



# BIPARCOURS DIE BILDUNGS-APP

Pädagogische Handreichung




● Kaiserkreuz Österreich  
● Friedensnobelpreis  
● Pulitzer-Preis  
Beantworten



# INHALT



BIPARCOURS entdecken	4
BIPARCOURS im Unterricht	5
BIPARCOURS an außerschulischen Lernorten	8
Vorüberlegungen zum pädagogischen Einsatz	10
Den Spieltrieb für Lernprozesse nutzen: BIPARCOURS-Kreativwerkstatt	14
Mit BIPARCOURS Potenziale von Escape Rooms pädagogisch nutzen	20
Der Parcours-Creator	24
Rechtliche Fragen und Antworten	29
Creative Commons	31
Tipps und Tricks	34
Parcours aus der Praxis	36
Exemplarische Parcours für verschiedene Fächer	37

 Sie finden die kostenfreie BIPARCOURS-App für iOS-Geräte bei iTunes und für Android-Geräte bei GooglePlay und zum Download als APK-Datei zur Selbstinstallation unter [www.biparcours.de](http://www.biparcours.de).

## BIPARCOURS ENTDECKEN

Bildungspartner NRW unterstützt und fördert landesweit die Kooperation von Schulen und außerschulischen Lernorten. Mit der App BIPARCOURS bieten wir unseren Partnern ein interaktives, multimediales Lernwerkzeug. Nutzungsberechtigt sind zudem alle außerschulischen Partner, die schulischen Akteuren in Nordrhein-Westfalen einzelne Parcours als Lernangebot bereitstellen. In Kombination mit dem dazugehörigen Parcours-Creator lädt BIPARCOURS dazu ein, spannende Themenrallyes zu gestalten und zu spielen. Gerade auch interkulturelle und multilinguale pädagogische Arbeit kann enorm von den vielen Funktionen der App profitieren. Sie haben eine Fülle an Möglichkeiten, unbekannte wie altbekannte Orte spielerisch erkunden zu lassen, Lerninhalte und Kompetenzen anschaulich und handlungsorientiert zu vermitteln sowie Teamgeist und Kreativität der Schülerinnen und Schüler zu fördern.

Ob Sie auf vorhandene Parcours aus dem stetig wachsenden Pool zurückgreifen, selbst eine Themenrallye erstellen oder dies Ihren Schülerinnen und Schülern übertragen möchten: Mit BIPARCOURS stehen Ihnen alle drei Varianten offen.



Sie erhalten in diesem Heft 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 liegt das Hauptaugenmerk dieser Handreichung auf den vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und pädagogischen Potenzialen von BIPARCOURS in der Schule und an außerschulischen Lernorten sowie den Vorüberlegungen, die damit verbunden sind. Darüber hinaus erhalten Sie Ideen zur kreativen Gestaltung und konzeptuellen Einbettung von Parcours. Auch rechtliche Aspekte rund um die Verwendung der App und die Einbindung von Medien kommen zur Sprache. In den Tipps und Tricks haben wir Wissenswertes zur Nutzung, Veröffentlichung und Auswertung von Parcours für Sie zusammengestellt. Und unsere Auswahl an QR-Codes führt Sie direkt in die App zu Best Practice aus verschiedenen Bildungsbereichen.

Wir wünschen Ihnen inspirierende Lektüre und viele unvergessliche Parcours!

## BIPARCOURS IM UNTERRICHT

Mit BIPARCOURS können Lehrkräfte auf einfache Weise interaktive Lernerlebnisse für alle Unterrichtsfächer und Jahrgangsstufen schaffen.

Selbst abstrakte Themen lassen sich durch die Verknüpfung mit konkreten Orten in der Alltagswelt von Schülerinnen und Schülern verankern. Die leicht zu gestaltenden Parcours ermöglichen es, Informationen und Medieninhalte mit unterschiedlichen Aufgabentypen zu kombinieren und so multimediale Lernangebote zur Nutzung innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers zu schaffen. Durch die Auswertungsfunktion im Parcours-Creator haben Autorin-

nen und Autoren von Parcours die Möglichkeit, die Antworten von Teilnehmenden einzusehen sowie die Ergebnisse und erstellten Medien der Teams in übersichtlicher Weise miteinander zu vergleichen und für die Nachbereitung im Unterricht zu verwenden.

Gestalten Schülerinnen und Schüler selbst Parcours, so kreieren sie ein auch von anderen Lerngruppen nutzbares Produkt.



i

Der Einsatz von BIPARCOURS im Unterricht fördert **Medienkompetenz**. Nutzen Schülerinnen und Schüler vorhandene Parcours, liegt der Schwerpunkt auf den im Medienkompetenzrahmen NRW ausgewiesenen Kompetenzen im Bereich **Bedienen und Anwenden**. Je nach Parcoursgestaltung können weitere Kompetenzen im Bereich **Informieren und Recherchieren** gefördert werden. Erstellen Schülerinnen und Schüler selbstständig einen Parcours, werden durch die Entwicklung eines Projektplans und den reflektierten Einsatz unterschiedlicher Gestaltungselemente umfassend Kompetenzen in den Bereichen **Kommunizieren und Kooperieren** und **Produzieren und Präsentieren** gefördert. Das Einstellen informierender Texte setzt eine fundierte inhaltliche Recherche voraus: Die Ergebnisse der Suche müssen vor der Einbindung bewertet, geordnet und aufbereitet werden. Zudem bietet sich die Möglichkeit, Themen wie Urheberrecht und korrektes Zitieren praxisbezogen zu behandeln.

[www.medienkompetenzrahmen.nrw](http://www.medienkompetenzrahmen.nrw)



# BIPARCOURS IM UNTERRICHT

 **Orten ihre Geschichte entlocken**  
Spuren der Vergangenheit werden als Parcours vor Ort sichtbar. Historische Texte, Bilder und Filmaufnahmen können dabei helfen, das Rad der Zeit zurückzudrehen und die Geschichte eines Lernorts zu vermitteln. Aufgaben regen zum Erkunden an.

 **Räume entdecken**  
Eine geografische Analyse des direkten Schulumfelds als Parcours sensibilisiert für die Besonderheiten der eigenen Lebenswelt. Die notwendigen Daten zur Sozial- und Bevölkerungsstruktur einer Wohngegend bietet die amtliche Statistik jeder Kommune.

 **Lernen über das Buch hinaus**  
Ob nun ein alternatives Ende zu einer Geschichte erdacht oder Fragen zum Inhalt beantwortet werden sollen: Texte können um multimediale Zusatzinformationen ergänzt werden, um Lesende vielfältig zu fordern. Beim Sprachenlernen kann ein Parcours auch Vokabelwissen testen.

 **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, Audiodateien und Videos erläutern und anschaulich anleiten. Foto-, Audio- und Videoaufnahmen sowie Texteingaben bieten die Möglichkeit, Ergebnisse für sich und andere nachvollziehbar zu dokumentieren.


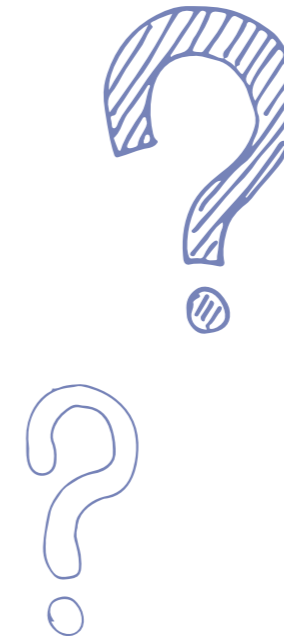


 **Beispiel gefällig?**  
Dieser Parcours beinhaltet Beispiele für den Einsatz von BIPARCOURS in unterschiedlichen Unterrichtsfächern und für unterschiedliche Jahrgangsstufen.

Um den Parcours aufzurufen, öffnen Sie bitte 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 andere Parcours kann für die Gestaltung eigener Anwendungen sehr inspirierend sein. Ausgewählte schulische Praxisbeispiele finden Sie im Kapitel → [Parcours aus der Praxis](#).



**QUIZ**

Lizenz: Eigenes Bild/Video  
Urheber: Andreas Weinhold

Blätterteig, Nüsse und Zucker: das sind die Zutaten für ein Gebäck aus dem Orient. Sucht das Gebäck im Laden und findet heraus, wie man es nennt.

Halva  
 Baklava  
 Lokum

**BEANTWORTEN**



**BIPARCOURS eröffnet neue Möglichkeiten interkulturellen Arbeitens:** Grundidee und technische Funktionen der App können besonders in diesem Bereich Potenziale entfalten. Neu zugewanderte Schülerinnen und Schüler bekommen bei der Erkundung der neuen Schule und der weiteren Umgebung ortskundige Unterstützung im wahrsten Sinne des Wortes an die Hand. Bei entsprechender Parcoursgestaltung werden durch die Interaktion mit der Umgebung Berührungspunkte abgebaut. Parcours lassen sich unaufwändig verschiedenen Herkunftssprachen anpassen. Abhängig vom bereits erreichten Sprachniveau im Deutschen können Informationen, Aufgaben und Lösungen als Lese-, Hörtexte und Bilder bereitgestellt werden. Die Erstellung muttersprachlicher und mehrsprachiger Parcours kann auch von Schülerinnen und Schülern selbst übernommen werden. Vorhandene Sprachkompetenzen erfahren so Berücksichtigung und Wertschätzung. Kinder und Jugendliche lernen miteinander und voneinander.



# BIPARCOURS AN AUSSERSCHULISCHEN LERNORTEN

Navigieren, informieren und aktivieren: Außerschulischen Lernorten ermöglicht es BIPARCOURS, für schulische Lerngruppen einfach und kostenfrei zeitgemäße multimediale Lernangebote zu schaffen. Ein Parcours kann durch eine Ausstellung führen und punktgenau Zusatzinformationen zu bestimmten Exponaten, Ereignissen oder Aktivitäten vermitteln. Anders als beim Audioguide lassen sich dafür auch Texte, Bilder und Videos nutzen. Kreative Aufgaben eröffnen neue Möglichkeiten der Interaktion. Quizelemente schaffen einen motivierenden Zugang. Und Schülerinnen und Schüler können ganz leicht eigene Parcours gestalten, die ein Angebot oder einen Lernort aus ihrer Sicht darstellen.

## Angebote vermitteln

Ein Parcours durch die Räumlichkeiten einer Institution schafft Orientierung, macht auf spezielle Angebote aufmerksam und regt zum Ausprobieren an. Quizelemente schaffen einen zusätzlichen Anreiz, Räume und Angebote einer Einrichtung kennenzulernen.

## Lernräume erschließen

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

## Interaktion ermöglichen

Über einen Parcours können Institutionen Feedback einholen: Was halten Schülerinnen und Schüler von einem Angebot? Was wünschen sie sich? Offene Fragen und weitere Umfrageelemente öffnen einen direkten Weg für die eigene Qualitätssicherung und Angebotsentwicklung.

## Perspektiven wechseln

Gestalten Lerngruppen Parcours selbst, wird die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit den Angeboten eines Lernorts gefördert. Die entstandenen Parcours bieten einen spannenden Perspektivwechsel: Es mag manche Überraschung geben, was die Kinder und Jugendlichen an den Exponaten reizt und welche Themen sie besonders bewegen!

Soll ein Parcours nur von bestimmten Lerngruppen genutzt werden, bietet sich die Veröffentlichung als »geheimer Parcours« an. Nur durch Abscannen eines bestimmten QR-Codes oder Eingabe eines Passworts können geheime Parcours gestartet werden.

Damit Lehrkräfte im Anschluss an den Besuch des außerschulischen Lernorts die Antworten und Ergebnisse ihrer Lerngruppe einsehen und für die Nachbereitung in der Schule nutzen können, muss der Parcours über den Button »Ergebnisse erhalten« gestartet werden.

Ein Blick in andere Parcours kann für die Gestaltung eigener Anwendungen sehr inspirierend sein. Ausgewählte Praxisbeispiele außerschulischer Lernorte finden Sie im Kapitel → [Parcours aus der Praxis](#).

Wie eine Bibliotheksralley als Parcours gestaltet werden kann, zeigt das Video »BIPARCOURS - Ein Praxisbeispiel« auf der Website von Bildungspartner NRW.



# VORÜBERLEGUNGEN ZUM PÄDAGOGISCHEN EINSATZ

BIPARCOURS macht es Institutionen und Lehrkräften leicht, attraktive Lernangebote für Schülerinnen und Schüler zu gestalten, die immer wieder für verschiedene Szenarien abgewandelt und an die jeweiligen Lernvoraussetzungen angepasst werden können. Ausgangspunkt der Konzeption eines Parcours ist die Auseinandersetzung mit Zielen, Inhalten und Rahmenbedingungen seines Einsatzes. Einige wichtige Fragen finden Sie hier in Form einer Checkliste.

## Ziele

### Was sind meine Ziele als Pädagogin oder Pädagoge?

- ausgewählte Kompetenzen fördern
- für ein neues Unterrichtsthema motivieren
- individuell fördern durch Differenzierung
- ganzheitliches selbstständiges Lernen ermöglichen
- Freude an sportlicher, musischer, kulturell-künstlerischer Betätigung vermitteln
- Naturbegegnungen anbahnen
- Sprachbildung unterstützen
- zu Kreativität anregen
- zur Auseinandersetzung mit anderen Kulturen oder Werten motivieren
- einen außerschulischen Lernort erkunden lassen
- multimedial durch eine Ausstellung führen
- lokale Bezüge zu einem Unterrichtsthema herstellen
- ein eigenes Produkt gestalten lassen
- ...

### Welche Spielziele/motivationsförderlichen Ziele hat der Parcours?

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

mehr zum Thema »Ziele« im Kapitel

→ [Parcours kreativ gestalten](#)

## Lerngruppen

### Welche generellen Voraussetzungen bringt die Lerngruppe mit?

- Altersstufe
- inhaltliche, methodische und technische Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Leistungsniveau/Leistungsbereitschaft
- sprachliche Kompetenzen/Lesekompetenzen
- Mehrsprachigkeit
- Lernverhalten, Konzentration, Ausdauer
- Haltung und Verhalten
- Vertrautheit mit Sozialformen
- spezielle Förderschwerpunkte
- Besonderheiten
- ...

### Welche speziellen Kenntnisse und Fertigkeiten benötigen die Schülerinnen und Schüler für das erfolgreiche Absolvieren des Parcours?

- Bedienungskompetenzen im Umgang mit Smartphone, Tablet und PC
- Anwendungskompetenzen bzgl. des Parcours-Creators
- Fähigkeit zur Informationsrecherche
- Kenntnisse zu Urheberrecht und Zitation
- ...

## Rahmenbedingungen

### Welche zeitlichen/personellen/räumlichen/technischen/materiellen/finanziellen Ressourcen stehen zur Verfügung bzw. werden benötigt?

- Umsetzung im Rahmen des regulären Unterrichts, als Projekt oder als Ganztagsangebot
- mit der App vertraute Ansprechpartnerinnen oder Ansprechpartner für Schülerinnen und Schüler
- genügend Platz an den Stationen für gleichzeitig auflaufende Gruppen
- Räumlichkeiten für die Vor- und Nachbereitung
- Anzahl der zur Verfügung stehenden mobilen Geräte
- Verfügbarkeit von W-LAN
- zusätzlich benötigte Materialien
- Kosten für Fahrten
- ...

## Parcoursgestaltung

### Welche animierenden Texte, Videos, Tonaufnahmen, Bilder sollen eingebunden werden?

- bereits vorhandene Materialien
- selbst zu erstellende Materialien
- Materialien an außerschulischen Lernorten
- ...

### Welche entdeckenswerten Orte sollen eingebunden werden?

- Relevanz für das Thema
- mögliche ortsgebundene Aktivitäten und Aufgaben
- Lage und Erreichbarkeit
- Größe bzw. Platzangebot
- Lautstärke- und Aktivitätslevel
- Sicherheitsrisiken
- ...





# VORÜBERLEGUNGEN ZUM PÄDAGOGISCHEN EINSATZ

## Wie lassen sich die verschiedenen Gestaltungselemente von BIPARCOURS möglichst abwechslungsreich kombinieren?

- Information: Hintergrundwissen vermitteln/ den nächsten Schritt erklären/ persönliche Ansprache/...
- Frage: Sachwissen und Wissen über Abläufe abfragen/ Einigungsprozesse und Teamwork fördern/ für Überraschung sorgen/...
- Aufgabe: das Entdecken anregen/ kreative oder körperliche Anstrengung verlangen/ Fleißarbeit belohnen/ spannende Situationen erzeugen/...
- Turnier: kleine teaminterne Wettkampfsituation erzeugen/ nach einer Spielphase, in der Geduld gefragt war, wieder Tempo ins Spiel bringen/...



## Vor der Durchführung

### Was muss vor der Durchführung des Parcours beachtet und bedacht werden?

- Informieren von Eltern und Schulgremien über die Arbeit mit BIPARCOURS
- Vergewisserung über Einverständnis der Schülerinnen und Schüler bzw. Eltern zur Nutzung von BIPARCOURS
- ggf. Bereitstellung von Alternativangeboten für Lernende, die die Nutzung der App ablehnen
- Absprachen mit Schülerinnen und Schülern zum Schutz personenbezogener Daten (Verwendung von Pseudonymen, Umgang mit den Ergebnissen, ...)
- Entscheidung für geheimen oder öffentlichen Parcours
- Entscheidung für Einzel- oder Gruppenparcours
- Testdurchlauf I: eigene Simulation
- Testdurchlauf II: Praxistest mit einer Lerngruppe
- ...

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

- Einbindung des Parcours in vorangehenden und folgenden Unterricht
- Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler
- Besonderheiten der Lerngruppe
- Abstimmung mit dem Stundenplan
- Bereitstellung von Räumlichkeiten für die Vor- und Nachbereitung und von zusätzlichen Materialien/ Medien
- ...



## Nach der Durchführung

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

- Evaluation
- Optimierung
- Anpassung an andere Lerngruppen
- Institutionen: Aufnahme in die Liste der Kooperationsmöglichkeiten
- Schulen: Einbindung in die fachlichen Curricula, ggf. Fortschreibung des Medienkonzepts
- ...



# DEN SPIELTRIEB FÜR LERNPROZESSE NUTZEN: BIPARCOURS-KREATIVWERKSTATT

Sie möchten intensiver mit BIPARCOURS arbeiten? Hier finden Sie Ideen und Anregungen aus dem Bereich des Game Design für die Entwicklung umfassender Konzepte.

## Narration

Ungewöhnliche, atmosphärische, spannende und witzige Geschichten fesseln, motivieren und regen unsere Phantasie an. Unterrichtsthemen oder Stoffe aus Büchern und Filmen bieten Ihnen tolle Vorlagen für den narrativen roten Faden eines Parcours. Sie erhöhen die Aufmerksamkeit innerhalb einer Lerngruppe, schaffen Verbindungen zwischen einzelnen Parcourselementen und liefern einen übergeordneten Sinnzusammenhang für das Absolvieren eines Parcours. Die Geschichten können auch von Schülerinnen und Schülern selbst erdacht sein.

- Mit etwas Phantasie lässt sich ein Parcours zur mittelalterlichen Geschichte einer Stadt zu einer interaktiven Ritterprüfung aufbereiten. Geschickt gewählte Missionsziele knüpfen einerseits nahtlos an Unterrichtsthemen an, andererseits schaffen sie ein intrinsisch motivierendes Szenario rund um die Wissensvermittlung.
- Schülerinnen und Schüler führen »Als-ob«-Handlungen aus: Sie schlüpfen in Rollen und verfolgen Missionen. Da verlängern Geheimagentinnen mit jedem gefundenen Objekt das Leben eines Entführungsofers oder kommen Ahnenforscher durch Unstimmigkeiten in Familienstammbäumen einem sensationellen Irrtum auf die Spur.



## Ziele

Schülerinnen und Schüler verfolgen beim Spielen eines Parcours andere Ziele als die Erstellerin oder der Ersteller. Es lohnt sich daher, wenn Sie sich im Vorfeld selbst in die Welt der Spiele hineindenken. Reflektieren Sie, welche Arten von Spielzielen für Ihre Schülerinnen und Schüler attraktiv sind, um sie bei der Gestaltung eines Parcours ebenso berücksichtigen zu können wie Ihre eigenen. Oder lassen Sie die Schülerinnen und Schüler bei der Kreation von Spielzielen für ihre Peer Group selbst aktiv werden. Denn sie sind der unmittelbare Ansporn, den Parcours möglichst gut zu absolvieren.

- Die Spielziele der Schülerinnen und Schüler ergeben sich auf der Handlungsebene aus der Hintergrundgeschichte des Parcours. Sie haben es darauf abgesehen, einen lange verschollenen Schatz zu heben oder den Planeten vor buchstabenfressenden Außerirdischen zu bewahren.
- Parallel verknüpfen Sie mit diesen Handlungszielen dadurch, wie Sie den Parcours anlegen, motivationsförderliche psychologische und soziale Ziele. Die Schülerinnen und Schüler wollen im oder mit dem Parcours nämlich je nachdem, wie er angelegt ist,
  - besser als die anderen Teams sein
  - für die gesamte Gruppe punkten
  - sich mit anderen in einem Wettbewerb messen
  - gemeinsam ein Erfolgserlebnis haben
  - eine Überraschung erleben
  - in eine fantastische Welt abtauchen
  - Informationen für den Zugang zu einem Preis erhalten
  - ...

- Auch, wenn sie im Parcours Rollen einnehmen, spielen die Schülerinnen und Schüler 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 Klassenkameradinnen und Klassenkameraden, Parallelklassen und Nachbarschulen. Schülerinnen und Schüler sind mit diesem und weiteren Spielprinzipien bestens vertraut, da viele von ihnen mit Begeisterung Computerspiele spielen. Die Potenziale dieses Bereichs für das Lernen werden aktuell immer besser erschlossen. Machen auch Sie sich diese zunutze – mit einem BIPARCOURS-Spielkonzept.
- 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.



# DEN SPIELTRIEB FÜR LERNPROZESSE NUTZEN: BIPARCOURS-KREATIVWERKSTATT

## Regeln

Durch die Aufstellung von Regeln machen Sie aus einem Parcours ein echtes Spielerlebnis. Wohl jedem fallen zu den beiden großen Regelkategorien schnell die eigenen Lieblingsbeispiele ein. Vereinfache etwas Schwieriges – lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Großhändler, Architektin, Chirurg oder Kriminalkommissarin sein; Erschwere etwas Einfaches – bauen Sie Hindernisse zum Erreichen eines Ortes ein oder lassen Sie etwas erklären, ohne dass die zentralen Begriffe verwendet werden dürfen.

- Regeln können Sie aus den Inhalten und dem Format Ihres Parcours ableiten. Auch durch die Einbeziehung des Spielorts und von Personen vor Ort können Regeln definiert werden.
- In einer spannenden Variante weisen Sie den unterschiedlichen Teams unterschiedliche Regeln zu, die die anderen Teams herausfinden müssen.
- Konfrontieren Sie die Schülerinnen und Schüler bereits vor Parcoursbeginn mit den Spielregeln. Oder lassen Sie sie diese, wo immer möglich, durch Versuch und Irrtum selbstständig entdecken, um die Motivation anzustoßen.

## Konzepte

Parcours können Teil eines umfassenderen Konzepts sein. Dadurch, dass Sie sie an andere Inhalte und Aktivitäten koppeln, entsteht ein weitreichenderer Sinnzusammenhang. Damit erzeugen Sie eine höhere und nachhaltigere Motivation. Einige mögliche Konzeptinhalte:

- Parcoursinhalte spielen eine Rolle im vorangehenden oder nachfolgenden Unterricht.
- Parcours werden zu einer vertrauten Arbeitsform des Unterrichts und zu einem Baustein des Bibliotheksangebots für Schulen. Sie fügen sich zu einer Parcoursreihe zusammen, in deren Verlauf Punktestände fortlaufend addiert und in der Bibliothek dauerhaft Highscores für verschiedene Teams, Klassen, Jahrgänge und Schulen sichtbar gemacht werden. Ziel von Parcours kann es dann auch sein, weitere Parcours freizuspielen, die sonst nicht aufrufbar wären.
- Eine Einbettung in ein Konzept bietet Freiräume, um motivational wirksame gefühlte Freiwilligkeit herzustellen: Es werden binnendifferenzierend Auswahlmöglichkeiten zwischen Parcours und anderen Aktivitäten bereitgehalten. Oder Schule und außerschulischer Lernort stimmen ihre pädagogische Arbeit so ab: Die Teams einer Lerngruppe spielen Parcours in Eigenregie im Nachmittagsbereich und erhalten vom Bibliothekspersonal hierfür Nachweise, die in der Schule aufgegriffen werden.

## Einbindung in die physische Welt

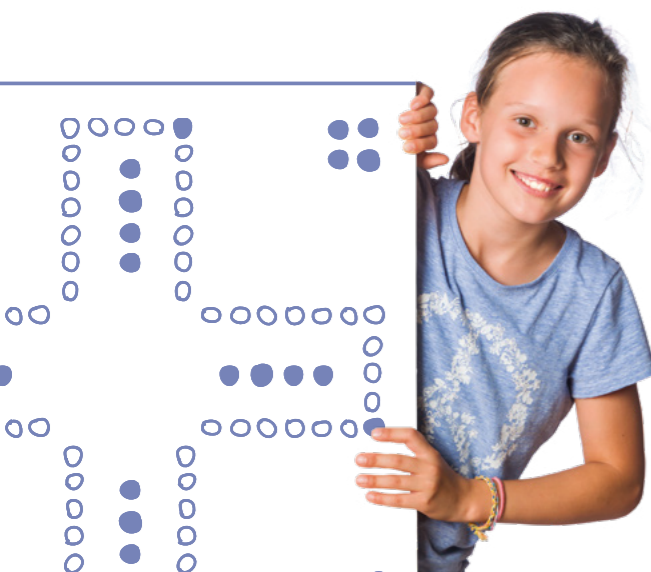
Die themengebundene Erkundung der physischen Welt ist die Grundidee von BIPARCOURS. Daher eignet sich die App ideal für ein Wechselspiel digitaler und analoger Anteile. Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten:

- Stimmen Sie die Schülerinnen und Schüler vor Beginn des Parcours durch mündliche Erzählung auf die Rahmenhandlung ein. Die Siegerehrung erfolgt nach Abschluss des Parcours live auf der Bühne.
- Weiten Sie die Vor- und Nachbereitung auf Unterrichtsstunden vor und nach dem Parcours aus, indem die Inhalte, Ziele und Regeln bereits im Vorfeld eine Rolle spielen und Ergebnisse sowie im Verlauf erstellte Medien wieder aufgegriffen werden.
- Lassen Sie während des Parcours Experimente durchführen, Poster erstellen, Körbe nach und nach befüllen und vieles mehr.
- Formulieren Sie in Ihrem Parcours Aufgaben, die die Interaktion mit anderen notwendig machen. Wenn das Personal von Lernorten in die Story eingeweiht ist, kann es selbst zu Charakteren einer gruseligen Schatzsuche oder einer Marsexpedition werden und wichtige Tipps zur Lösung eines Rätsels beisteuern. Auch in ihren tatsächlichen Funktionen lassen sich Mitarbeitende in den Parcours integrieren: Berührungsgänge oder Hemmungen, Fragen zu stellen, werden so ganz nebenbei abgebaut.

## Abschnitte als Level

Kaum ein Element von Computerspielen hat solchen Kultstatus erreicht wie die Level. Unermüdlich perfektionieren Gamerinnen und Gamer ihre Techniken, um Punktestände zu erhöhen, Endgegner zu besiegen und eigene Rundenzeiten zu schlagen. Und all das, um ins nächste Level aufzusteigen oder gar ein Bonuslevel freizuspielen. Lassen Sie dieses riesige Motivationspotenzial für Ihre Parcours nicht brachliegen!

- Eine realistische Einschätzung der Kompetenzen einer Lerngruppe ist Ausgangspunkt, um ein stetig forderndes und weder langweiliges noch überforderndes Spielerlebnis mit BIPARCOURS zu schaffen. Aufbauend auf einfachen Aufgaben am Beginn sollte sich der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf kontinuierlich steigern.
- Je höher das Level, desto begehrenswerter die Hilfsmittel und Fähigkeiten, mit denen man in ihm ausgestattet ist. Warum nicht das Spiel ohne BIPARCOURS beginnen lassen und die App als Belohnung für das Erreichen von Level 2 aussetzen?
- 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 Schülerinnen und Schüler erst kennen, wenn sie zuvor einen anderen Abschnitt erfolgreich absolviert haben. So haben Sie einen Querverweis geschaffen, der Komplexität und Spannung eines Parcours erhöht.



# DEN SPIELTRIEB FÜR LERNPROZESSE NUTZEN: BIPARCOURS-KREATIVWERKSTATT

## Feedback

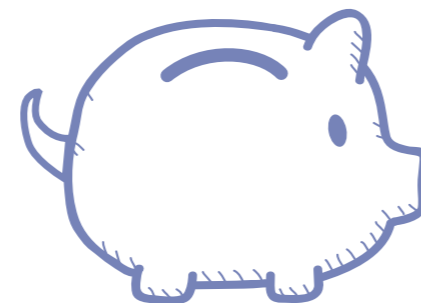
Mit BIPARCOURS erhalten Schülerinnen und Schüler sofortiges Feedback zu ihrer Lösungseingabe: Richtig-/ Falsch-Rückmeldung, Soundeffekte, Punkte und auf Wunsch eine Auflösung und Erläuterung. Dies allein wird häufig schon als sehr motivierend erlebt. Sie haben jedoch noch eine Menge weiterer Möglichkeiten, durchgängiges Feedback in den Parcours zu integrieren und damit dessen Verbindlichkeit 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 Schülerinnen und Schüler bereithalten, die eine bestimmte Gesamtpunktzahl im Hauptparcours überschreiten. Außerschulische Lernorte können nachhalten, 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«.

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



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



+100 PUNKTE



# MIT BIPARCOURS POTENZIALE VON ESCAPE ROOMS PÄDAGOGISCH NUTZEN

Live Escape Game, Escape Room, Exit Game – so heißen Gruppenspiele, die (nicht nur) bei Schülerinnen und Schülern im Trend liegen. Ziel eines Escape Rooms 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 Rooms sind dabei eine spannende Mischung aus digitaler Schnitzeljagd, Strategiespiel und dem Lösen analoger Aufgaben. Die Verknüpfung von Escape Rooms mit BIPARCOURS für den Einsatz im Unterricht oder am außerschulischen Lernort liegt auf der Hand.

Seit ungefähr 2018 entstehen immer mehr Escape Rooms für den schulischen Bereich, häufig Edu-Breakouts genannt. Zur Gestaltung eines solchen Szenarios bringt BIPARCOURS alle technischen und konzeptionellen Voraussetzungen mit. Escape Rooms sind mithilfe des Parcours-Creators einfach zu erstellen. Im Gegensatz zu einem klassischen analogen Escape-Room-Szenario hat die Erstellung mit BIPARCOURS zudem den Vorteil, dass sie mit deutlich weniger Aufwand verbunden und ressourcenschonender ist. Viel Potenzial birgt auch die Erstellung eines Escape Rooms durch die Schülerinnen und Schüler selbst über Sub-Accounts.

Escape Rooms nehmen mit ihren auf Spannung ausgelegten Narrationen Elemente der Abenteuerpädagogik auf: Der Aufbruch zu einer Heldenreise etwa verlangt das Verlassen der eigenen Welt, verleiht dem aufgesuchten Ort einen neuen Zauber und erzählerische Tiefe. Escape Rooms 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 Room vollständig virtuell ab, hat das den Vorteil, dass das Spielteam sich an unterschiedlichen Orten befinden kann. Er sollte dann die Umgebung der Spielenden dennoch mit einbeziehen, etwa in Form kleiner Experimente mit Alltagsgegenständen, oder über unterschiedliche eingebundene Medien die Sinne ansprechen.

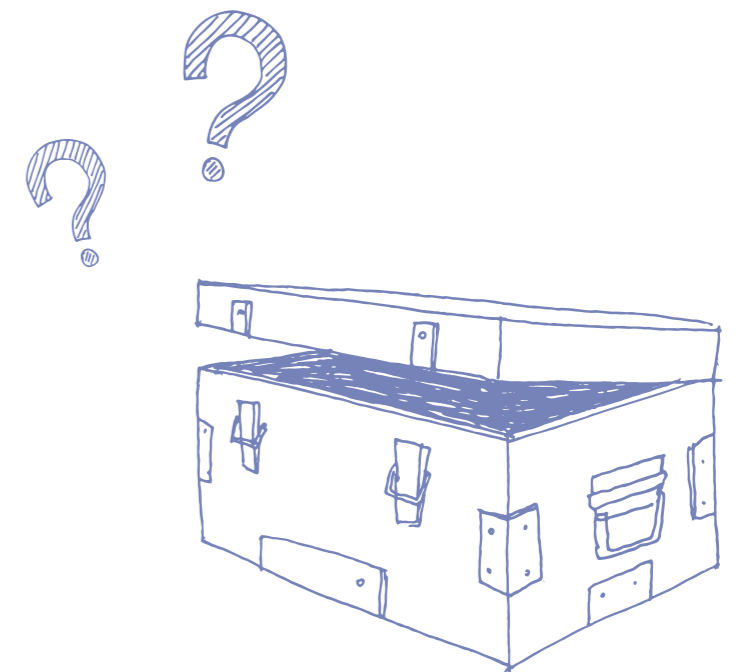


## Escape Rooms als Unterrichtsmethode

Bei Escape Rooms im schulischen Kontext steht im Mittelpunkt, ein Setting für die Anwendung verschiedener Kompetenzen zu schaffen. Ein Vorteil des Formats ist, dass einige „Hebel“ mit großer Wirksamkeit für die Motivation relativ einfach bedient werden können: ein sinnhafter Kontext, in dem es notwendig ist, das Gelernte anzuwenden, die Herausforderung, die Mitverantwortung für den Erfolg der Gruppe, der Ansporn durch die Zeitbegrenzung und das narrative Element. Alltägliche Lernsituationen, die häufig als ermüdend empfunden werden, erhalten durch ein Escape-Room-Szenario einen hohen Aufforderungscharakter. Spieltrieb und Lernintention werden also geschickt zusammengeführt und für den Lernprozess nutzbar gemacht. Dabei spielen Neugier, Unterhaltung und Spaß eine zentrale Rolle – Schülerinnen und Schüler erleben intrinsische Motivation. Das direkte fröhliche Feedback in Form des Sparschweins und des traurigen Smileys wirkt zusätzlich anspornend. Beim Entschlüsseln der Rätsel ist zudem Teamgeist gefragt – nicht selten haben Escape Rooms gruppenspezifische oder soziale Zielsetzungen.

## Escape Rooms am außerschulischen Lernort

Der Escape Room kann sich in der Schule selbst, aber sehr gut auch an einem außerschulischen Lernort befinden. Gerade zu deren Erkundung ist das Format interessant, denn es hilft, sie durchschaubar zu machen, zu dekonstruieren und dabei nebenbei Klischees zu brechen. Außerschulische Lernorte, wie Bibliotheken, Museen, Archive oder Theater, lassen sich geschickt in spannende Narrationen einbinden und setzen dadurch neue pädagogische Potenziale frei.

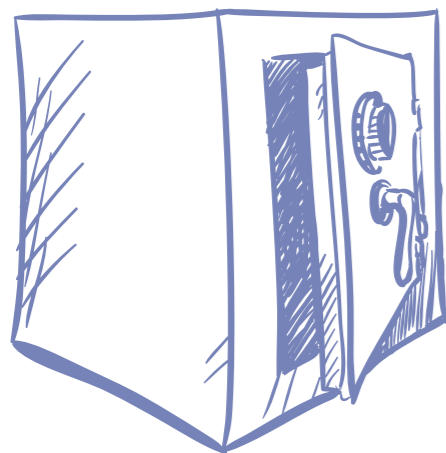




# MIT BIPARCOURS POTENZIALE VON ESCAPE ROOMS PÄDAGOGISCH NUTZEN

## Tipps für die Gestaltung von Escape Rooms mit BIPARCOURS

- Achten Sie auf eine in sich stimmige Rahmenerzählung: Was motiviert Ihre Lerngruppe?
- Rätsel sollten logisch in die Geschichte implementiert sein.
- Viele Spielerinnen und Spieler beschreiben Kombinationen aus digitalen und analogen Elementen als besonders reizvoll.
- Arbeiten Sie Hinweise und Hilfsmittel in Ihren Parcours ein, die aber begrenzt sind oder erworben werden müssen.
- Erzeugen Sie ein möglichst motivierendes Verhältnis zwischen voraussichtlichem Zeitbedarf und zugestandenem Zeitbudget.



- Gestalten Sie die Dramaturgie so, dass Hindernisse tatsächlich überwunden und Schwierigkeiten tatsächlich gelöst werden müssen. Streuen Sie Hilfen dosiert ein, etwa durch Fortkommen mit Punktabzug. Auf diese Weise können Sie zwei Arten negativer Frustrationserlebnisse von Spielerinnen und Spielern eines Escape Rooms weitgehend verhindern:
  - Frust durch Steckenbleiben aufgrund nicht bewältigter Aufgaben,
  - aber auch Frust durch eine nur scheinbare Herausforderung – denn viele Schülerinnen und Schüler merken schnell, wenn sie quasi durch das Spiel getragen werden, statt dass ihnen grundsätzlich zugestanden wird, es selbst zu meistern.
- Gerade im Escape-Room-Szenario ist das Finden einer Lösung entscheidend, ohne die der weitere Weg versperrt ist. Abweichende Lösungswege werden – auch wenn sie gleichwertig oder sogar besser sind – nicht akzeptiert und führen also nicht zum Ziel.
- Gaming und Fachlichkeit sind wesentliche Elemente eines Escape Rooms, die aber nicht in Konkurrenz zueinander treten sollten. Weder darf ein Escape Room Inhalte übersimplifizieren noch sollte die Komplexität des Gegenstands Überhand gewinnen. Hier ist fachlich-pädagogisches Geschick gefragt.
- Durch Zeitdruck sind der Erwerb neuer Kompetenzen sowie eine inhaltliche Vertiefung eher schwierig (Ausnahme z. B. Lesegeschwindigkeit), sodass sich die Anwendung von bereits Gelerntem besser eignet.
- Individuelle Hilfen wie durch einen Spielleiter, der das Vorgehen der Gruppe tatsächlich beobachtet, können von der App nicht gegeben werden.
- Legen Sie klare Regeln für das Spielen Ihres Escape Rooms fest und definieren Sie auch Ihre eigene Rolle: Welche Hilfen geben Sie unter welchen Umständen? Nehmen Sie dabei eine Rolle innerhalb der Geschichte ein? Nutzen Sie so weit möglich die App selbst als »Spielleiter«, der in die Geschichte einführt, diese zwischendurch weitererzählt und Tipps gibt.
- Bauen Sie Kniffe ein, um trotz des Teamcharakters einige individuelle Lernergebnisse nachzuvollziehen, indem Sie etwa die »Turnier«-Funktion nutzen, Rollen innerhalb des Teams zuweisen oder mittels verschiedener Aufkleber in der physischen Spielumgebung Aufgaben zuweisen.
- Führen Sie nach Möglichkeit einen Probedurchlauf durch, um Ungereimtheiten zu erkennen und vorab beheben zu können.

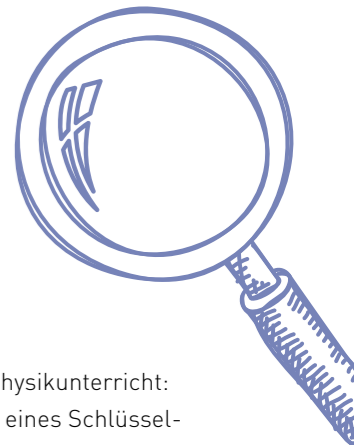
## Beispiele



Ein Parcours aus dem Physikunterricht:  
Bestimmung der Masse eines Schlüsselbunds



Ein Parcours der TU Dortmund  
zur Leseförderung in Anlehnung  
an den gleichnamigen Roman von  
Ursula Poznanski: Thalamus



### Linearer vs. Modularer Escape Room

**Linearer Escape Room:** Definieren Sie eine klare Anfangs- und Endsituation und bilden Sie 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 Rooms gleichzeitig an die aufeinanderfolgenden Stationen/Punkte in der Geschichte gelangen. Gibt das der Raum her?

**Modularer Escape Room:** 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, so dass sie sich stärker verteilen und gegebenenfalls nicht so viel von den anderen Teams mitbekommen wie bei einem linearen Escape Room. Es bietet sich dann an, den Parcours in Abschnitte zu unterteilen und diese in beliebiger Reihenfolge spielbar zu machen (Einstellungen → Abschnittsreihenfolge).

# DER PARCOURS-CREATOR

Der Parcours-Creator ist der Werkzeugkasten zur Erstellung eines Parcours. Elemente wie Aufgaben, Quizfragen, Informationen und Bilder, Audio- sowie Videodateien können frei gestaltet, miteinander kombiniert und mit bestimmten Orten verknüpft werden. Alle Veränderungen werden automatisch zwischengespeichert.

Nach der Fertigstellung können Parcours über das linke Menü im Testmodus gestartet werden.

Die Arbeit mit dem Parcours-Creator können Sie sich auch auf der BIPARCOURS-Website in dem Video-Tutorial »So funktioniert der Parcours-Creator« erklären lassen.

Den Parcours-Creator finden Sie auf [www.biparcours.de](http://www.biparcours.de)



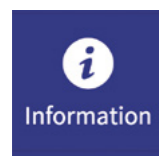
**Abschnitt**  
Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Titel  
z. B. Start

Koordinate   
 Wählen

Hinzufügen Abbrechen

Um einen Parcours nach Themen, Orten oder Schwierigkeitsgraden zu strukturieren, kann er in Abschnitte gegliedert werden. Wählt man in den Parcours-Einstellungen die Abschnittsreihenfolge »beliebig« aus, können die einzelnen Abschnitte in der gewünschten Reihenfolge aufgerufen werden. Das ist hilfreich, wenn mehrere Lerngruppen nicht zeitgleich in derselben Reihenfolge einen Parcours absolvieren können oder sollen.

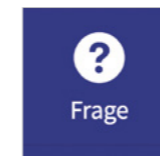


**Information**  
Hier könnt ihr Informationen in Form von Texten und Medien zur Verfügung stellen.

Inhalt   
Das Kaiser-Wilhelm-Denkmal wurde im Jahr 1896 errichtet und zeigt!

Hinzufügen Abbrechen

Hier können Informationstexte eingestellt und Bilder, Audio- und Videodateien aus der persönlichen Medienbibliothek eingebunden werden.



**Frage**  
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen Zeitbegrenzung

Fragestellung   
Wie hoch ist das Beethoven-Denkmal in!

Punkte  
100

Hinzufügen Abbrechen



Auf eine Frage müssen die Teilnehmenden eine vorgegebene Antwort finden. In dem Reiter »Optionen und Zeitbegrenzung« können zu jeder Frage Einstellungen vorgenommen werden. Folgende Fragetypen gibt es:

### Lösungseingabe

Hier muss ein vorher festgelegtes Wort oder eine Zahl eingegeben werden. Durch die Verwendung von »Regulären Ausdrücken« kann man z. B. sicherstellen, dass verschiedene Schreibweisen eines Wortes akzeptiert werden.

### Multiple Choice

Bei diesem Fragetyp werden mehrere Antwortmöglichkeiten vorgegeben. Sie können neben Texten auch Bilder, Audio- und Videodateien als Antwortmöglichkeiten einstellen.

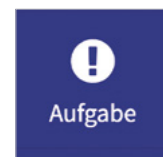
### Zahl schätzen

Festgelegt werden können Start- und Endpunkt einer Schätzwertskala und wie hoch die Abweichung sein darf, damit 10% der Punkte abgezogen werden.

### Liste sortieren

Begriffe, die von Schülerinnen und Schülern in die richtige Reihenfolge gebracht werden sollen, werden hier eingegeben und entsprechend geordnet. In der App werden sie dann nach dem Zufallsprinzip in Unordnung gebracht. Texte und Bilder, Audio- und Videodateien können als Antwortmöglichkeiten eingepflegt werden.

# DER PARCOURS-CREATOR



**Aufgabe**  
Eine kreativ lösbare Aufgabe, bei der es kein richtig oder falsch gibt.

**Aufgabenstellung**

B I [Image] [Video] [Audio] [Link]

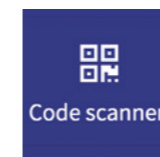
Macht ein Selfie von euch vor dem Bücherregal!

**Antwortmöglichkeit**

Bitte wählen

Hinzufügen Abbrechen

Zu einer Aufgabe gibt es in BIPARCOURS keine vorgegebene Lösung und daher auch kein Richtig oder Falsch. Gefragt sind kreative Texte, Bilder, Audioaufnahmen oder Kurzvideos. In der Auswertungsansicht lassen sich die erstellten Medien einsehen, herunterladen und miteinander vergleichen.



**Code scannen**  
Die Teilnehmenden müssen vor Ort einen Code (QR- oder Barcode) finden und einscannen.

**Aufgabe** Code Optionen

**Aufgabenstellung**

B I [Image] [Video] [Audio] [Link]

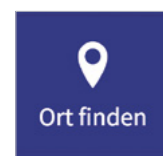
Findet den QR-Code im Computerraum und scannt diesen ein.

**Punkte**

100

Hinzufügen Abbrechen

Es werden QR-Codes und Strichcodes festgelegt, die eine Lerngruppe finden und einscannen soll. Wenn man einen Zielcode an einem bestimmten Ort platziert, wird mit dieser Funktion sichergestellt, dass eine Lerngruppe die Stelle erreicht hat. Man kann die App zu diesem Zweck Codes generieren lassen oder bereits vorhandene Codes verwenden.



**Ort finden**  
Eine GPS-Koordinate muss aufgesucht werden.

**Aufgabe** Koordinate Optionen

**Aufgabenstellung**

B I [Image] [Video] [Audio] [Link]

Geht in die Mitte des Sportplatzes!

**Punkte**

100

Hinzufügen Abbrechen

Hier wird durch einen Klick auf eine Karte ein Ort vorgegeben, den eine Lerngruppe erreichen soll. Damit die Navigation per GPS funktioniert, muss er unter freiem Himmel liegen. Wahlweise zur Verfügung stehen eine komfortable Navigation per Karte (für diese wird eine Internetverbindung benötigt) oder die Navigation mithilfe eines einfachen Richtungspfeils.





## DER PARCOURS-CREATOR



Wie bei einer Multiple-Choice-Aufgabe werden hier Fragen gestellt und Antworten vorgegeben, ohne allerdings richtige und falsche Lösungen vorzudefinieren. Diese Funktion eignet sich besonders, um Präferenzen abzufragen, der Gruppe auch einmal eine persönlichere Frage zu stellen oder Feedback einzuholen. Texte und Bilder, Audio- und Videodateien können als Antwortmöglichkeiten eingepflegt werden.



In einem Gruppen-Parcours können die einzelnen Teammitglieder gegeneinander antreten. Eine vorgegebene Aufgabe muss dann teamintern in Zweierduellen gemeistert werden. Am Ende steht eine Siegerin oder ein Sieger fest.

Weitere Informationen finden Sie in der Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Parcours-Creator unter [www.bildungspartner.nrw](http://www.bildungspartner.nrw) → Material.

## RECHTLICHE FRAGEN UND ANTWORTEN

Mit der Nutzung von Smartphones, Tablets und internetbasierten Anwendungen im schulischen Kontext sind vielfältige Fragen verbunden. Insbesondere der Umgang mit persönlichen Daten und Aspekte des Urheberrechts erhalten durch die fortschreitende Digitalisierung und Vernetzung des Lebens und Lernens eine besondere Bedeutung. Hier die wichtigsten Fragen und Antworten, die mit der Nutzung von BIPARCOURS verbunden sind:

### Wer darf BIPARCOURS wofür nutzen?

Die App wurde speziell für den Einsatz in Bildungseinrichtungen in Nordrhein-Westfalen entwickelt und unterliegt deshalb folgenden Nutzungsbeschränkungen:

### Inhaltliche Beschränkungen

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

- keine rechtswidrigen und jugendgefährdenden Inhalte enthalten. Dazu zählen u. a. Texte, Bilder, Audio-, Videodateien oder Links persönlichkeitsrechtsverletzender, sexueller und rassistischer Natur,
- für das schulische oder außerschulische Lernen relevante Themen enthalten. Ein Parcours darf also beispielsweise nicht aus einer Sammlung von Scherzfragen bestehen.

### Geografische und personelle Beschränkungen

- BIPARCOURS-Parcours dürfen erstellt werden von
- Schülerinnen und Schülern, die eine allgemein- oder berufsbildende Schule in NRW besuchen
  - Lehrkräften und pädagogischem Personal des Ganztags an allgemein- und berufsbildenden Schulen in NRW
  - angehenden Lehrkräften im Studium und im Referendariat in NRW
  - Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von außerschulischen Partnern in NRW, die schulischen Akteuren in NRW einzelne Parcours als Lernangebot bereitstellen
  - Schulträgern und Akteurinnen und Akteuren der Lehrerbildung sowie der staatlichen Lehrerfortbildung 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 Schülerinnen und Schüler ihre privaten Smartphones oder Tablets für unterrichtliche Zwecke einsetzen dürfen ist durch das Medienkonzept der jeweiligen Schule geregelt. Um aktuelle Entwicklungen zum Lernen mit Medien zu berücksichtigen, empfiehlt es sich, dieses regelmäßig fortzuschreiben.

Anregungen zum Thema »Medien und Schule« und Hilfestellungen zur Gestaltung und Fortschreibung eines Medienkonzepts finden Sie auf der Website der Medienberatung NRW.

Soll im Unterricht mit der App gearbeitet werden, ist sicherzustellen, dass alle Schülerinnen und Schüler das Lernangebot wie vorgesehen nutzen können, sei es mit privaten Geräten, schuleigenen 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 Schülerinnen und Schülern bedarf es aus rechtlichen Gründen der Zustimmung der Eltern zu den Nutzungsbedingungen und eine Bestätigung, dass die Datenschutzerklärung zur Kenntnis genommen wurde. Wenn also mit BIPARCOURS im Unterricht oder am außerschulischen Lernort gearbeitet werden soll, müssen die Eltern darüber informiert werden. Es sollte sichergestellt werden, dass diese als gesetzliche Vertretungen damit einverstanden sind.

Bei Schülerinnen und Schülern, deren Eltern nicht in die Nutzung von BIPARCOURS einwilligen, muss im Sinne der Gleichbehandlung ein alternatives Lernangebot bereitgestellt werden.

#### Wie kann die Einwilligung der Eltern eingeholt werden?

Für die Kommunikation mit den Eltern haben viele Schulen ihre eigenen Routinen. Die unter [www.bildungspartner.nrw](http://www.bildungspartner.nrw) → Material bereitgestellten Informationen und Arbeitshilfen können Schulen nach Bedarf nutzen:

- Informationen für Eltern
- Einverständniserklärung zur Nutzung von BIPARCOURS (als anpassbares Muster)
- Hinweise für Akteurinnen und Akteure außerschulischer Lernorte
- BIPARCOURS – Netiquette

#### Wo landen die persönlichen Daten?

Alle Nutzerdaten werden auf einem in Deutschland befindlichen Server gespeichert. Hochgeladene Medien und Antworten, die Lernende beim Absolvieren von Parcours generieren, sind nur von der Autorin oder dem Autor eines Parcours bzw. der Initiatorin oder dem Initiator einer »Ergebnisse erhalten«-Runde einsehbar und bei Bedarf löscherbar. Schülerinnen und Schüler können sich außerdem ihre persönlichen Ergebnisse per E-Mail zu senden lassen. Die Lehrkraft sollte beim Einsatz der App ihre Lerngruppe schon im Vorfeld auf die Verwendung von Pseudonymen hinweisen und klar kommunizieren, wie die Ergebnisse verwendet werden.

### Welche Zugriffsrechte hat die App?

Die App fragt nach der Installation nach Zugriffsrechten auf Kamera und Standort. Diese Rechte werden ausschließlich benötigt, um Aufgabentypen wie »Ort finden« oder »Foto hochladen« in Parcours bearbeiten zu können. Über diese Aufgabenbearbeitungen hinaus greift BIPARCOURS nicht auf die Kamera oder den Standort zu.

### Wer ist verantwortlich für die Parcoursinhalte?

Wie bei allen Web-Anwendungen und Internetseiten, die nutzergenerierte Inhalte abbilden und verbreiten, sind die Autorinnen und Autoren eines Parcours für die Inhalte und verwendeten Medien verantwortlich. Das ist auch der Grund dafür, warum erst nach einer Registrierung mit Benutzernamen und E-Mail-Adresse Parcours gestaltet werden können und Login-Daten nie an Dritte weitergegeben werden sollten. Im Übrigen wird an die angegebene E-Mail-Adresse keine regelmäßige Post wie Newsletter verschickt.

### Welche Medien dürfen in einen Parcours eingebunden werden?

Die Verwendung von Medien in einem Parcours stellt immer eine Veröffentlichung im Internet dar, für die besonders strenge Regeln gelten. Genutzt werden dürfen ausschließlich Bilder, Fotos, Audiodateien und Texte, zu deren Verwendung die Autorin oder der Autor eines Parcours berechtigt ist. Soll urheberrechtlich geschütztes Material Dritter verwendet werden, benötigt man die Genehmigung der Rechteinhaberin oder des Rechteinhabers. Selbst erstellte Medien zu verwenden ist oft die bessere Alternative. Auch hier müssen die Persönlichkeitsrechte der abgebildeten Personen (Recht am eigenen Bild) beachtet werden. CC-Lizenzen müssen immer korrekt angegeben werden.

Weiterführende Informationen zu CC-Lizenzen finden Sie im Kapitel → [Creative Commons](#).

## CREATIVE COMMONS

Sollen in BIPARCOURS Medien hochgeladen werden, wird man aufgefordert, die Rechte zu der Datei anzugeben. Auf der Suche nach Bildern und Co. im Netz finden sich neben urheberrechtlich geschütztem Material auch gemeinfreie Inhalte sowie sogenannte Creative Commons. Letztere dürfen unter Beachtung ihrer jeweiligen Auflagen und Angabe der jeweiligen Lizenz verwendet werden.

### Was sind Creative Commons?

Creative Commons (CC) ist eine internationale gemeinnützige Organisation, die verschiedene Lizenzverträge für Urheberinnen und Urheber entwickelt hat. Unter einer

CC-Lizenz versteht man das Lizenzierungsmodell, das eine Urheberin oder ein Urheber wählt, um einfach und unbürokratisch Nutzungsrechte für ihre oder seine Werke festzulegen. Praktisch alles, was auf kreativem Wege entsteht, seien es Bilder, Fotos, Videos oder Musikstücke, kann durch CC-Lizenzen geschützt werden.

### 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 Urheberin oder der Urheber des Werkes muss genannt werden.



#### NC – Non-Commercial

Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke eingesetzt werden.



#### ND – No Derivatives

Das Werk darf nicht verändert werden.



#### SA – Share Alike

Das Werk darf nur unter derselben Lizenz des Ursprungswerkes wieder veröffentlicht werden.



# CREATIVE COMMONS

Aus diesen Elementen können folgende Lizenzen entstehen:



Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden. Das Werk darf weiterverbreitet, verändert und kommerziell genutzt werden.



Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden. Das Werk darf weiterverbreitet und verändert werden, allerdings nur für nicht-kommerzielle Zwecke.



Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden. Das Werk darf nur für nicht-kommerzielle Zwecke verwendet und nicht verändert werden.



Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden. Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Es darf verändert werden, darf aber anschließend nur unter derselben Lizenz wie das Ursprungswerk wieder veröffentlicht werden.



Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden. Das Werk darf für kommerzielle Zwecke verwendet werden, allerdings darf es nicht verändert werden.



Die Urheberin oder der Urheber muss 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.



**Der Sonderfall CC-0**  
Werke mit dieser Lizenz dürfen ohne Nennung der Urheberin oder des Urhebers veröffentlicht und verändert werden, auch für kommerzielle Zwecke.

## Wie findet man Werke mit CC-Lizenz?

### Bilder

Bilder mit CC-Lizenz findet man einfach mit der Google-Bildersuche. Dazu gibt man bei den Suchoptionen unter »Nutzungsrechte« an, nach welchen Nutzungsrechten gefiltert werden soll. Für eine BIPARCOURS-Nutzung genügt in der Regel »Zur nicht kommerziellen Wiederverwendung gekennzeichnet«, es sei denn, das Bild soll vor dem Upload in die BIPARCOURS-Medienbibliothek bearbeitet werden. Auf den meisten Internetseiten sind die Lizenzen direkt beim Bild aufgeführt.

### Audio

Musik lässt sich auf Seiten wie freemusicarchive oder jamenda finden. Die Lizenzen sind beim jeweiligen Titel oder Album zu finden. Geräusche 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 Urheberin oder des Urhebers persönlich einzuholen und eventuell 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 anzugeben!





# TIPPS UND TRICKS

## ... zum Umgang mit dem Parcours-Creator



### Einstellungen

Im Bereich Einstellungen können Sie festlegen, in welcher Form Ihr Parcours für Lerngruppen sowie andere Lehrkräfte und außerschulische Lernorte auffindbar und zugänglich ist. Für die Verortung Ihres Parcours in der Landkarte können Sie die genauen Koordinaten festlegen und ihn unter verschiedenen Schlagworten und Themen für andere App-Nutzerinnen und App-Nutzer auffindbar machen. Achtung: In der Parcours-Beschreibung müssen Sie angeben, wer den Parcours erstellt hat, an wen er sich richtet und was sein Inhalt ist.

### Veröffentlichen

Hier finden Sie den QR-Code und die Internetadresse zum Aufrufen Ihres Parcours. Sie können Ihren Parcours veröffentlichen und festlegen, welche Version in der BIPARCOURS-App aufrufbar sein soll. Änderungen, die Sie im Parcours-Creator vornehmen, werden zwar automatisch gespeichert, haben aber erst dann Auswirkungen, wenn Sie »Aktuelle Version online schalten« ausgewählt haben.

Geheime Parcours bieten die Möglichkeit, Parcours exklusiv für bestimmte Lerngruppen zur Verfügung zu stellen. Veröffentlichen Sie einen Parcours als geheim, so ist dieser nur durch Scannen eines QR-Codes aus der App oder durch Eingabe eines Codes zu starten. Dieser Code ist identisch mit dem Teil der Internetadresse, den Sie selbst beim Einrichten Ihres Parcours festgelegt haben. Ist z. B. die Internetadresse Ihres Parcours <https://biparcours.de/bound/Geheimnis9>, so lautet der einzugebende Code zum Aufrufen »Geheimnis9«.

### Ergebnisse

Als Autorin oder Autor eines Parcours können Sie in diesem Bereich einsehen, wie oft und wann Ihr Parcours absolviert wurde und was dabei die häufigsten Antworten waren. Darüber hinaus steht Ihnen eine Auswertungsansicht zur Verfügung, in der Sie die Ergebnisse Ihrer Lerngruppen miteinander vergleichen und auswerten können. Sie eignet sich besonders für die Nachbereitung im Unterricht. Einzelne Ergebnisse können auch gelöscht werden.

### Gefahrenzone

In der Gefahrenzone können Sie Ihren Parcours löschen oder den Titel des Parcours ändern.

**i** Parcours können auch in Gruppenarbeit erstellt werden. Eine registrierte Nutzerin oder ein registrierter Nutzer kann Sub-Accounts für ganze Gruppen erstellen und einzelne Personen oder Kleingruppen hinzufügen. Schülerinnen und Schüler müssen sich so nicht selbst auf der Website anmelden und können trotzdem Parcours erstellen. Die registrierte Nutzerin oder der registrierte Nutzer kann Berechtigungen festlegen und die Parcours der Sub-Accounts zusammenführen.

## ... zur Nutzung der App

Parcours können heruntergeladen und in der App gespeichert werden. Tippen Sie dazu auf den Button »Herunterladen« anstatt auf den regulären »Start-Button«. Unter Meine Parcours → Geladene Parcours bleibt der Parcours nun so lange gespeichert, bis Sie ihn manuell löschen. Der Parcours kann offline gespielt werden. Zum Herunterladen und zum Absenden der Ergebnisse benötigen Sie W-LAN. Achtung: Bitte senden Sie erst die Ergebnisse eines Parcoursdurchlaufs ab, bevor Sie eine neue Runde starten.

Wenn Sie nicht selbst Autorin oder Autor eines Parcours sind, können Sie bei Start des entsprechenden Parcours den Button »Ergebnisse erhalten« auswählen. Über einen Auswertungslink erhalten Sie dann die Ergebnisse Ihrer Lerngruppe, um diese miteinander vergleichen und auswerten zu können. Dazu müssen Sie den Namen der Lerngruppe (z. B. Klasse 10b) und eine E-Mail-Adresse festlegen, an die der Auswertungslink verschickt wird. Der anschließend generierte QR-Code ist der exklusive Schlüssel zu Ihrer »Ergebnisse erhalten«-Runde. Lassen Sie den QR-Code von den Endgeräten der Schülerinnen und Schüler aus der BIPARCOURS-App scannen, um den Parcours zu starten.



## 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«.



### APPsolutely BEETHOVEN! Eine Spurensuche in der Musikbibliothek Essen

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 Schülerinnen und Schüler 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 Spielerinnen und Spieler 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. Er wurde in mehrere Sprachen übersetzt, z. B. ins Englische, Französische und Albanische.

## EXEMPLARISCHE PARCOURS FÜR VERSCHIEDENE FÄCHER

Die Beispiele auf dieser Seite wurden vom Bildungspartner-NRW-Team entwickelt. Sie zeigen beispielhaft, 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 Schülerinnen und Schüler eines Musikkurses, der sich entweder mit Jugendkultur und/oder Popmusikgeschichte beschäftigt bzw. beschäftigt hat. Die Schülerinnen und Schüler 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, Schülerinnen und Schüler 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 können Schülerinnen und Schüler sich über die menschenverachtenden Vorstellungen und Absichten informieren, die hinter dem 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

7. Auflage 2020

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

**Gestaltung**  
Bosbach Kommunikation & Design GmbH, Köln

**Druck**  
LVR-Druckerei  
Ottoplatz 2  
50679 Köln  
T 0221 809-2418

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



Ministerium für  
Schule und Bildung  
des Landes Nordrhein-Westfalen

