, S. 252).

Gleichzeitig sollte vom Game-Based Learning und von Gamification keine Wunder erwartet werden. Im Spielkontext erworbenes Wissen kann „nicht so einfach von den SpielerInnen in die Realität mitgenommen werden“ (Gabriel, 2016, S. 7). Die sinnvolle Einbindung in den Unterrichtskontext und die Ergänzung durch weitere Materialien und Methoden ist für den Lernerfolg unerlässlich (vgl. ebd.: S. 16). Gerade im Bereich der Sprachförderung sind die Kenntnisse der Lernenden oft divers ausgeprägt und richten sich nicht immer nach Schulheften und Lektionen. *Actionbound* als individualisierbares Instrument kann helfen Lerninhalte spielerisch in das Unterrichtsgeschehen einzubetten. Wie dies in Bezug auf die Sprachförderung und den Sprachunterricht gelingen kann, zeigen die folgenden Kapitel.

[1] Die Entwicklung des *Flow*-Begriffs wird anschaulich von Hoblitz (2015, S. 111 ff.) dargestellt.

2 Über *Actionbound*

Actionbound startete 2012 in Deutschland als medienpädagogisches Projekt und entwickelte sich bis heute zu einem weltweit attraktiven Angebot für Spiel- und Lernsituationen im privaten, schulischen wie professionellen Kontext. Die Vielseitigkeit, Individualisierbarkeit und die übersichtliche Oberflächengestaltung für Spieler:innen, wie für *Bound*-Gestalter:innen tragen dazu bei, dass bisher für unzählig viele Anlässe *Bounds* entwickelt und veröffentlicht wurden und täglich gespielt werden. „Die Möglichkeiten sind aufgrund der inhaltlichen Freiheiten, die durch die Struktur der *Bounds* gegeben sind, nahezu grenzenlos. Fast jedes beliebige Thema kann so schülerzentriert und aktivierend bearbeitet werden" (Krickel & Zwick, 2019, S. 6).

Bounds spielen kann jede:r, der/die die App auf dem Smartphone oder Tablet installiert hat. Das können eigene *Bounds* (z.B. im Rahmen eines Seminars) oder öffentliche *Bounds* (z.B. mit lokalem oder historischem Bezug) sein. Um *Bounds* selbst zu gestalten, benötigen Nutzer:innen ein Konto, welches sie mithilfe einer E-Mail-Adresse auf der *Actionbound*-Website einrichten. Zum Erstellen von Inhalten ist kein Software-Download notwendig. Der *Actionbound*-Editor, auch *Bound-Creator* genannt, ist browserbasiert und wird am einfachsten über einen PC verwaltet. Für die Veröffentlichung von *Bounds* stehen unterschiedliche kostenpflichtige Lizenzmodelle zur Verfügung. Für Schulen sind spezielle EDU-Lizenzen verfügbar[2]. Durch dieses Finanzierungsmodell ist *Actionbound* werbefrei[3].

3 Ansatzpunkte für die Sprachförderung

Die spielerische Herangehensweise von *Actionbound* knüpft an den Interessen junger Menschen an. Laut JIM-Studie gaben im Jahr 2021 72% der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, sich mindestens mehrmals in der Woche in ihrer Freizeit mit digitalen Spielen zu beschäftigen (vgl. MPFS, 2021, S. 14). Die JIM-Studie wird jährlich durchgeführt und gilt als repräsentativ für Deutschland. Digitalen Spielen wird von Jugendlichen ein hoher Wert beigemessen. Der passende Einsatz spielerischer Elemente wird entsprechend durch eine gesteigerte Motivation und aktive Partizipation der Lernenden honoriert – eine Grundvoraussetzung für den aktiven Sprachgebrauch. Zusammen Spielen konstruiert natürliche, authentische Sprechanlässe. Im gemeinsamen Bearbeiten von Aufgaben wird Sprache zweckgebunden

[2] Weiterführende Informationen zu den Lizenzsystemen:
Actionbound (o.J.). Kosten. https://actionbound.com/pricing

[3] Für die Inhalte einzelner Bounds sind die jeweiligen Ersteller:innen verantwortlich. So kann es sein, dass öffentliche Bounds zu Werbezwecken angeboten werden. Eigene Bounds kommen jedoch ohne In-App-Werbung aus.

eingesetzt oder wird zum Kommunikationsgegenstand. Die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten von *Actionbound* tragen dazu bei, dass unterschiedliche Talente und Fähigkeiten der Spieler:innen gefordert werden. Durch den Wunsch, sich mitzuteilen, werden so Sprechhemmungen abgebaut. Im Flow (s. Kap. 1) merken die Spielenden kaum, dass sie dabei etwas lernen. Nebenbei werden die Teamfähigkeit, Problemlösestrategien und kommunikative Kompetenzen gefördert. Hierzu ist es wichtig, Aufgaben so zu stellen, dass sie zu sprachlichem Handeln führen. Je nach Story und Lernziel sowie dem Einsatz der verschiedenen Gestaltungselemente, eignet sich *Actionbound* zudem für unterschiedliche weitere Aspekte des Sprachlernens. So kann der Fokus auf die sprachlichen Grundfertigkeiten Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben gelegt werden, ebenso wie auf die Wortschatzarbeit oder Grammatikübungen. Die Einsatz- und Gestaltungsmöglichkeiten werden in den folgenden Unterkapiteln differenziert betrachtet.

3.1 Inhalte eines *Bounds*

Das besondere Potential, das *Actionbound* bietet, ist die inhaltliche und thematische Offenheit. So können *Bounds* speziell in Bezug zu Unterrichtsthemen, zur Grammatik, zur Wortschatzerweiterung, zum Hörverstehen, aber auch zu Alltagsthemen und vielem mehr angelegt werden. Eine Aufzählung würde an dieser Stelle zu weit führen und könnte sicherlich nie vollständig fertiggestellt werden. Aus diesem Grund werden in diesem Abschnitt einige Bereiche vorgestellt, die sich für den Einsatz von *Bounds* im Lernkontext bewährt haben (vgl. Krickel, 2021).

Als Einführung in ein neues Thema können die Inhalte die Neugier der Spielenden wecken.

„Spiele, denen es gelingt, das Interesse der Lernenden zu wecken und zu halten, können zugleich die intrinsische Motivation, sich mit dem Lerngegenstand zu beschäftigen steigern. Eine höhere Motivation führt zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit dem Thema und somit zu besseren Lernergebnissen“ (Kauffeld & Kettler, 2019, S. 251).

Mit einem *Bound* können Inhalte wiederholt und geübt werden. Dies kann in Form von kurzen Quizspielen passieren, die die Lernsituation auflockern und Wissen rekapitulieren. Bei Rallyeformaten kommt zusätzlich ein Bewegungsimpuls hinzu. Hierbei kann es darum gehen, neue Orte, Ansprechstellen oder Einrichtungen kennenzulernen. Rallyes finden zumeist draußen statt und beziehen sozialräumliche Aspekte mit ein.

Eine derzeit sehr beliebte Methode ist der Einsatz von *Bounds* im Escape Game Stil, also als komplexe Rätselspiele, die starke Geschichten vermitteln und die Lernenden dadurch besonders in ihren Bann ziehen. Dabei kann es darum gehen, den verschwundenen Schatz zu finden, aus einem einsamen Verlies zu fliehen oder gleich die ganze Welt zu retten.

Wichtig für alle Umsetzungen ist es, die Verbindung von Lernziel und Spielziel im Blick zu behalten. Bilden beide eine Einheit, können sich Lernende ganz auf das Spiel einlassen und kommunizieren und lernen nebenbei.

3.2 Gestaltungselemente eines *Bounds*

In den Grundeinstellungen des *Bound-Creators* lässt sich einstellen, ob ein *Bound* von einer Gruppe oder einer Einzelperson gespielt werden soll. Im Sinne des gebrauchsbasierten Sprachlernansatzes (vgl. Beer & Holdorf, 2021, 23 ff.) bietet ein Gruppen-*Bound* mehr sprachliches Austauschpotential als ein Einzel-*Bound*. Eine weitere wichtige Grundeinstellung ist die Verlaufsform des *Bounds*. So kann dieser linear, also strikt von Anfang bis zum Ende spielbar sein oder beliebig, also in einer wandelbaren Reihenfolge.

Neben diesen Voreinstellungen lässt sich ein *Bound* aus verschiedenen Arten von Elementen zusammensetzen. Dabei werden lediglich die Grundstrukturen vorgegeben, die Inhalte müssen im *Bound-Creator* selbst erstellt werden. Hierzu bietet *Actionbound* ein übersichtliches und nutzer:innenfreundliches Backend sowie zahlreiche unterstützende Materialien (s. Kap. 6). Als Besonderheit für den Sprachförderkontext erweist sich die Möglichkeit, Inhalte sowohl in Textform zum Lesen als auch in Form von Audio- und Videodateien zum Hören und Anschauen sowie als Bilder und Grafiken einzufügen. Diese multimedialen Darstellungsweisen sind ansprechend für die Spieler:innen und gestalten den *Bound* vielfältig. Gleichzeitig können die Inhalte hierdurch für verschiedene sprachliche Lernniveaus differenziert werden. So kann für Lernende, die noch am Anfang des Spracherwerbs stehen, mit einfachen Satzstrukturen und dem Einsatz von Bildern ein spannender *Bound* entstehen, während fortgeschrittenere Lernende bereits komplexere Zusammenhänge erfassen und somit anders angesprochen werden können.

Als Elemente stehen zur Verfügung (vgl. Krickel & Zwick, 2019, S. 7 ff.):

- **Information**: Informationsseiten bieten noch keine Interaktionsmöglichkeit. Hier lassen sich verschiedene Medienarten einbinden, um Inhalte zu vermitteln.
- **Quiz-Tools**: Der *Bound-Creator* bietet unterschiedliche Quiz-Modi an. Hierbei gibt es richtige und falsche Antwortmöglichkeiten. Korrekte Lösungen werden mit Punkten belohnt. So können schriftliche Antworten eingefordert, eine Multiple Choice-Aufgabe gestellt, Zahlen geschätzt, Listen sortiert und Lückentexte ausgefüllt werden. Dabei ist von den Spielenden stets die richtige Schreibweise einzuhalten, da ansonsten Punkte abgezogen werden können. Bei Fragen mit Lösungsvorschlägen können diese multimedial als Text, Bild oder in Schriftform eingefügt werden.
- **Aufgaben**: Das Aufgaben-Element bietet den Spieler:innen die Möglichkeiten, selbst kreativ zu werden. So können Arbeitsaufträge je nach Voreinstellung in Form eines Freitextes, als Foto, als Video- oder Audioaufnahme gelöst werden. Besonders die Möglichkeit, schriftsprachlich weniger erfahrene

Spieler:innen sprechen zu lassen oder den Auftrag mithilfe der Kamera zu erfüllen, macht das Spiel für sprachlich diverse Gruppen zugänglicher. Für die Lösungen werden keine Punkte vergeben.

- **Ort finden**: Mithilfe von GPS-Daten können Orte aufgesucht und ortsbezogene Fragestellungen angeschlossen werden. Das können komplexe historische Informationen sein oder aber die Herbeiführung alltäglicher Sprechsituationen, z.B. beim Einkaufen.

- **Code scannen**: Im Sinne klassischer QR-Code-Rallyes müssen Codes gesucht und abgescannt werden. Diese Funktion bringt ebenso wie das Element „Ort finden" Bewegung ins Spiel. Sprachlich anspruchsvoll wird der Einsatz von Codes, wenn damit die Ansprache von Personen verbunden ist. So kann ein *Bound* z.B. erst fortgesetzt werden, wenn ein:e eingeweihte Verkäufer:in einen bestimmten Schlüsselsatz hört und daraufhin den Spielenden den Code zeigt.

- **Umfrage**: Durch Umfragen können Stimmungsbilder eingefangen werden. Auch hier werden keine Punkte vergeben, da es keine richtigen oder falschen Antworten gibt. Auf kommunikativer Ebene geht es darum, sich auf eine bestimmte vorgeschlagen Meinung oder Aussage festzulegen.

- **Turnier**: Im Turnier-Modus entscheidet ein Zufallsgenerator, welche Spieler:innen einer Gruppe in einem Duell gegeneinander antreten. Sowohl das Duell als auch der Gewinn der/des Sieger:in kann beim Erstellen selbst bestimmt werden (z.B. wer kann in 30 Sekunden die meisten Verben aufzählen? Der/die Gewinner:in darf sich ein Verb aussuchen, welches die ganze Gruppe ausführt).

- **Abschnitt**: Durch Abschnitte lassen sich mehrere Elemente zu Paketen bündeln. Diese werden dann nacheinander abgespielt. Das kann nützlich sein, wenn der *Bound* nicht linear gespielt wird, sondern zum Beispiel als Rallye, bei der es keine feste Reihenfolge der zu besuchenden Orte gibt.

Die Zusammenstellung verschiedener Elemente und die dadurch entstehende Verknüpfung von Inhalten bildet einen *Bound*. Eine möglichst abwechslungsreiche Gestaltung, die sich an den Kompetenzen der Lernenden orientiert, macht das Lernerlebnis besonders wirkungsvoll.

3.3 Lernende gestalten selbst *Bounds*

Neben dem Spielen von individuellen *Bounds* bietet speziell das eigenständige Erstellen besondere sprachförderliche Potentiale für die Lernenden. Hierzu müssen sich diese keinen eigenen Account einrichten, sondern erhalten, mit der entsprechenden Lizensierung, Zugang über Sofort-Accounts, die die Lehrperson einrichten und verwalten kann[4].

[4] Weiterführend zur Einrichtung von Sofort-Accounts: Actionbound (2018). Actionbound Tutorial – Sofort-Accounts. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=O0RdpthdARU

Beim Entwickeln von *Bounds* in Kleingruppen werden im Rahmen von kommunikativen Aushandlungsprozessen Geschichten erfunden und Themen erarbeitet, die anschließend in einzelne Quiz-, Informations- und Aufgabenelemente strukturiert werden. Beim Einpflegen der Inhalte in den *Bound-Creator* wenden die Lernenden unterschiedliche sprachliche Kompetenzen an. So entscheiden sie (je nach zeitlichen und technischen Ressourcen) in welcher Form die Aufgaben gestellt werden. Sie können neben der Schriftform auch Fotos, Grafiken, Videos und Audioaufnahmen einbinden und so schriftsprachliche und mündliche Ausdrucksformen nutzen. Das gemeinsame Entwickeln und Umsetzen von Medienproduktionen beinhaltet zudem komplexe sprachliche Aushandlungsprozesse. Ist der *Bound* fertig, stärkt das Feedback von Spieler:innen im besten Falle das Selbstwertgefühl der Ersteller:innen, welche dadurch Mut gewinnen, Sprechhemmungen abzubauen.

4 *Actionbound* aus Perspektive von Lehrenden

Mit *Actionbound* besteht für Lehrende die Möglichkeit, einfache Gamification-Ansätze zur Auflockerung von Lernsituationen zu kreieren. Der Arbeitsaufwand, um einen guten *Bound*, inklusive Story zu gestalten, sollte dabei nicht unterschätzt werden. Die Einarbeitung in die Grundfunktionen des *Bound-Creators* ist intuitiv und durch die nutzer:innenfreundliche Backend-Gestaltung einfach handhabbar. Je komplexer jedoch die Inhalte und die mediale Umsetzung werden, desto mehr Zeit sollte für die Planung und Gestaltung eines *Bounds* anvisiert werden. Beim Einsatz von Medienprodukten, wie Fotos oder Videos, gilt es zudem, das Urheberrecht und die Nutzungsbedingungen zu beachten. Beim Gestalten sollten immer die Zielgruppe und deren Sprachniveau, Vorwissen und Fähigkeiten im Fokus stehen.

Datenschutzrechtlich unterliegt *Actionbound* dem europäischen Recht und damit der DSGVO. Die Anbieter:innen arbeiten datensparsam. Der Serverstandort ist Deutschland[5]. Die Nutzungsbedingungen legen ein Mindestalter von 18 Jahren fest. Jüngere Spieler:innen und Ersteller:innen benötigen für die Nutzung eine Einverständniserklärung eines oder einer Erziehungsberechtigten[6].

Die Betreuung einer Lerngruppe beim Erstellen eigener *Bounds* ist ebenfalls nicht zu unterschätzen. Die Gruppe muss das Programm und seine Funktionen zunächst kennenlernen. Anschließend müssen die Themen erarbeitet und eingebunden sowie ggf. Medienprodukte erstellt werden. Auf die ersten Spielphasen folgen Optimierungsprozesse bis der *Bound* dann fertiggestellt werden kann. Auf diese Weise können

[5] Informationen zum Datenschutz bei *Actionbound*:
Actionbound (o.J.). FAQ zu DSGVO und Datenschutz. https://actionbound.com/faq-datenschutz
[6] Informationen zu den Nutzungsbedingungen von *Actionbound*:
Actionbound (o.J.). AGB und Datenschutzerklärung von Actionbound. https://actionbound.com/agb.

jedoch neue, interaktive und aktivierende Präsentationsformen, als Alternative zu klassischen Referaten, entdeckt werden, welche gewinnbringende sprachliche Aushandlungsprozesse beinhalten.

Die Ergebnisse eines *Bound*-Durchlaufs, also die erreichte Punktzahl, die Spieldauer und die abgegebenen Antworten und Medienprodukte können im Backend des selbstgestalteten *Bounds* eingesehen werden. Für öffentliche *Bounds* besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse einer sog. *Bound-Challenge*[7] per E-Mail zugeschickt zu bekommen. Lehrkräfte können dadurch den Lernstand der Spielenden überprüfen und ggf. gezieltes Feedback und Hilfestellungen geben oder den weiteren Sprachlernprozess entsprechend anpassen.

[7] Weitere Informationen zur *Bound-Challenge*:
Actionbound (o.J.). Die Bound-Challenge https://de.actionbound.com/blog/5885fc65dc8aa77ceea5cb27

Literatur

Beer, M. & Holdorf, K. (2021). „Mir den Augen hören und mit dem Körper sprechen". Grundlagen zur Sprachförderung DaZ/DaF. In K. Holdorf & B. Maurer (Hrsg.), Spiel-Film-Sprache. Grundlagen und Methoden für die film- und theaterpädagogische Sprachförderung im Bereich DaZ/DaF. (S. 23-86). kopaed.

Gabriel, S. (2016): Spielend Fremdsprachen lernen – Wie können digitale Spiele den Fremdsprachenerwerb unterstützen? Eine kurze Übersicht über den derzeitigen Stand der Forschung. Medienimpulse, 54(3), S. 1-25.

Hoblitz, A. (2015). Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Springer Fachmedien.

Jacob, A. & Teuteberg, F. (2017). Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen. In C. Leyh & S. Strahringer (Hrsg.), Gamification und Serous Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. (S. 97-112). Springer Fachmedien.

Kauffeld, S. & Kettler, C. (2019). Game-based Learning. In S. Kauffeld & J. Othmer (Hrsg.). Handbuch Innovative Lehre. (S. 249-253). Springer Fachmedien.

Krickel, C. & Zwick, S. (2019). Actionbound EDU-GUIDE. Ein Wegweiser zum pädagogischen Einsatz von Actionbound. Actionbound. https://content.actionbound.com/upload/Actionbound-EDU-GUIDE.pdf

Krickel, C. (2021). Pioniere der Schule von morgen – Gamification und Game Design in der Schule. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xL5MG9BKRZk

Mitgutsch, K. & Wagner, M. (o.J.). Endbericht des Projekts. Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning. Docplayer. https://docplayer.org/storage/22/1694777/1644358408/lx_6IOF38BFLRhxaEgyCUg/1694777.pdf

MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. MPFS. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf

Weiterführend

Gmeinwieser, K. (2021). Einführung in Actionbound. Deutsch-digital. https://deutsch-digital.eu/?page_id=675

Holdorf, K. & Maurer, B. (2021). Spiel-Film-Sprache. Grundlagen und Methoden für die film- und theaterpädagogische Sprachförderung im Bereich DaZ/DaF. kopaed.



Über die Autorin

Katharina Kern ist Medienpädagogin und arbeitet in der Medienfachberatung Schwaben. Neben Projekten und medienpädagogischen Seminaren in der Jugendarbeit begleitete sie im Auftrag des JFF – Institut für Medienpädagogik das Erasmus+-geförderte Projekt migrant literacies. Sie engagiert sich außerdem als Gründungsmitglied im Verein AusdruckStark.