

Inhaltsverzeichnis

Wenn Orte sprechen könnten ... 4
Einführung 8

Grundlagen

Medienpädagogische Grundlagen 16
 Digitalisierung – pädagogisch nutzbar? 16
 Medienpädagogik – Was ist das? 17
 Medienpädagogik – und Actionbound? 21
 „Edu-Games“ – Was bringt’s? 22
 Mobile Gaming – Was gibt’s? 23
 Actionbound – und sonst? 24
Inhaltliche Grundlagen 26
 Einsatz – Wie funktioniert Actionbound? 26
 Vielfalt – Wo funktioniert Actionbound? 31
 Inklusion – Was leistet Actionbound? 38
Praktische Grundlagen 40
 Anleitung – Wie wird Actionbound gespielt? 40
 Lizenzmodelle – Was macht Sinn? 44
Rechtliche Grundlagen 47
 Datenschutz 47
 Medienrecht 48
 Aufsichtspflicht 51
 Zusammenfassung 53

Bounds

Übersicht über die Bounds 58
Noch ein paar Anmerkungen 61
Unterwegs nach Bethlehem 62
Kreuzweg 68
Sundays for Future – Erntedank 76
Elisabethkirche 82
Bonifatius – Mein Glaube macht mich stark! 90
Reise durch die Bibel 96
Zehn Gebote 102
Jesus von Nazareth 110
Beten 116
Team – Wir gehören zusammen! 122

Anleitung und Entwicklung

Bounds in der Praxis – eine Schritt-für-Schritt-Anleitung	132
1. Bound spielen – die App	133
1.1 Vor dem Spiel – Orientierung in den Menüs	133
1.2 Im Spiel – Orientierung in den Menüs	136
1.3 Im Spiel – Navigation in der App	137
1.4 Nach dem Spiel – Auswertung	138
2. Bound erstellen – der Bound-Creator	140
2.1 Registrierung	140
2.2 Bound-Creator	140
3. Bound verwalten – das Dashbord	158
4. Bound übertragen und anpassen	159
4.1 Bound per Kopierlink übertragen	159
4.2 Bound per Kopierlink zur Verfügung stellen	159
4.3 Bound nach der Übertragung anpassen	160
5. Bound optimieren – optionale Features	161
5.1 Bound-Challenge	161
5.2 Bound-Styler	162
5.3 Sofort-Accounts	162
6. Actionbound vertiefen und weiterentwickeln	163
6.1 Forum und Blog	163
6.2 Academy: Tutorials, FAQ und Workshops	163

Anhang

Wenn du mehr willst	168
Die Autorinnen	172
Wir sagen „Danke!“	173