



BIPARCOURS DIE BILDUNGS-APP

Pädagogische Handreichung



**Bildungspartner
NRW**



INHALT



BIPARCOURS entdecken	4
BIPARCOURS im Unterricht	5
BIPARCOURS an außerschulischen Lernorten	8
Vorüberlegungen zum pädagogischen Einsatz	10
Gamification für Lernprozesse nutzen: BIPARCOURS-Kreativwerkstatt	14
Mit BIPARCOURS Potenziale von Escape Games pädagogisch nutzen	20
Verschiedene Spielverläufe mit der Switch-Funktion erstellen	24
Rechtliche Fragen und Antworten	26
Creative Commons	28
Parcours aus der Praxis	32
Exemplarische Parcours für verschiedene Fächer	33



Sie finden die kostenfreie BIPARCOURS-App für iOS-Geräte im App Store und für Android-Geräte bei GooglePlay und zum Download als APK-Datei zur Selbstinstallation unter www.biparcours.de.

BIPARCOURS ENTDECKEN

Bildungspartner NRW unterstützt und fördert landesweit die Kooperation von Schulen und außerschulischen Lernorten.

Mit der App BIPARCOURS bieten wir Ihnen ein interaktives, multimediales Lernwerkzeug. Nutzungsberechtigt sind alle Schulen in NRW und außerschulische Lernorte, die schulischen Akteur*innen in Nordrhein-Westfalen einzelne Parcours als Lernangebot bereitstellen. In Kombination mit dem dazugehörigen Parcours-Creator lädt BIPARCOURS Sie dazu ein, spannende Themenrallyes zu gestalten und zu spielen.

Gerade die interkulturelle und mehrsprachige Bildungsarbeit profitiert von den vielfältigen Funktionen der App: Lernorte – neu oder vertraut – können spielerisch erkundet, Inhalte anschaulich und handlungsorientiert vermittelt und Teamgeist sowie Kreativität der Schüler*innen gestärkt werden.

Ob Sie auf bereits vorhandene Parcours aus dem stetig wachsenden Pool zurückgreifen, selbst eine Themenrallye erstellen oder die Schüler*innen eigenständig zu Autor*innen werden lassen – mit BIPARCOURS stehen Ihnen alle drei Wege offen.

Sie erhalten in dieser Handreichung eine Übersicht der Funktionen von BIPARCOURS, die Ihnen eine effektive Nutzung ermöglicht. Die Bedienung sowohl der App als auch des Parcours-Creators funktioniert intuitiv und ist weitgehend selbsterklärend.

Daher richtet diese Handreichung den Blick auf die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und pädagogischen Potenziale von BIPARCOURS – in der Schule und an außerschulischen Lernorten – sowie auf die damit verbundenen didaktischen Überlegungen.

Darüber hinaus finden Sie Anregungen zur kreativen Gestaltung und konzeptuellen Einbettung von Parcours. Auch rechtliche Fragen rund um die Nutzung der App und die Einbindung von Medien werden aufgegriffen. Eine Auswahl an QR-Codes führt Sie direkt in die App zu Best Practice Beispielen aus unterschiedlichen Bildungsbereichen.



BIPARCOURS IM UNTERRICHT

Mit BIPARCOURS können Lehrkräfte auf einfache Weise interaktive Lernerlebnisse für alle Unterrichtsfächer und Jahrgangsstufen gestalten. Selbst abstrakte Inhalte lassen sich anschaulich vermitteln, indem Lernanlässe mit konkreten Orten aus der Lebenswelt von Schüler*innen verknüpft werden.

Die leicht zu erstellenden Parcours ermöglichen es, Informationen und Medieninhalte mit unterschiedlichen Aufgaben-typen zu kombinieren. So entstehen multimediale Lernangebote, die sowohl im Klassenzimmer als auch außerhalb genutzt werden können.

Über die Auswertungsfunktion im Parcours-Creator können Autor*innen von Parcours die Antworten der Teilnehmenden einsehen. Ergebnisse und erstellte Medien lassen sich übersichtlich vergleichen und für die Nachbereitung im Unterricht nutzen.

Wenn Schüler*innen selbst Parcours gestalten, entsteht ein eigenständiges Lernprodukt, das auch von anderen Lerngruppen weiterverwendet werden kann – ein motivierender Beitrag zu kollaborativem, kreativem Lernen.



Der Einsatz von BIPARCOURS im Unterricht fördert **Medienkompetenz**. Nutzen Schüler*innen vorhandene Parcours, liegt der Schwerpunkt auf den im Medienkompetenzrahmen NRW ausgewiesenen Kompetenzen im Bereich **Bedienen und Anwenden**. Je nach Aufbau des Parcours können zudem Kompetenzen im Bereich **Informieren und Recherchieren** vertieft werden.

Erstellen Lernende eigenständig Parcours, erwerben sie umfassende Fähigkeiten in den Bereichen **Kommunizieren und Kooperieren** sowie **Produzieren und Präsentieren**.

Die Entwicklung eines Projektplans, der reflektierte Einsatz unterschiedlicher Gestaltungselemente und die multimediale Aufbereitung von Inhalten erfordern vielfältige Entscheidungen und Abstimmungsprozesse.

Das Einbinden von Informationstexten setzt eine fundierte Recherche voraus: Suchergebnisse müssen bewertet, ausgewählt, strukturiert und verständlich aufbereitet werden. Darüber hinaus bietet die Arbeit mit BIPARCOURS einen praxisnahen Zugang zu wichtigen Themen wie Urheberrecht und korrektem Zitieren.

www.medienkompetenzrahmen.nrw



BIPARCOURS IM UNTERRICHT



Orten ihre Geschichte entlocken

Spuren der Vergangenheit werden durch einen Parcours vor Ort sichtbar. Historische Texte, Bilder und Filmaufnahmen können dabei helfen, das Rad der Zeit zurückzudrehen und die Geschichte eines Lernorts anschaulich zu vermitteln. Passende Aufgaben regen dazu an, die Umgebung aktiv zu erkunden.



Räume entdecken

Eine geografische Analyse des direkten Schulumfelds als Parcours sensibilisiert für die Besonderheiten der eigenen Lebenswelt. Die dafür benötigten Daten zur Sozial- und Bevölkerungsstruktur einer Wohngegend stellt die amtliche Statistik jeder Kommune bereit.



Lernen über das Buch hinaus

Ob ein alternatives Ende zu einer Geschichte entwickelt oder Fragen zum Inhalt beantwortet werden sollen - Texte lassen sich mithilfe multimedialer Zusatzinformationen vielfältig erweitern. So können Lesende auf unterschiedlichen Ebenen gefordert und gefördert werden. Auch beim Sprachenlernen bietet ein Parcours zahlreiche Möglichkeiten, etwa zur Übung und Festigung von Vokabelwissen.



Natur und Technik erfahren

Im Biologieunterricht kann ein Parcours das entdeckende Lernen in der Natur unterstützen. Versuchsaufbauten zu Experimenten im MINT-Unterricht lassen sich durch erklärende Texte, Bilder, Audio-dateien und Videos anschaulich erläutern und anleiten. Durch Foto-, Audio- und Videoaufnahmen sowie Texteingaben lassen sich Ergebnisse nachvollziehbar dokumentieren. Zudem können KaTeX-Formeln zur Darstellung mathematischer Gleichungen verwendet werden.



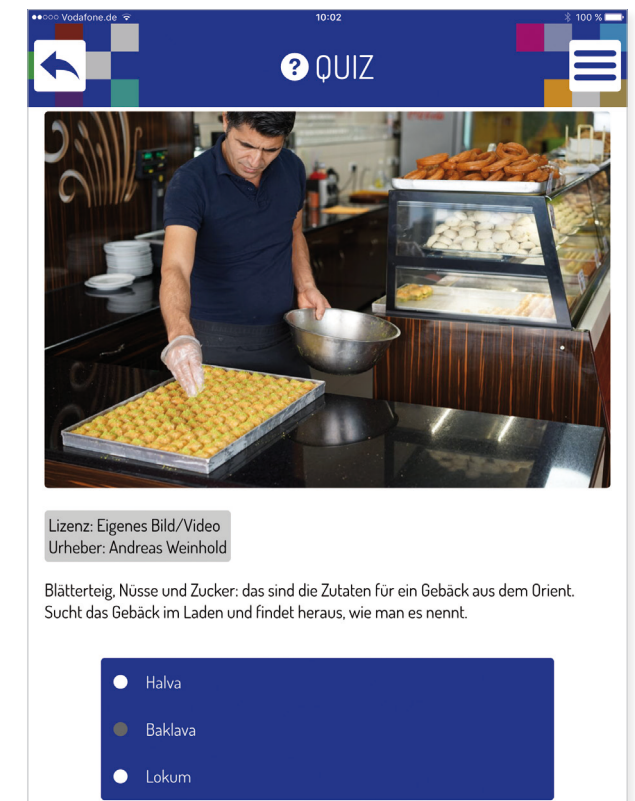
Beispiel gefällig?

Dieser Parcours beinhaltet Beispiele für den Einsatz von BIPARCOURS in unterschiedlichen Unterrichtsfächern und für unterschiedliche Jahrgangsstufen.

Um den Parcours aufzurufen, öffnen Sie BIPARCOURS auf Ihrem Smartphone oder Tablet und scannen den QR-Code über die Funktion »Code scannen«.

Parcours zu bestimmten Fächern lassen sich in der App nach Themen finden und abspeichern (Parcours finden → Kategorien → Themen).

Ein Blick in bestehende Parcours kann zudem wertvolle Anregungen für die Gestaltung eigener Lernanwendungen geben. Ausgewählte schulische Praxisbeispiele finden Sie im Kapitel → [Parcours aus der Praxis](#).



BIPARCOURS eröffnet neue **Möglichkeiten interkulturellen Arbeitens**: Gerade in diesem Bereich können Grundidee und technische Funktionen der App besondere Potenziale entfalten. Neu zugewanderte Schüler*innen erhalten bei der Erkundung ihrer neuen Schule im wahrsten Sinne des Wortes ortskundige Unterstützung. Bei entsprechender Parcoursgestaltung können durch die Interaktion mit der Umgebung Berührungsängste abgebaut und erste Schritte im neuen Umfeld erleichtert werden.

Parcours lassen sich mit wenig Aufwand an **verschiedenen Herkunftssprachen** anpassen. Je nach Sprachniveau im Deutschen können Informationen, Aufgaben und Lösungen als Lese- oder Hörtexte sowie über Bilder bereitgestellt werden. Die Erstellung muttersprachlicher und mehrsprachiger Parcours kann auch von Schüler*innen selbst übernommen werden.

Während des Spielens ist ein Wechsel zwischen den hinterlegten Sprachen möglich. Bereits vorhandene Sprachkompetenzen werden so sichtbar gemacht und wertgeschätzt. Kinder und Jugendliche lernen miteinander und voneinander. Zudem besteht die Möglichkeit, Inhalte per direkter Einbindung von DeepL maschinell übersetzen zu lassen und damit Parcours für eine größere Zahl von Schüler*innen zugänglich zu machen.



BIPARCOURS AN AUSSERSCHULISCHEN LERNORTEN

Navigieren, informieren und aktivieren: Mit BIPARCOURS können außerschulische Lernorte für schulische Lerngruppen einfach und kostenfrei zeitgemäße, multimediale Lernangebote erstellen.

Ein Parcours kann durch eine Ausstellung führen und punktgenau Zusatzinformationen zu Exponaten, Ereignissen oder Aktivitäten vermitteln. Anders als beim Audioguide lassen sich hierfür Texte, Bilder, Videos und vielfältige Aufgabentypen einsetzen.

Kreative Aufgaben eröffnen neue Formen der Interaktion, Quizelemente bieten motivierende Zugänge – und Schüler*innen können sogar eigene Parcours gestalten, die einen Lernort aus ihrer Perspektive darstellen.

Angebote vermitteln

Ein Parcours durch die Räumlichkeiten einer Institution schafft Orientierung, macht auf besondere Angebote aufmerksam und lädt zum Ausprobieren ein. Quizelemente bieten einen zusätzlichen Anreiz, Räume und Lernmöglichkeiten einer Einrichtung aktiv zu erkunden.

Lernräume erschließen

Digitalisierte Bilder, Dokumente und Videos lassen sich in einem Parcours mit Orten oder Exponaten verknüpfen und erzeugen in dieser Kombination ein abwechslungsreiches Lernerlebnis.

Interaktion ermöglichen

Parcours können gezielt zur Einholung von Feedback genutzt werden: Wie schätzen Schüler*innen ein Angebot ein, wie wird es von ihnen angenommen und was wünschen sie sich? Offene Fragen und Umfrageelemente bieten einen direkten Zugang zu Rückmeldungen – ein wertvolles Werkzeug für Qualitätssicherung und Angebotsentwicklung.

Perspektiven wechseln

Die Gestaltung eines eigenen Parcours fördert und fordert die Auseinandersetzung der Schüler*innen mit den Angeboten eines Lernortes auf vielfältige Art und Weise. Die entstandenen Parcours ermöglichen einen überraschenden Perspektivwechsel: Häufig zeigen sie sehr deutlich, welche Exponate besondere Aufmerksamkeit erregen und welche Themen Kinder und Jugendliche besonders bewegen.

Geheime Parcours verwenden

Soll ein Parcours nur für bestimmte Lerngruppen zugänglich sein, kann er als »geheimer Parcours« veröffentlicht werden. Der Start ist dann ausschließlich über einen speziellen QR-Code oder ein Passwort möglich.

Ergebnisse für die Nachbereitung sichern

Damit Lehrkräfte nach dem Besuch eines außerschulischen Lernorts die Antworten und Ergebnisse ihrer Lerngruppe einsehen und im Unterricht nachbereiten können, muss der Parcours über den Button »Ergebnisse erhalten« gestartet werden. Es wird ein neuer QR-Code generiert, der dann zum Spielstart von der Lerngruppe gescannt wird. Die Lehrkraft erhält am Ende die Ergebnisse per Mail.



VORÜBERLEGUNGEN ZUM PÄDAGOGISCHEN EINSATZ

BIPARCOURS ermöglicht es Institutionen und Lehrkräften, attraktive Lernangebote für Schüler*innen zu entwickeln, die sich flexibel an unterschiedliche Szenarien und Lernvoraussetzungen anpassen lassen. Ausgangspunkt der Konzeption eines Parcours ist die Auseinandersetzung mit Zielen, Inhalten und Rahmenbedingungen seines Einsatzes. Einige wichtige Leitfragen unterstützen Sie bei der Planung.

Ziele

Was möchte ich als Pädagog*in mit dem Parcours erreichen?

- ausgewählte Kompetenzen fördern
- für ein neues Unterrichtsthema motivieren
- individuelle Förderung durch Differenzierung ermöglichen
- ganzheitliches selbstständiges Lernen unterstützen
- Freude an sportlicher, musischer, kulturell-künstlerischer Betätigung vermitteln
- Naturbegegnungen anbahnen
- Sprachbildung unterstützen
- Kreativität anregen
- zur Auseinandersetzung mit anderen Kulturen, Perspektiven oder Werten motivieren
- einen außerschulischen Lernort erschließen
- multimedial durch eine Ausstellung führen
- lokale Bezüge zu einem Unterrichtsthema herstellen
- die Gestaltung eines eigenen Produkts ermöglichen
- ...

Welche spielerischen Elemente sollen für Motivation sorgen?

- ein Rätsel lösen
- ein Geheimnis aufdecken
- einen Schatz finden
- etwas oder jemanden »retten«
- sich in einem Wettbewerb messen
- für die Gruppe punkten
- ...

Lerngruppen

Wie lässt sich die Lerngruppe fachlich und sozial beschreiben?

- Altersstufe
- fachliche, methodische und digitale Kompetenzen
- Leistungsniveau und Leistungsbereitschaft
- sprachliche Kompetenzen und Lesekompetenzen
- Mehrsprachigkeit
- Lernverhalten, Konzentration, Ausdauer
- Sozialverhalten, Kooperation
- Vertrautheit mit Sozialformen
- spezielle Förderbedarfe
- weitere Besonderheiten
- ...

Welche Fähigkeiten brauchen Schüler*innen, um den Parcours erfolgreich zu bewältigen?

- Kompetenzen im Umgang mit Smartphone, Tablet und ggf. PC
- Grundkenntnisse zur Nutzung der App
- Ggf. Kompetenzen im Parcours-Creator
- Fähigkeit zur Informationsrecherche
- Grundwissen zu Urheberrecht und Zitieren
- ...

Rahmenbedingungen

Welche Ressourcen stehen zur Verfügung bzw. werden benötigt?

- Einbettung im Unterricht, im Projekt oder im Ganzttag
- mit der App vertraute Ansprechpartner*innen für Schüler*innen
- ausreichend Platz an den Stationen
- Räumlichkeiten für die Vor- und Nachbereitung
- verfügbare mobile Endgeräte
- stabile WLAN-Verbindung
- zusätzlich benötigte Materialien
- mögliche Fahrtkosten
- ...

Parcoursgestaltung

Welche Materialien sollen eingebunden werden?

- bereits vorhandene Texte, Bilder, Audios, Videos
- selbst zu erstellende Medien
- Materialien des außerschulischen Lernorts
- ...

Welche Orte eignen sich und warum?

- thematische Relevanz
- mögliche ortsgebundene Aktivitäten und Aufgaben
- Lage und Erreichbarkeit
- Größe bzw. Platzangebot
- Lärm- und Aktivitätslevel
- Sicherheitsaspekte
- ...



VORÜBERLEGUNGEN ZUM PÄDAGOGISCHEN EINSATZ

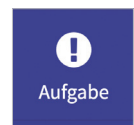
Wie können einzelne BIPARCOURS-Elemente abwechslungsreich kombiniert werden?



- Hintergrundwissen vermitteln
- den nächsten Schritt erklären
- persönliche Ansprache



- Wissen prüfen
- Teamabsprachen anregen
- Überraschungen erzeugen



- entdeckendes Lernen fördern
- kreative Impulse setzen
- Bewegung integrieren
- motivierende Herausforderungen bieten



- kleine, spielerische Wettbewerbssituationen schaffen
- Tempo variieren
- Energizer-Effekte nutzen



Vor der Durchführung

Was muss im Vorfeld geklärt werden?

- Information an Eltern und Schulgremien über die Arbeit mit BIPARCOURS
- Einverständnis der Schüler*innen bzw. Eltern zur Nutzung von BIPARCOURS
- ggf. Alternativangebote für Lernende, die die Nutzung der App ablehnen
- Absprachen mit Schüler*innen zum Datenschutz (Verwendung von Pseudonymen, Umgang mit den Ergebnissen, ...)
- Entscheidung, ob geheimer oder öffentlicher Parcours
- Entscheidung ob Einzel- oder Gruppenparcours
- Testdurchlauf I: eigene Simulation
- Testdurchlauf II: Praxistest mit einer Lerngruppe
- ...

Welche Absprachen sind zwischen Schule und außerschulischem Lernort für den Einsatz des Parcours notwendig?

- Einbettung des Parcours in Vor- und Nachbereitung
- Kenntnisstand und Bedürfnisse der Lerngruppe
- Besonderheiten der Lerngruppe
- Abstimmung mit dem Stundenplan
- Räume und Materialien für Vor- und Nachbereitung
- ...

Nach der Durchführung

Welche weiteren Schritte sind nötig, um den Parcours wiederholt und langfristig als Lernangebot für Schüler*innen einsetzen zu können?

- Evaluation des Parcours
- Optimierung der Aufgaben und Stationen
- Anpassung an andere Lerngruppen
- Für Institutionen: Aufnahme in die Liste der Kooperationsmöglichkeiten
- Für Schulen: Integration in Fachcurricula, ggf. Weiterentwicklung des Medienkonzepts
- ...



Parcours können auch in Gruppenarbeit erstellt werden. Registrierte Nutzer*in können Sub-Accounts für ganze Gruppen erstellen und einzelne Personen oder Kleingruppen hinzufügen.

Schüler*innen müssen sich auf diese Weise nicht selbst registrieren und können trotzdem Parcours erstellen. Die registrierten Nutzer*innen können Berechtigungen festlegen und die Parcours der Sub-Accounts zusammenführen.



GAMIFICATION FÜR LERNPROZESSE NUTZEN: BIPARCOURS-KREATIVWERKSTATT

BIPARCOURS verbindet Lernen mit Bewegung, Entdeckung und spielerischer Motivation. Damit aus einzelnen Aufgaben ein stimmiges Lernerlebnis wird, lohnt sich der Blick auf Prinzipien aus dem Game Design. Denn gut gestaltete Parcours erzählen Geschichten, setzen motivierende Ziele, arbeiten mit klaren Regeln und sind sinnvoll in größere Lernzusammenhänge eingebettet.

Narration – Lernen in Geschichten einbetten

Ungewöhnliche, spannende und witzige Geschichten fesseln, motivieren und regen unsere Fantasie an. Sie bieten einen idealen Rahmen, um Lernprozesse lebendig zu gestalten. Unterrichtsthemen sowie Inhalte aus Büchern, Filmen oder anderen Medien können als Vorlage für den narrativen roten Faden eines Parcours dienen.

Eine solche Rahmengeschichte erhöht die Aufmerksamkeit der Schüler*innen, verbindet einzelne Stationen inhaltlich miteinander und schafft einen sinnstiftenden Zusammenhang für das Absolvieren des gesamten Parcours. Dabei können die Geschichten sowohl von Lehrkräften als auch von Schüler*innen selbst entwickelt werden.

- Mit etwas Fantasie wird ein Parcours zur mittelalterlichen Stadtgeschichte zu einer interaktiven Ritterprüfung. Geschickt gewählte Missionsziele knüpfen einerseits nahtlos an Unterrichtsthemen an, andererseits schaffen sie ein intrinsisch motivierendes Szenario rund um die Wissensvermittlung.
- Schüler*innen führen »Als-ob-Handlungen« aus: Sie schlüpfen in Rollen und verfolgen Missionen. Als Detektiv*innen klären sie einen Diebstahl im Museum auf oder entschlüsseln als Abenteurer*innen geheime Codes, um einen Schatz zu finden.



Ziele – Motivation bewusst entwickeln

Schüler*innen verfolgen beim Spielen eines Parcours andere Ziele als die Ersteller*innen. Deshalb lohnt es sich, die Perspektive der Spielenden einzunehmen und ihre Motivation bewusst mitzudenken.

Überlegen Sie im Vorfeld, welche Arten von Spielzielen Ihre Lerngruppe besonders ansprechen. Diese können Sie bei der Gestaltung eines Parcours gezielt mit Ihren pädagogischen Zielen verbinden.

Alternativ oder ergänzend können Schüler*innen selbst Spielziele für ihre Peer Group entwickeln. Denn selbst formulierte Missionen, Herausforderungen oder Wettbewerbe wirken häufig als besonders starker Anreiz, den Parcours engagiert und erfolgreich zu absolvieren.

- Die Spielziele der Schüler*innen ergeben sich auf der Handlungsebene aus der Hintergrundgeschichte des Parcours. Sie versuchen beispielsweise, einen lange verschollenen Schatz zu finden oder den Planeten vor buchstabenfressenden Außerirdischen zu retten.
- Parallel dazu können Sie diese Handlungsziele mit motivationsförderlichen psychologischen und sozialen Aspekten verknüpfen. Je nach Gestaltung möchten die Schüler*innen im oder mit dem Parcours etwa gemeinsam Herausforderungen meistern, Punkte sammeln, im Team erfolgreich sein oder sich mit anderen messen.

- Auch wenn sie im Parcours Rollen einnehmen, spielen die Schüler*innen umso motivierter, je relevanter das Ziel für ihre Lebensrealität ist. So mag ein beliebiger Preis, mit dem sie vielleicht gar nichts anfangen können, weit weniger Anreiz bieten als ein Highscore für den direkten Vergleich mit Klassenkamerad*innen, Parallelklassen und Nachbarschulen. Viele Schüler*innen kennen solche Spielprinzipien aus Apps und Videospielen – und reagieren entsprechend positiv darauf. Nutzen Sie dieses Potenzial gezielt für das Lernen und integrieren Sie es in Ihr BIPARCOURS-Konzept.
- Viele erstrebenswerte Ziele erfordern Anstrengung – und das spornt bei Aussicht auf Erfolg regelrecht zu Höchstleistungen an. Gestalten Sie die Ziele also als nicht zu leicht erreichbar. Herausfordernde Ziele steigern die Motivation: Aufgaben sollten anspruchsvoll, aber erreichbar sein. Denn eine spürbare Anstrengung bei realistischer Erfolgsaussicht spornt zu besonderem Engagement und nachhaltigem Lernerfolg an.

GAMIFICATION FÜR LERNPROZESSE NUTZEN: BIPARCOURS-KREATIVWERKSTATT

Regeln - Herausforderungen schaffen

Durch bewusst gesetzte Regeln wird ein Parcours zu einem echten Spielerlebnis. Regeln strukturieren den Ablauf, schaffen Herausforderungen und erhöhen die Spannung. Oft entstehen sie aus zwei grundlegenden Prinzipien:

Etwas Schwieriges vereinfachen:

Schüler*innen übernehmen Rollen und handeln »als ob« – etwa als Architekt*innen, Chirurg*innen oder Kriminalkommissar*innen.

Etwas Einfaches erschweren:

Zusätzliche Hindernisse oder Einschränkungen machen Aufgaben anspruchsvoller – zum Beispiel durch Umwege zum Zielort oder indem Inhalte erklärt werden müssen, ohne zentrale Begriffe verwenden zu dürfen.

- Regeln können aus den Inhalten und dem Format Ihres Parcours abgeleitet werden. Auch durch die Einbeziehung des Spielorts und von Personen vor Ort können Regeln definiert werden.
- Eine spannende Variante: Unterschiedliche Teams erhalten unterschiedliche Regeln, die von den anderen Teams im Verlauf des Spiels entdeckt werden müssen.
- Erläutern Sie Spielregeln bereits vor Beginn des Parcours, oder stoßen Sie die Motivation der Schüler*innen mit dem selbstständigen Entdecken der Spielregeln an.

Einbindung in die physische Welt – Digitales und Analoges zusammen- bringen

Die themengebundene Erkundung realer Orte ist die Grundidee von BIPARCOURS. Daher eignet sich die App ideal für ein Zusammenspiel digitaler und analoger Lernanteile. Gerade dieser Wechsel zwischen Bildschirm und unmittelbarer Erfahrung schafft intensive, handlungsorientierte Lernprozesse.

Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten:

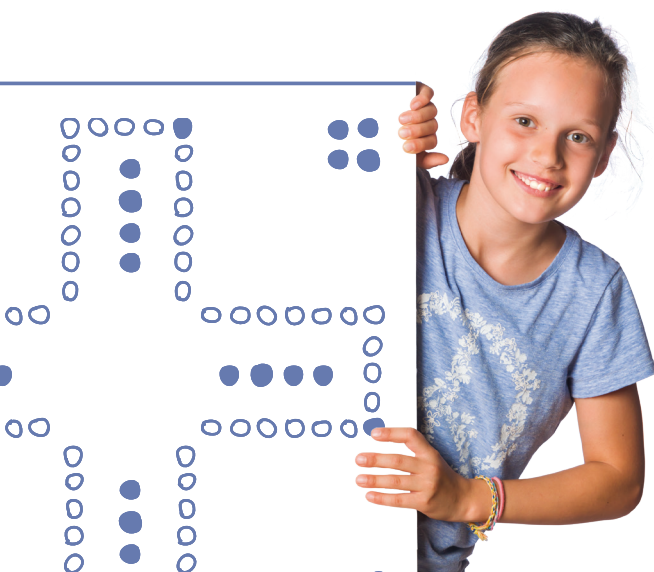
- Stimmen Sie die Schüler*innen vor Beginn des Parcours durch szenische Erzählung auf die Rahmenhandlung ein. Auch ein gemeinsamer Abschluss, etwa eine Siegerehrung oder Präsentation, kann live stattfinden.
- Beziehen Sie Inhalte, Ziele und Regeln bereits im Unterricht vor dem Parcours ein. Ergebnisse und erstellte Medien können anschließend reflektiert, präsentiert oder weiterverarbeitet werden.
- Lassen Sie während des Parcours experimentieren, messen, sammeln, bauen, zeichnen oder gestalten – etwa Poster erstellen, Materialien zusammentragen oder kleine Forschungsaufträge bearbeiten.
- Formulieren Sie im Parcours Aufgaben, die die Interaktion mit anderen notwendig machen. Wenn Mitarbeitende des Lernortes in die Story eingeweiht sind, können sie Teil der Geschichte werden, Hinweise geben oder als Expert*innen unterstützen. So entstehen persönliche Kontakte und Hemmschwellen beim Fragenstellen werden ganz nebenbei abgebaut. Je stärker reale Erfahrungen, Bewegung und persönliche Begegnungen eingebunden sind, desto nachhaltiger wirkt der Lernprozess.

Abschnitte als Level – Lernfortschritt spielerisch strukturieren

Kaum ein Element aus Computerspielen ist so motivierend wie das Levelprinzip. Schritt für Schritt verbessern Spieler*innen ihre Fähigkeiten, sammeln Punkte, meistern Herausforderungen und schalten neue Bereiche oder Bonuslevel frei. Dieses Prinzip lässt sich wirkungsvoll auf BIPARCOURS übertragen: Wenn Aufgaben in aufeinander aufbauende Abschnitte gegliedert sind, entsteht ein spürbarer Lernfortschritt – und damit zusätzliche Motivation.

Ein Parcours wird so zu einer Reise mit Etappen statt zu einer bloßen Abfolge einzelner Stationen.

- Schwierigkeiten steigern: Eine realistische Einschätzung der Kompetenzen einer Lerngruppe ist Ausgangspunkt, um ein weder langweiliges noch überforderndes Spielerlebnis mit BIPARCOURS zu schaffen. Beginnen Sie mit einfachen Aufgaben und erhöhen Sie den Anspruch schrittweise. So vermeiden Sie Überforderung und Langeweile zugleich.
- Belohnungen einbauen: Höhere Level können mit besonderen Rechten oder Hilfsmitteln verbunden sein – etwa zusätzlichen Boni, Materialien oder digitalen Werkzeugen. Warum nicht das Spiel ohne BIPARCOURS beginnen lassen und die App als Belohnung für das Erreichen von Level 2 aussetzen?
- Abschnitte gezielt freischalten: Im Parcours-Creator können Sie die Reihenfolge der Abschnitte als »beliebig« festlegen und dann die Funktionen von BIPARCOURS kreativ nutzen, um Level zu erzeugen: Fordern Sie in der ersten Aufgabe eines neuen Abschnitts ein Lösungswort und wählen in den Optionen zur Frage »Korrekte Antwort zum Fortsetzen erforderlich« aus. Der Abschnitt kann jetzt nur durch Eingabe des richtigen Wortes gestartet werden, das die Schüler*innen erst kennen, wenn sie zuvor einen anderen Abschnitt erfolgreich absolviert haben. So haben Sie einen Querverweis geschaffen, der Komplexität und Spannung Ihres Parcours erhöht.



GAMIFICATION FÜR LERNPROZESSE NUTZEN: BIPARCOURS-KREATIVWERKSTATT

Feedback – Orientierung und Motivation geben

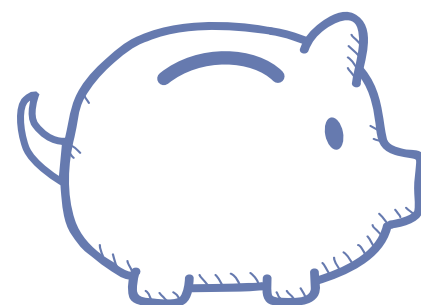
Direktes Feedback ist ein zentraler Motivationsfaktor beim Lernen. Mit BIPARCOURS erhalten Schüler*innen sofortige Rückmeldungen wie: Richtig-/ Falsch-Anzeigen, Soundeffekte, Punkte und auf Wunsch eine Auflösung und Erläuterung. Darüber hinaus können Sie Feedback gezielt einsetzen, um Verbindlichkeit, Transparenz und Engagement zu steigern:

- 100 Punkte sind für die Beantwortung einer Frage voreingestellt, egal ob sie sehr niederschwellig oder sehr anspruchsvoll ist. Drehen Sie an diesem Wert und passen Sie ihn dem Schwierigkeitsgrad an.
- Arbeiten Sie binnendifferenziert, indem Sie Bonusparcours für Schüler*innen bereithalten, die eine bestimmte Gesamtpunktzahl im Hauptparcours überschreiten. Außerschulische Lernorte können einsehen, welche Highscores erreicht wurden – in der Klasse, in der Stufe, in den Schulen des Stadtteils – und sie an prominenter Stelle sichtbar machen.
- Denken Sie abgesehen von den Punkten auch an andere Formen des Feedbacks im Parcoursverlauf – z. B. Objekte, die es in möglichst hoher Zahl zu finden und zu sammeln gilt und auf die es vielleicht auch die anderen Teams abgesehen haben.
- Entscheiden Sie, ob das Feedback im Parcours fröhlich (Sparschwein bzw. trauriger Smiley mit Ton) oder neutral (Kreuz bzw. Häkchen ohne Ton) sein soll. Ein neutrales Feedback bietet sich z. B. für ernste Themen an. Die beiden Optionen finden Sie im Parcours-Creator im Reiter »Einstellungen«.

Wichtig: Häufige, kleine Erfolgserlebnisse motivieren stärker als eine einzige große Rückmeldung am Ende.



Dieser Code führt Sie zu einem Parcours, in dem viele der oben genannten Elemente beispielhaft umgesetzt sind.



+100 PUNKTE



MIT BIPARCOURS POTENZIALE VON ESCAPE GAMES PÄDAGOGISCH NUTZEN

Escape Game, Escape Room, Exit Game– so heißen Gruppenspiele, die (nicht nur) bei Schüler*innen im Trend liegen. Ziel ist es, in einer begrenzten Zeit knifflige Rätsel zu knacken, um aus einem Raum zu entkommen oder um den Zahlencode einer geheimnisvollen Schatztruhe zu erspielen. Escape Games sind dabei eine spannende Mischung aus digitaler Schnitzeljagd, Strategiespiel und dem Lösen analoger Aufgaben.

Die Kombination mit BIPARCOURS liegt nahe: Die App vereint digitale Schnitzeljagd, kooperative Aufgabenformate und ortsbezogenes Lernen. Mit dem Parcours-Creator lassen sich Escape-Szenarien einfach, flexibel und ressourcenschonend umsetzen – ohne aufwendige Raumgestaltung oder Materialaufbau wie bei analogen Escape Rooms. Viel Potenzial birgt auch die Erstellung eines Escape Games durch die Schüler*innen selbst über Sub-Accounts.

Escape Games nehmen mit ihren auf Spannung ausgelegten Narrationen Elemente der Abenteuerpädagogik auf: Der Aufbruch zu einer Heldenreise etwa verlangt Imagination und Fantasie, verleiht dem aufgesuchten Ort einen neuen Zauber und erzählerische Tiefe.

Escape Games bieten zahlreiche Möglichkeiten zur Integration digitaler Elemente und können sogar in rein virtuellen Räumen gespielt werden. Das Smartphone oder Tablet kann durch das Spiel führen, Hilfen bereitstellen und Feedback geben.

Spielt sich ein Escape Game vollständig virtuell ab, hat das den Vorteil, dass das Spielteam sich an unterschiedlichen Orten befinden kann. Es sollte dann die Umgebung der Spielenden dennoch mit einbeziehen, etwa in Form kleiner Experimente mit Alltagsgegenständen oder über eingebundene Medien, die die Sinne ansprechen.



Escape Games als Unterrichtsmethode

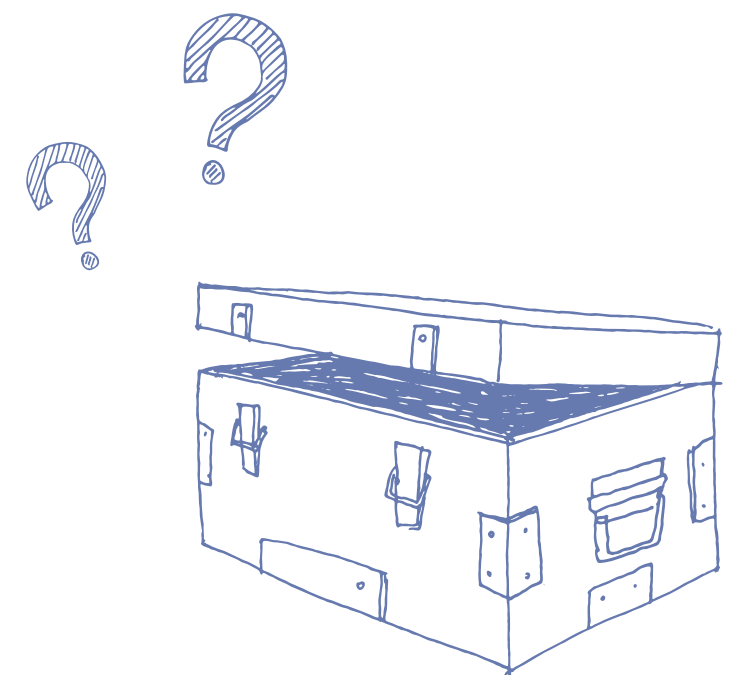
Escape Games schaffen im schulischen Kontext ein motivierendes Setting, in dem Schüler*innen fachliche, methodische und soziale Kompetenzen aktiv anwenden. Ein Vorteil des Formats ist, dass einige Hebel mit großer Wirksamkeit für die Motivation einfach bedient werden können:

- ein narrativer, bedeutungsvoller Kontext
- reale Herausforderungen statt isolierter Aufgaben
- Mitverantwortung für den Teamerfolg
- Zeitdruck als aktivierendes Element
- unmittelbares Feedback
- kooperative Lösungsstrategien

Escape Games am außerschulischen Lernort

Escape Games lassen sich nicht nur im Klassenraum, sondern besonders wirkungsvoll an außerschulischen Lernorten einsetzen. Bibliotheken, Museen, Archive, Theater oder Gedenkstätten werden dabei zum Teil der Geschichte: Sie sind nicht nur Kulisse, sondern aktiver Spielraum. Das Format lädt dazu ein, diese mitunter komplexen Orte zu erkunden, zu hinterfragen und neu wahrzunehmen und dabei Schwellenängste abzubauen und neue Perspektiven zu eröffnen.

Durch eine spannende Narration entstehen authentische Lernanlässe, die Fachinhalte mit realen Orten und Erfahrungen verbinden. Gerade hier spielt BIPARCOURS seine Stärken aus: ortsgebundenes Lernen, multimediale Informationen und interaktive Aufgaben verschmelzen zu einem ganzheitlichen Erlebnis.



MIT BIPARCOURS POTENZIALE VON ESCAPE GAMES PÄDAGOGISCH NUTZEN

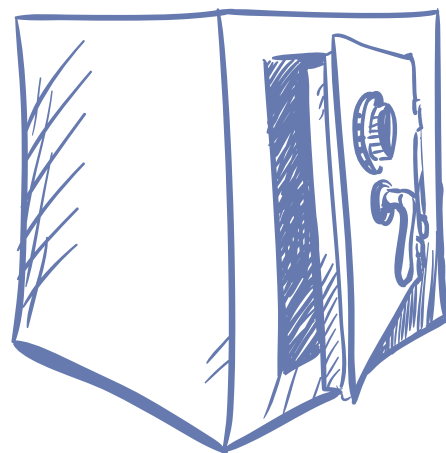
Tipps für die Gestaltung von Escape Games mit BIPARCOURS

Story und Dramaturgie

- Entwickeln Sie eine stimmige Rahmenerzählung: Was motiviert Ihre Lerngruppe?
- Binden Sie Rätsel logisch in die Geschichte ein – Aufgaben sollten sich »natürlich« ergeben.
- Gestalten Sie echte Hindernisse, die tatsächlich überwunden werden müssen.
- Vermeiden Sie sowohl Überforderung als auch scheinbare Herausforderungen, bei denen Lösungen zu leicht vorgegeben werden.

Spielmechanik und Motivation

- Kombinieren Sie digitale und analoge Elemente – diese Mischung wird als besonders reizvoll erlebt.
- Arbeiten Sie mit Hinweisen oder Hilfsmitteln, die begrenzt sind oder erspielt werden müssen.
- Stimmen Sie Zeitbudget und Schwierigkeitsgrad realistisch aufeinander ab.
- Nutzen Sie Punkteabzug oder kleine Nachteile als Preis für Hilfen, um das Fortkommen im Spiel trotzdem zu ermöglichen.



Lernwirksamkeit sichern

- Escape Rooms eignen sich besonders zur Anwendung und Festigung bereits gelernter Inhalte – weniger für die Einführung neuer komplexer Themen.
- Achten Sie auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Gaming-Elementen und Fachlichkeit. Inhalte dürfen weder vereinfacht noch vom Spiel überlagert werden.
- Typische Escape-Logiken verlangen meist eindeutige Lösungen, abweichende Lösungswege werden – auch wenn sie gleichwertig oder sogar besser sind – nicht akzeptiert und führen nicht zum Ziel. Planen Sie Aufgaben daher entsprechend klar.

Rolle der Lehrkraft

- Legen Sie klare Spielregeln und Ihre eigene Rolle fest.
- Entscheiden Sie, wann und wie Sie Hilfen geben.
- Optional können Sie selbst Teil der Geschichte werden (z. B. als Spielleitung, Expert*in oder Figur im Szenario).
- Nutzen Sie die App als digitale Spielleitung, die Hinweise gibt, Feedback liefert und die Handlung vorantreibt.

Organisation und Differenzierung

- Machen Sie individuelle Leistungen trotz Teamarbeit sichtbar (z. B. Rollenverteilung, Turnierfunktion, unterschiedliche Aufgaben oder Stationen)
- Planen Sie einen Probedurchlauf ein, um Schwachstellen oder unklare Aufgaben frühzeitig zu erkennen.

Beispiele



Ein Parcours aus dem Physikunterricht (Sek I): Die Teams müssen durch Messungen, Berechnungen und Experimente die Masse eines Schlüsselbunds bestimmen. Jede korrekt gelöste Teilaufgabe liefert einen Zahlencode oder Hinweis. Erst mit allen Ergebnissen lässt sich das finale Schloss öffnen. So werden fachliche Kompetenzen mit Spannung, Kooperation und handlungsorientiertem Lernen verbunden.



Ein Parcours von Bildungspartner NRW zur Leseförderung an Grundschulen. Ratte Rieke biegt in der Kanalisation falsch ab und landet in der Kloschüssel einer Bibliothek. Noch bevor sie überhaupt weiß, wo sie ist, wird sie gefangen genommen. Alleine schafft sie es als Lesemuffel nicht, aus ihrem Gefängnis zu entfliehen. Zum Glück helfen ihr Schüler*innen, indem sie Leserätsel lösen. Die App leitet die Schülere*innen durch die Bibliothek, lässt sie Stück für Stück den Aufenthaltsort der Ratte ausfindig machen und ihren Kidnapper überführen.

Der Parcours ist so konzipiert, dass Bibliotheken ihn einfach kopieren und auf die eigenen Bedürfnisse anpassen können. Zum Spielen benötigte Materialien und weitere Informationen finden sie unter:



Lineares vs. modulares Escape Game

Lineares Escape Game: Definieren Sie eine klare Anfangs- und Endsituation und bilden Sequenzen, die über Teillösungen aufeinander aufbauen. Bei dieser Variante ist zu bedenken, dass die einzelnen Teams Ihrer Lerngruppe alle gleichzeitig am selben Ort beginnen und womöglich auch über weite Strecken des Escape Games gleichzeitig an die aufeinanderfolgenden Stationen in der Geschichte gelangen. Gibt der Raum das her?

Modulares Escape Game: Bilden Sie Module, deren Teillösungen erst am Ende im »Outro« zur Masterlösung für die gesamte Lerngruppe führen. Auf diese Weise ist es möglich, die einzelnen Teams Ihrer Lerngruppe an unterschiedliche Orte im Raum zu schicken, sodass sie sich stärker verteilen und nicht so viel von den anderen Teams mitbekommen. Es bietet sich in diesem Fall an, den Parcours in Abschnitte zu unterteilen und diese in beliebiger Reihenfolge spielbar zu machen (Einstellungen > Abschnittsreihenfolge).

VERSCHIEDENE SPIELVERLÄUFE MIT DER SWITCH-FUNKTION GESTALTEN

Mit der Switch-Funktion können Sie Parcours deutlich abwechslungsreicher, adaptiver und pädagogisch differenzierter gestalten. Statt eines rein linearen Ablaufs entstehen mehrere mögliche Wege, Entscheidungen und Spielverläufe. So passt sich das Spielerlebnis dynamisch an unterschiedliche Lernstände, Lerngeschwindigkeiten oder Gruppensituationen an und wird für die Schüler*innen individueller und motivierender.

Grundprinzip: Bedingungen statt Linearität

Die Switch-Funktion arbeitet nach dem »Wenn-Dann-Prinzip«: Bestimmte Parcourselemente werden nur angezeigt, wenn zuvor definierte Bedingungen erfüllt sind.

Was ermöglicht die Switch-Funktion?

Einzelne Parcourselemente können während des Spiels

- ein- oder ausgeblendet,
- freigeschaltet oder gesperrt,
- optional oder verpflichtend, oder
- an Bedingungen geknüpft werden.

Diese Bedingungen können sich zum Beispiel auf

- richtige oder falsche Antworten,
- erreichte Punktzahlen,
- benötigte Zeit,
- Reihenfolge bearbeiteter Aufgaben, oder die
- Anzahl der Spielenden beziehen.

Dadurch entstehen verzweigte, dynamische Parcours, die nicht für alle Teams identisch verlaufen müssen.

Binnendifferenzierung

Die Switch-Funktion eignet sich hervorragend, um Binnendifferenzierung direkt in den Parcours zu integrieren:

- Leistungsstärkere Schüler*innen überspringen einfachere Aufgaben und gelangen schneller zu anspruchsvolleren Herausforderungen.
- Schüler*innen, die mit Aufgaben noch Probleme haben, bekommen Aufgaben von einem ähnlichen Schwierigkeitsgrad angezeigt, die das Erlangen von Grundkompetenzen gewährleisten. Diese Grundkompetenzen können durch ergänzende Aufgaben gesichert werden.
- Ganze Abschnitte oder Level werden je nach Fortschritt freigeschaltet. Sogar ganze Abschnitte bzw. Level können Sie hinter diesen Mechanismen verstecken und den Parcours somit für eine große Anzahl von Schüler*innen gleichermaßen spielbar machen.

Da diese Binnendifferenzierung mit richtiger Planung direkt ins Spielerlebnis einfließt, erfolgt sie für die Spielenden ganz natürlich, ohne dass sie z. B. verschiedene Parcours oder Abschnitte wählen müssen.

Der große Vorteil: Diese Differenzierung erfolgt unauffällig im Spielprozess. Die Lernenden müssen keine unterschiedlichen Parcours wählen und erleben keine sichtbare Einteilung – alle spielen denselben Parcours, jedoch auf individuellen Wegen.

So bleibt das Angebot für alle motivierend und angemessen herausfordernd.

Abwechslung und Wiederspielwert

Neben der Differenzierung steigert die Switch-Funktion auch die Vielfalt und Spannung eines Parcours – besonders dann, wenn er mehrfach genutzt wird.

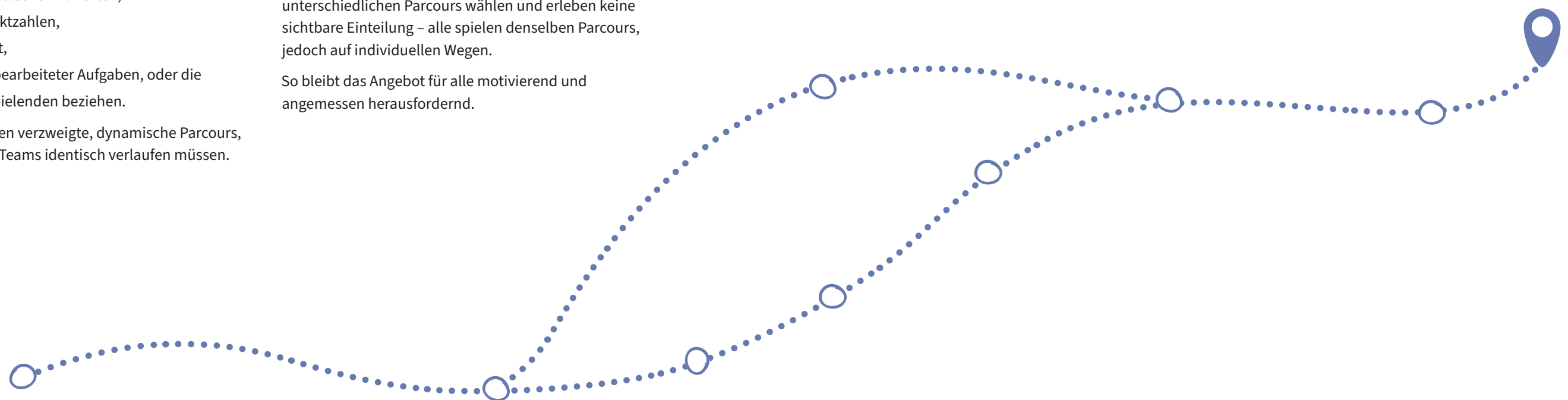
Mögliche Gestaltungsideen:

- Inhalte erscheinen nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit
- geheime Fragen oder Bonusaufgaben sorgen für Überraschungen
- alternative Routen führen zu unterschiedlichen Erlebnissen
- verschiedene Gruppen erhalten unterschiedliche Missionen
- orts- oder geräteabhängige Aufgaben schaffen neue Perspektiven



Praxis-Tipp

Beginnen Sie mit wenigen, klar definierten Bedingungen und erweitern Sie den Parcours schrittweise. Testdurchläufe helfen, alle möglichen Spielwege zu überprüfen und die Übersicht zu behalten. Richtig eingesetzt wird die Switch-Funktion zu einem wirkungsvollen Instrument für Differenzierung, Motivation und adaptives Lernen.



RECHTLICHE FRAGEN UND ANTWORTEN

Mit der Nutzung von Smartphones, Tablets und internet-basierten Anwendungen im schulischen Kontext sind vielfältige rechtliche Fragen verbunden. Insbesondere der Umgang mit personenbezogenen Daten, der Schutz der Persönlichkeitsrechte sowie urheberrechtliche Aspekte gewinnen im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung von Lernen und Lehren zunehmend an Bedeutung. Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Fragen und Antworten zur Nutzung von BIPARCOURS:

Wer darf BIPARCOURS wofür nutzen?

BIPARCOURS wurde speziell für den Einsatz in Bildungseinrichtungen in Nordrhein-Westfalen entwickelt. Die Nutzung ist daher an bestimmte inhaltliche, personelle und organisatorische Rahmenbedingungen gebunden:

Inhaltliche Beschränkungen

Mit der BIPARCOURS-App dürfen nur Lernangebote geschaffen und verbreitet werden, die

- keine rechtswidrigen oder jugendgefährdenden Inhalte enthalten,
- keine persönlichkeitsrechtsverletzenden, diskriminierenden, rassistischen oder sexualisierten Inhalte aufweisen,
- urheberrechtliche Bestimmungen beachten,
- einen klaren Bezug zum schulischen oder außerschulischen Lernen haben.

Geografische und personelle Beschränkungen

BIPARCOURS-Parcours dürfen erstellt werden von

- Schüler*innen allgemein- oder berufsbildender Schulen in NRW,
- Lehrkräften und pädagogischem Personal (z. B. des Ganztags) an allgemein- und berufsbildenden Schulen in NRW,
- angehenden Lehrkräften im Studium und im Referendariat in NRW,
- Mitarbeitenden von außerschulischen Lernorten und Partnern in NRW, die Lernangebote für schulische Gruppen bereitstellen,
- Schulträger*innen und Akteur*innen der Lehrkräfte aus- sowie -fortbildung in NRW.

Erstellte Parcours dürfen nur von schulischen Lerngruppen gespielt und nicht kommerziell genutzt werden.

Dürfen private Smartphones und Tablets im Unterricht genutzt werden?

Ob und wie Schüler*innen ihre privaten Endgeräte für unterrichtliche Zwecke einsetzen dürfen, ist durch das Medienkonzept der jeweiligen Schule geregelt. Um technische und pädagogische Entwicklungen zum Lernen mit Medien zu berücksichtigen, empfiehlt es sich, dieses regelmäßig fortzuschreiben.

Dabei sollten insbesondere die folgenden Aspekte berücksichtigt werden:

- Datenschutz und Datensicherheit
- Einverständniserklärungen
- pädagogische Zielsetzung
- Regeln zur Nutzung privater Geräte (BYOD – Bring Your Own Device)
- Alternativangebote für Schüler*innen ohne eigenes Gerät

Anregungen zum Thema »Medien und Schule« sowie Hilfestellungen zur Gestaltung und Fortschreibung eines Medienkonzepts bietet die Website der Medienberatung NRW.

Soll im Unterricht oder an einem außerschulischen Lernort mit BIPARCOURS gearbeitet werden, ist sicherzustellen, dass alle Schüler*innen das Lernangebot wie vorgesehen und gleichberechtigt nutzen können – sei es mit privaten Geräten, schuleigenen Geräten oder Geräten am außerschulischen Lernort. Viele kommunale Medienzentren bieten im Rahmen der Kooperation mit Schulen leihweise Tablets an, mit denen BIPARCOURS genutzt werden kann.

Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärung: Was ist zu beachten?

Bei minderjährigen Schüler*innen ist aus rechtlichen Gründen die Zustimmung der Eltern bzw. Erziehungsberechtigten zu den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzerklärung erforderlich.

Eltern müssen daher vor dem Einsatz von BIPARCOURS transparent informiert werden. Liegt keine Einwilligung vor, ist im Sinne der Gleichbehandlung ein gleichwertiges alternatives Lernangebot bereitzustellen.

Wie kann die Einwilligung der Eltern eingeholt werden?

Zur Unterstützung der Kommunikation mit den Eltern stehen unter www.bildungspartner.nrw Materialien und Vorlagen zur Verfügung:

- Informationen für Eltern
- Einverständniserklärung zur Nutzung von BIPARCOURS (als anpassbares Muster)
- Hinweise für Akteur*innen außerschulischer Lernorte
- BIPARCOURS – Netiquette

Wo landen die persönlichen Daten?

Alle Nutzer*innendaten werden auf einem in Deutschland befindlichen Server gespeichert. Hochgeladene Medien und Antworten, die Lernende beim Absolvieren von Parcours generieren, sind nur von den Autor*innen eines Parcours bzw. den Initiator*innen einer »Ergebnisse erhalten«-Runde (siehe Kapitel »BIPARCOURS an ausserschulischen Lernorten«) einsehbar. Nur Autor*innen und Initiator*innen können Daten in Form von Antworten und hochgeladenen Medien löschen. Spielende können sich ausschließlich ihre persönlichen Ergebnisse per E-Mail zusenden lassen. Deshalb sollte die Lehrkraft beim Einsatz der App BIPARCOURS ihre Lerngruppe schon im Vorfeld auf die Verwendung von Pseudonymen und das Vermeiden sensibler Inhalte hinweisen, sowie klar kommunizieren, wie die Ergebnisse verwendet werden.

Empfehlung für die Praxis:

- Nutzung von Pseudonymen vereinbaren
- transparent kommunizieren, wie Ergebnisse verwendet werden
- sensible Daten möglichst vermeiden

Welche Zugriffsrechte hat die App?

Nach der Installation fragt BIPARCOURS nach Zugriffsrechten auf Kamera und Standort. Diese Funktionen werden ausschließlich für bestimmte Aufgabentypen benötigt, wie z. B. »Ort finden« oder »Foto aufnehmen«. Über diese Aufgabenbearbeitungen hinaus greift BIPARCOURS nicht auf die Kamera oder Standortdaten zu.

Wer ist verantwortlich für die Parcoursinhalte?

Wie bei allen Webanwendungen und Internetseiten, die nutzergenerierte Inhalte abbilden und verbreiten, sind die Autor*innen eines Parcours für die Inhalte und eingebundenen Medien selbst verantwortlich. Das ist auch der Grund dafür, warum erst nach einer Registrierung mit Benutzernamen und E-Mail-Adresse Parcours gestaltet werden können. Login-Daten sollten nie an Dritte weitergegeben werden. Im Übrigen wird die angegebene E-Mail-Adresse nicht für Werbe- oder Newsletter-Zusendungen genutzt.

Welche Medien dürfen verwendet werden?

Das Einbinden von Medien in einen Parcours stellt rechtlich eine Veröffentlichung im Internet dar, daher gelten strenge urheber- und persönlichkeitsrechtliche Vorgaben.

Verwendet werden dürfen nur:

- selbst erstellte Medien oder
- Materialien, für die eine ausdrückliche Nutzungserlaubnis vorliegt.

Für urheberrechtlich geschützte Inhalte Dritter ist die Genehmigung der Rechteinhaber*innen erforderlich.

Zusätzlich zu beachten:

- das Recht am eigenen Bild bei Fotos oder Videos von Personen
- korrekte Quellenangaben
- Einhaltung von Creative-Commons-Lizenzen (CC-Lizenzen)

Oft ist die Verwendung eigener Produktionen (Fotos, Texte, Audioaufnahmen) die rechtssicherste Lösung. Auch hier müssen die Persönlichkeitsrechte der abgebildeten Personen (Recht am eigenen Bild) beachtet werden. CC-Lizenzen müssen immer korrekt angegeben werden.

CREATIVE COMMONS

Sobald Sie in BIPARCOURS Medien hochladen, werden Sie aufgefordert, die Nutzungsrechte der Datei anzugeben. Neben urheberrechtlich geschützten Inhalten finden sich im Internet auch gemeinfreie Werke sowie Materialien unter Creative-Commons-Lizenzen (CC). Diese dürfen verwendet werden – sofern die jeweiligen Lizenzbedingungen eingehalten und korrekt angegeben werden.

Was sind Creative Commons?

Creative Commons (CC) ist eine internationale gemeinnützige Organisation, die standardisierte Lizenzverträge für Urheber*innen entwickelt hat. Unter einer CC-Lizenz versteht man das Lizenzierungsmodell, das Urheber*innen wählen, um einfach und unbürokratisch Nutzungsrechte für ihre Werke

festzulegen. Nahezu alle kreativen Werke, seien es Bilder, Fotos, Videos, Musikstücke oder Texte, können durch CC-Lizenzen geschützt werden. Mit diesen Lizenzen können Urheber*innen einfach festlegen,

- ob ihre Werke weitergegeben werden dürfen,
- ob Veränderungen erlaubt sind und
- ob eine kommerzielle Nutzung möglich ist.

CC-Lizenzen erleichtern damit die rechtssichere Nachnutzung im Bildungsbereich.

Welche Lizenzen gibt es?

CC-Lizenzen können nach einem Baukastensystem zusammengestellt werden. Es gibt vier verschiedene Elemente, die fast alle miteinander kombiniert werden können.



BY – Namensnennung
Die Urheber*innen des Werks müssen genannt werden.

NC – Non-Commercial
Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke eingesetzt werden.

ND – No Derivatives
Das Werk darf nicht verändert oder bearbeitet werden.

SA – Share Alike
Das Werk darf nach möglichen Veränderungen nur unter derselben Lizenz des Ursprungswerkes wiederveröffentlicht werden.

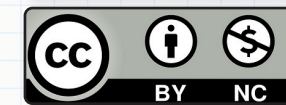


Bitte informieren Sie sich zur Aktualität der CC- Lizenzen

Aus diesen Elementen können folgende Lizenzkombinationen entstehen:



Die Urheber*innen müssen genannt werden. Das Werk darf weiterverbreitet, verändert und kommerziell genutzt werden.



Die Urheber*innen müssen genannt werden. Das Werk darf weiterverbreitet und verändert werden, allerdings nur für nicht kommerzielle Zwecke.



Die Urheber*innen müssen genannt werden. Das Werk darf für kommerzielle Zwecke verwendet und es darf verändert werden. Allerdings darf das daraus entstandene Werk nur unter derselben Lizenz wie das Ursprungswerk veröffentlicht werden.



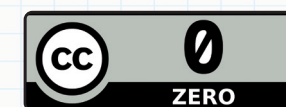
Die Urheber*innen müssen genannt werden. Das Werk darf für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Allerdings darf es nicht verändert werden.



Die Urheber*innen müssen genannt werden. Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Allerdings darf das daraus entstandene Werk nur unter derselben Lizenz wie das Ursprungswerk veröffentlicht werden.



Die Urheber*innen müssen genannt werden. Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Es darf nicht verändert werden und darf anschließend nur unter derselben Lizenz wie das Ursprungswerk wieder veröffentlicht werden.



Der Sonderfall CC-0

Werke mit dieser Lizenz sind gemeinfrei und dürfen ohne Nennung der Urheber*innen veröffentlicht und verändert werden, auch für kommerzielle Zwecke.

CREATIVE COMMONS

Wie findet man Medien mit CC-Lizenz?

Bilder

Bilder mit CC-Lizenz findet man einfach mit der Google-Bildersuche. Dazu gibt man im Suchfilter an, nach welchen Nutzungsrechten gefiltert werden soll. Für eine BIPARCOURS-Nutzung eignen sich in der Regel Bilder mit CC BY + NC- oder CC BY + SA-Kennzeichnung.

Vermeiden Sie ND-Lizenzen, wenn das Bild vor dem Upload in die BIPARCOURS-Medienbibliothek bearbeitet werden soll. Auf den meisten Internetseiten sind die Lizenzen direkt beim Bild aufgeführt.

Audio

Musik lässt sich auf Plattformen wie Free Music Archive oder Jamendo finden. Die Lizenzen sind beim jeweiligen Titel oder Album zu finden. Geräusche und Sounds findet man z. B. bei Freesound. Dort ist eine Anmeldung erforderlich.

Video

Lizenzfreie oder CC-lizenzierte Videos zu finden ist leider sehr schwierig. Oft muss man lange recherchieren. Hier empfiehlt es sich, Videos selbst zu drehen oder Nutzungsrechte der Urheber*innen direkt einzuholen und schriftlich zu vereinbaren.



CC-Lizenzen müssen immer angegeben werden. Deswegen wird es auch in unserem Rechtemodul der Medienbibliothek abgefragt. Bitte achten Sie darauf, stets die korrekte Lizenz und Quelle anzugeben! Wer urheberrechtlich geschütztes Material ohne Erlaubnis nutzt, haftet selbst als Autor*in des Parcours.

Praxistipps:

- möglichst eigene Medien erstellen
- Pseudonyme oder neutrale Bilder nutzen (Persönlichkeitsrechte beachten)
- Lizenzangaben direkt dokumentieren (Quelle + Lizenz speichern)
- nur Materialien verwenden, deren Rechte eindeutig geklärt sind



Weiterführende Hinweise und rechtliche Grundlagen

Informationen und Tipps zu Creative-Commons-Lizenzen (CC) finden Sie auf <https://biparcours.de>

Verwenden Sie urheberrechtlich geschütztes Material Dritter, müssen Sie die Rechte mit den Urheber*innen geklärt haben. Bei Verstößen haften die Autor*innen des Parcours.

Die hochgeladenen Medien können beliebig oft in jeden Ihrer Parcours eingefügt werden.

In der Medienbibliothek können Sie die Medien wieder löschen.

Achtung bei Screenshots und Kartenmaterial

Auch **Screenshots** gelten rechtlich als Nutzung fremder Inhalte.

Daher müssen stets

- die Quelle sowie
- die rechtmäßigen Urheber*innen angegeben werden.

Die Verwendung von **Online-Karten oder Kartendiensten** ist in vielen Fällen **nicht rechtfrei**. Bitte prüfen Sie die jeweiligen Lizenzbedingungen sorgfältig.

Hinweise zur Nutzung von OpenStreetMap finden Sie unter:

<https://www.openstreetmap.de/>

PARCOURS AUS DER PRAXIS

Die Beispiele auf dieser Seite wurden von Schulen und außerschulischen Lernorten entwickelt und dienen der Inspiration für eigene Parcours.

Um einen Parcours aufzurufen, öffnen Sie bitte BIPARCOURS auf Ihrem Smartphone oder Tablet und scannen den QR-Code über die Funktion »Code scannen«.



Der Komponist Ludwig van Beethoven wird 2020 überall auf der Welt gefeiert.

Auf spannende Weise werden Steckbrief, Bilder und Musik kombiniert. Beim Spielen des Parcours entdecken Schüler*innen viel Bekanntes. Er verknüpft Ernstes und Amüsantes und bleibt dabei keineswegs nur in der Vergangenheit.



Physik im Moviepark

Der Movie Park als außerschulischer Lernort: Der Parcours führt die Spieler*innen entlang verschiedener Fahrgeschäfte und behandelt dabei das Thema Dynamik.



Ruhr Museum auf Zollverein

Der Parcours durch das Ruhr Museum in Essen und das Welterbe Zollverein ist ein Streifzug durch die Ausstellung und beleuchtet verschiedene Epochen und Aspekte der Ruhrgebietsgeschichte, aber auch Flora, Fauna und Kultur.

EXEMPLARISCHE PARCOURS FÜR VERSCHIEDENE FÄCHER

Die Beispiele auf dieser Seite wurden vom Bildungspartner-NRW-Team entwickelt. Sie zeigen, wie mit BIPARCOURS in verschiedenen Fächern gearbeitet werden kann. Gerne dürfen die Parcours für den eigenen Gebrauch kopiert und verändert werden. Den Link zum Kopieren finden Sie in der App jeweils in der Beschreibung des Parcours.



Beatles: Viel Neues im Anzug

Der Parcours richtet sich an Schüler*innen eines Musikkurses, der sich entweder mit Jugendkultur und/oder Popmusikgeschichte beschäftigt. Die Schüler*innen sind an mehreren Stellen aufgefordert zu analysieren, recherchieren oder eigene Produkte zu erstellen. Hier wird die Upload-Funktion der App mehrfach genutzt.



Vorsicht Fake News! Falschnachrichten im Internet

Der Parcours versucht, Schüler*innen für die Verbreitung und Funktionsweisen von sogenannten Falschnachrichten zu sensibilisieren. Dies geschieht unter anderem, indem die Lernenden Merkmale und Kennzeichen solcher Meldungen kennenlernen und auch selbst anwenden.



Antisemitismus

Was ist Antisemitismus? Was bedeutet er für Jüdinnen und Juden in Deutschland? Und wer sind die Antisemiten? In diesem Parcours informieren sich Schüler*innen über die menschenverachtenden Vorstellungen und Absichten, die hinter Antisemitismus stecken. Mit Quiz-Aufgaben können Sie testen, ob sie antisemitische Äußerungen erkennen und wie viel sie über jüdische Menschen in unserer Gesellschaft wissen.





IMPRESSUM

BIPARCOURS **Die Bildungs-App** **Pädagogische Handreichung**

Herausgeber

Bildungspartner NRW
LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Bertha-von-Suttner-Platz 1
40227 Düsseldorf
T 0211 27404-0

info@bildungspartner.nrw
www.bildungspartner.nrw

8. Auflage 2026

Fotos

Helene Claußen | LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Dominik Schmitz | LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Gestaltung

Bosbach Kommunikation & Design GmbH, Köln

Satz

Posnik Spohr GmbH, Köln

Druck

LVR-Druckerei
Dr.-Simons-Straße 2
50679 Köln
T 0221 809-2442

Bildungspartner NRW ist eine vertragliche Zusammenarbeit des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes NRW und der Landschaftsverbände Rheinland und Westfalen-Lippe.

