

Minetest, spielend im Unterricht

Unterlagen/Folien
bit.ly/mediencafe



Maria Vogt, Matthias Goepfert

Unterrichtsprojekt Minetest

Was ist Minetest

Openworld Game wie Minecraft

Open Source



Potential für Lernsituationen

- offene Aufgabenstellung
- dynamischer, durch die Gruppe gesteuerter Lernprozess
- es entstehen Geschichten, Fragen, Herausforderungen durch das gemeinsame Spiel
- fachliche und überfachliche Kompetenzen triggern und fördern

Raum zum Entdecken

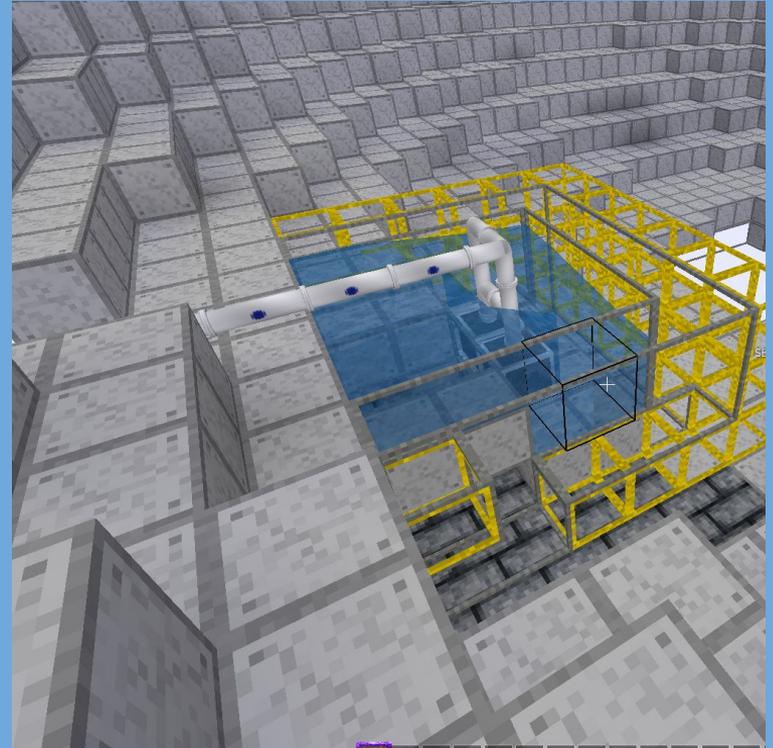
- Beginn in unberührter Welt
- keine vorgegebenen Spielziele
- Wettkampf nicht im Vordergrund
- Blöcke mit Eigenschaften

→ Neugier, Inspiration



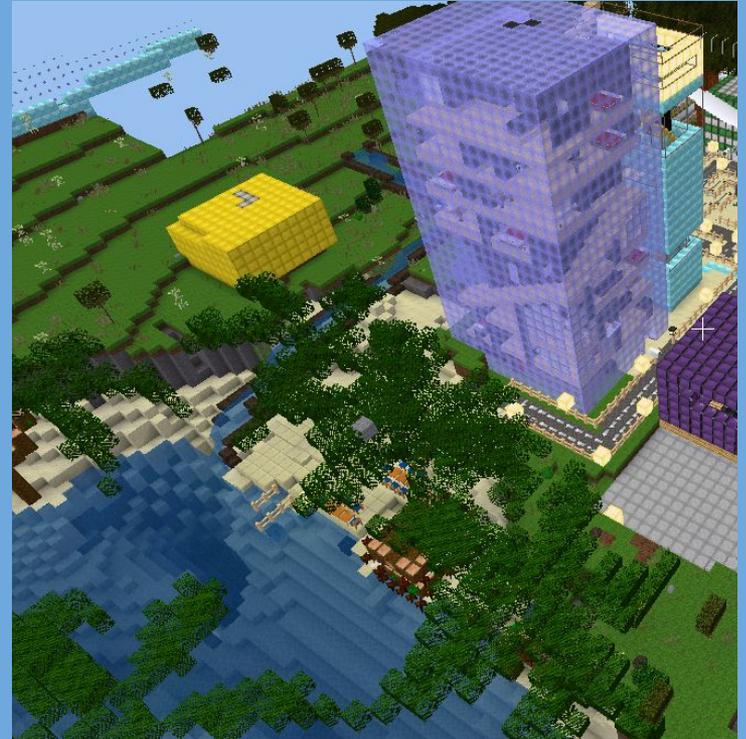
Raum für Kreativität und Herausforderungen

- to mine = abbauen
- to craft = herstellen
- Logik
- Orientierung im Raum
- spielen und ausprobieren
- Räume, Bilder gestalten
- spieleigene Physik und Regeln
- Scheitern statt Verlieren/Versagen



Raum für gemeinsame Projekte

- kolaboratives Arbeiten
- unser Haus/Dorf/Schule usw.
- gemeinsam etwas erschaffen
- Gesellschaftsstrukturen abbilden
- teilen von Ressourcen, Werkzeugen usw.
- voneinander lernen ohne Konkurrenz



Raum für Geschichten

- Erlebnisse im digitalen Raum
- Beziehung zu Erschaffenem und Figuren
- Geschichten erzählen in der Blockwelt
- Filmen mit Screencast



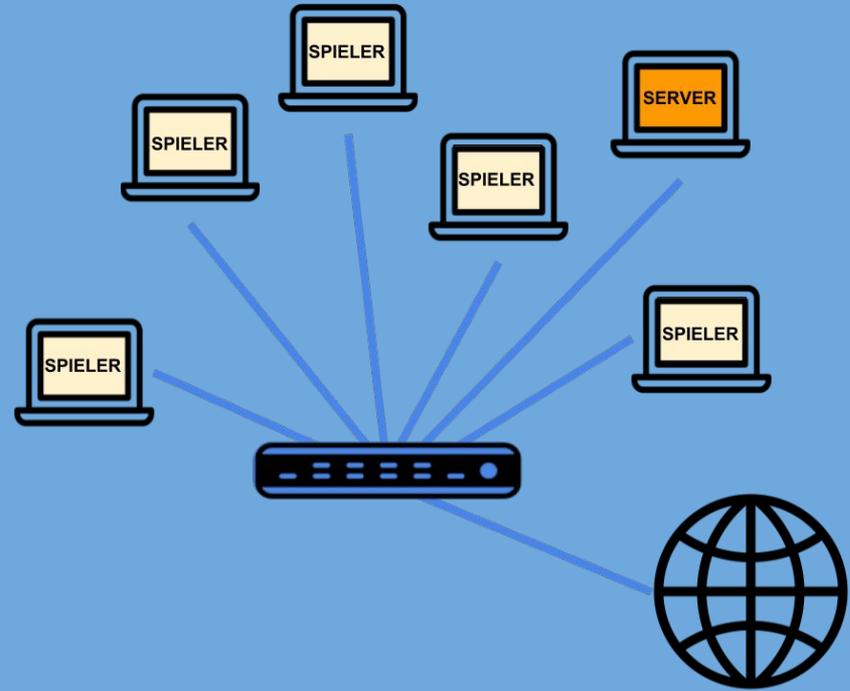
Raum für Auseinandersetzungen

- Aufgabenteilung/Zusammenarbeit
- Regeln des “Zusammenlebens”
- Konflikte und Krisen bewältigen
- Verhalten und Emotionen reflektieren
- Beziehung zum Erschaffenen oder zu Personen im Spiel



Technische Umsetzung

- 1 Netz
- Viele Clients
- 1 Client stellt den Server
- Software ist gratis
- Server muss allenfalls mit Mods erweitert werden
- Community hilft (Wikis, Blogs, Foren, Tutorials ...)
-



Unterrichtsprojekt Minetest - Voraussetzungen

- zwei 6. Klassen
- offene und flexible Lehrpersonen
- 1:1 Ausstattung mit mobilen Geräten
- stabiles WLAN



Unterrichtsprojekt Minetest - Umsetzung

4er Teams -

Alle Teams spielen in der gleichen Welt -

Thema anfangs frei -

Vertiefung eines bereits behandelten Themas

keine vorgegebenen Regeln -

unterschiedliche Spieldauer -

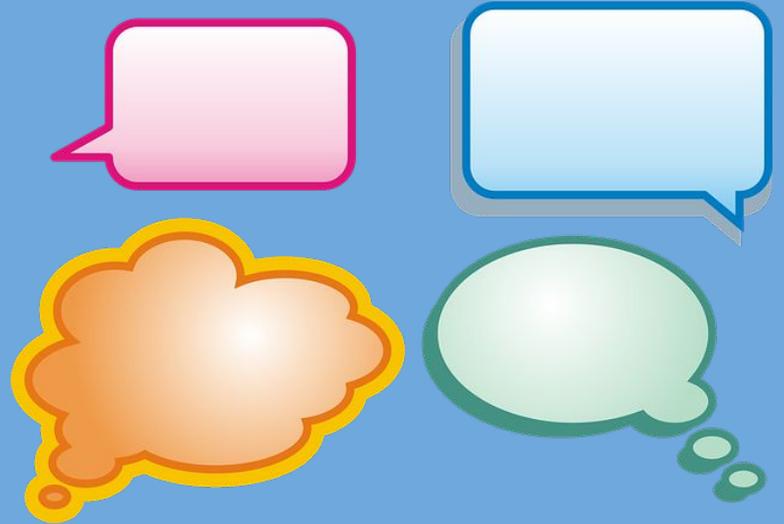
Ergebnissicherung als Screencast -

Lehrplanbezug (D & NMG) -



Unterrichtsprojekt Minetest - Didaktik

1. erster Kontakt mit dem Spiel
2. Technischer Input
3. Auftrag besprechen
4. Kinder spielen lassen
5. Auseinandersetzung mit Räumen
 - a. Raum zum Entdecken
 - b. Raum für Kreativität und Herausforderungen
 - c. Raum für gemeinsame Projekte
 - d. Raum für Geschichten
 - e. Raum für Auseinandersetzung



Unterrichtsprojekt Minetest - Rückblick

- Umfrageergebnisse einer Klasse einsehbar
- Enge Begleitung (Gespräche) notwendig
- Technische Knacknüsse

Unterlagen/Folien
bit.ly/mediencafe

selber spielen

- Auf den bereitgestellten Geräten
- mit eigenem Smartphone
 - WLAN: minetest
 - Passwort: minetest



Unterlagen/Folien
bit.ly/mediencafe