

Educaching leicht gemacht – Baukastensysteme zur Entwicklung von lokalen Educaches

Von Max Kreuzwieser, Ursula Krüger und Torben
Stichling

Gliederung

- Begriffsdefinition
- Vorstellung des Projektes
- Vorstellung des Baukastensystems

Geocaching

- Moderne Schnitzeljagd mit GPS-Gerät oder Smartphone
- Suchen und Finden von versteckten Behältern per GPS festgelegten Koordinaten
- Auf Internetportalen sind alle Caches vermerkt und dokumentiert
- Caches enthalten ein Logbuch, des weiteren kann man Gegenstände oder Rätsel finden, die zu weiteren Orten führen

Educaching

- Geocaching mit Bildungsinhalten erweitert
- Reiz des Suchens und Findens bleibt bestehen, aber das Kennenlernen von Hintergrundinformation über die gefundenen Orte steht im Mittelpunkt
- Spielerisch und selbstständig Wissenswertes über seine Umgebung erfahren

Vorstellung des Projektes

Ziel:

- Eine Internetplattform zu etablieren, auf der man Educache-Touren für hoch-/herunterladen kann
- Zusätzlich soll ein Baukastensystem Hilfestellung geben, um einfach und übersichtlich eigene Touren zu erstellen

Vorstellung des Projektes

Ziel:

- Eine Internetplattform zu etablieren, auf der man Educache-Touren für Düsseldorf hoch-/herunterladen kann
- Ein Baukastensystem soll Hilfestellung geben, um einfach und übersichtlich eigene Touren mit Jugendgruppen oder Schulklassen zu erstellen

Das Baukastensystem

- Ziel des Baukastensystems:
 - Bedienungsanleitung zum Erstellen eigener Touren
 - Hilfestellung mit allen wichtigen Arbeitsschritten
 - Vermeidung von Fehlern in der Planung

Baukastensystem

- 1. Themen sammeln
 - Nach Interesse
 - z.B. Stadtgeschichte, Stadtteil, einem Buch, Geschichte, Jugendtreffpunkte, Spielplätze, Schulhöfe, Schulen oder einem bestimmten Interessensfeld etc.

Baukastensystem

- 2. Thema finden & überprüfen
 - Thema überprüfen auf:
 - Alter und Fähigkeiten der Zielgruppe der möglichen Tour
 - Gibt das Thema genug her?
 - Sind die Stationen/Orte erreichbar bzw. zugänglich?
 - Thema eventuell eingrenzen

Baukastensystem

2. Mögliche Methoden

Vorüberlegung zu möglichen Methoden

- GPS als Grundlage der Educache-Touren
- Mögliche Kombinationen mit:
 - QR-Codes
 - Audiofiles
 - Plastikbehälter (klassischer Cache)
- Vorteile und Nachteile der Methoden beachten

Baukastensystem

- 3. Sammeln von Tourpunkten
 - Auf Stadtplan markieren (eventuell Stadtplan ausdrucken)
 - Gesammelte Punkte auswählen unter:
 - Zugänglichkeit
 - Erreichbarkeit
 - Entfernung von einander
 - Anzahl
 - Mögliche Form der Route:
 - Rundgang
 - Strecke

Baukastensystem

- 4. Ortsbegehung
 - Zur Verfügung gestellte Tabelle ausdrucken
 - Ortsbegehung:
 - Umsehen
 - Fotos machen
 - Koordinaten einmessen
 - Tabelle ausfüllen
 - Dauer der Tour festhalten
 - Ideen für Rätsel notieren

Baukastensystem

- 5. Orte endgültig festlegen
 - Anhand der Tabelle Orte überprüfen und endgültig festlegen
 - Eventuell Orte streichen / hinzufügen
 - Unter Beachtung der Zeit und des Umfangs
 - Endgültige Reihenfolge der Orte festlegen

Baukastensystem

- 6. Orte mit Bildungsinhalten füllen
 - Entscheiden, welche Methode für welchen Ort geeignet ist
 - Für jeden Ort Bildungsinhalten recherchieren und verfassen
 - Rechte an Bild und Wort beachten
 - Reader / Handout erstellen mit Bildungsinhalten, Rätsel der Orte und Lösungen

Baukastensystem

- 7. Erster Testlauf
 - Benötigte Materialien mitnehmen, z.B. Reader, gefüllte Cachebehälter, ausgedruckte QR Codes, GPS Gerät, Smartphone
 - Testlauf machen – Tour überprüfen auf:
 - Koordinaten richtig?
 - Rätsel sinnvoll?
 - Caches verstecken und QR-Codes anbringen (auf Eigentum achten)
 - QR Codes nochmal scannen und überprüfen
 - Mögliche Fehler notieren und korrigieren

Baukastensystem

- 8. Zweiter Testlauf
 - TestläuferInnen finden und die erstellte Tour erproben
 - TestläuferInnen sollen mögliche Denkfehler, unstimmmige Koordinaten, unlösbare Rätsel finden und notieren
 - Fehler korrigieren

Baukastensystem

- 1. Themen sammeln
- 2. Thema finden
- 3. Sammeln von Tourpunkten
- 4. Ortsbegehung
- 5. Orte endgültig festlegen
- 6. Orte mit Bildungsinhalten füllen
- 7. Erster Testlauf
- 8. Zweiter Testlauf