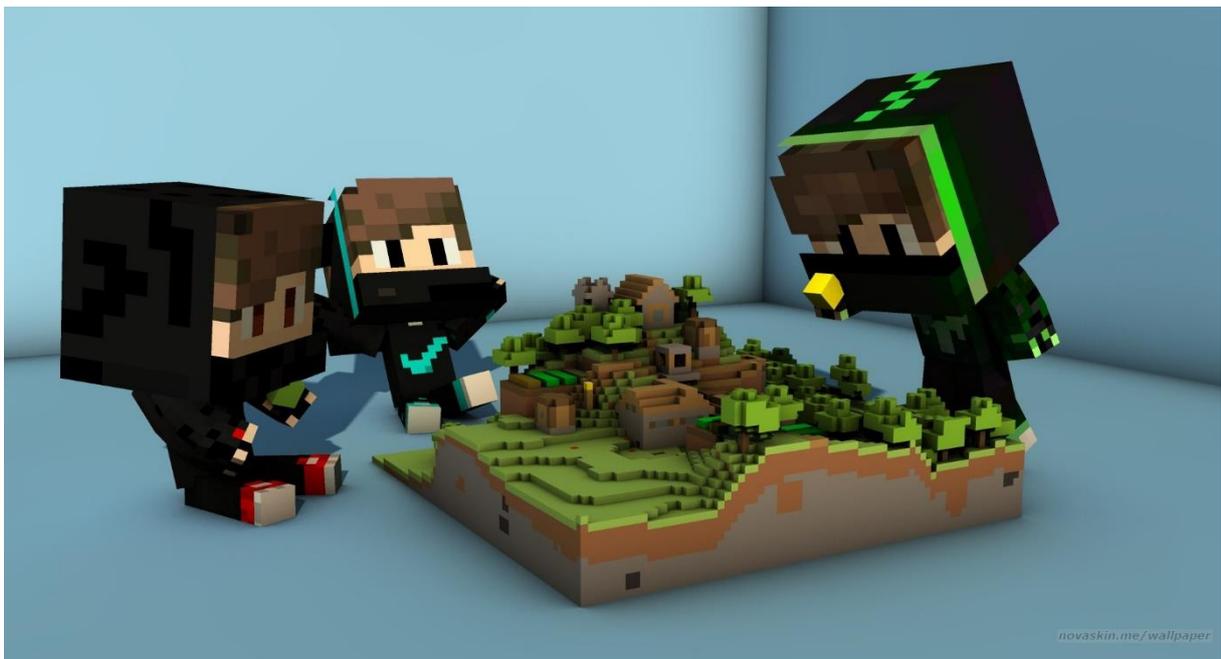


15. FEBRUAR 2021



SPIELEND LERNEN MIT MINECRAFT

Handreichung zum Kolloquium zur Qualifizierung für Seiteneinsteiger*innen in den Lehrer*innenberuf am Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt

Falk Platzeck

Inhalt

Einleitung.....	2
Vorbetrachtung	3
Was ist eigentlich Minecraft?.....	3
Was ist soziale Wirklichkeit, wie wir sie derzeit erleben?.....	4
Wie wird heute kommuniziert?.....	4
Kritik	5
Positionierung	6
Neuorientierung: Schulprojekt – Eine mittelalterliche Siedlung mit Minecraft gestalten.....	7
Motiv	7
Planung.....	7
Grundlagen.....	7
Methoden.....	8
Ziele	8
Verlauf	8
Nachbetrachtung.....	9
Literaturverzeichnis.....	10
Weiterführende Literatur.....	10
Internetseiten zum Thema Minecraft und Schule.....	10
Bildnachweis.....	12

Einleitung

„Zur alltäglichen Lebenswelt Jugendlicher gehört heute ein breites Repertoire an verfügbaren Medien, die vor allem außerhalb der Schule rezipiert werden und die Konstruktion sozialer Wirklichkeit in bedeutsamer Weise beeinflussen können.“
(Vollbrecht, 2003)

Ich möchte in dieser Belegarbeit über den Sinn des Einsatzes eines Computerspieles im Unterricht schreiben. Obwohl ich mich hier auf bekannten, somit sicheren Pfaden bewege, bin ich dennoch besorgt. Diese Sorge ist der Tatsache geschuldet, dass Digitalisierung an Schulen bisher dazu diente, Ausstattungsmaterial mittels aufwendiger Medienkonzepte in die Schulen zu bringen. Eines wurde dabei vergessen, die besondere Herausforderung, die aus der Digitalisierung erwächst, zu erwähnen. Man erhält vielmehr den Eindruck, dass es mehr um den Wettbewerb im PISA-Ranking und der schnellen Beseitigung der Notlage aufgrund verpasster Chancen geht. Dabei ist es nicht zielführend, den Druck zu erhöhen, um endlich Anschluss an andere Nationen zu bekommen. Mehr Gelassenheit und Vertrauen in die eigenen Kräfte, die diesen Prozess kontinuierlich vorantreiben werden, wäre jetzt hilfreich. Dazu gehört auch, dass zu wenig auf die Bedürfnisse unserer Kinder eingegangen wurde. Wir sollten die digitalen Konzepte gemeinsam mit ihnen gestalten und nicht über deren Köpfe hinweg.

Digitale Werkzeuge sind im heutigen Schulalltag nicht mehr wegzudenken, da diese einen zeitgemäßen Unterricht ermöglichen. Doch bei dem bisher erreichten Einsatz technischer Gerätschaften an Schulen wurde einiges vernachlässigt – die ernst zu nehmenden Bedenken unserer Lehrer*innen, bezüglich ihrer Unsicherheiten bei der Planung und Umsetzung digitalen Unterrichts. Auch deshalb wird die Technik nicht so zum Tragen kommen, wie es die vielerorts getätigten Neuanschaffungen vermuten lassen. Aus gewachsenen Strukturen sind neue Konzepte besser zu bewältigen, als mit geforderten von außen diktierten. Das braucht nicht nur Zeit, sondern auch die Erfüllung der Bedürfnisse nach einem besseren Verständnis darüber und dem sicheren Umgang mit diesen Werkzeugen.

Für die digitalen Werkzeuge im Unterricht sprechen die vielfältigen Möglichkeiten ihres Einsatzes, so z. B. das Lernen mit Computerspielen. Hier sind die Kinder Experten und lernen darüber vermutlich schneller als Lehrer*innen in ihren Fortbildungen. Dass dieses Thema uns näher beschäftigen wird, liegt darin begründet, dass Kinder komplexere Computerspiele fast ausschließlich zu Hause spielen. Eine kompetente Auseinandersetzung mit digitalen Medien ist aber gerade in bildungsfernen Elternhäusern weniger zu erwarten, da hier die Spielaktivitäten kaum genügend beurteilt werden.

Computerspiele wie Minecraft fördern soziales und emotionales Lernen, zumal sich die Spieler*innen in der konstruierten Wirklichkeit ausprobieren und besondere Erfahrungen sammeln, denn das ist möglich in einer virtuellen Umgebung, wie sie Minecraft bietet.

Vorbetrachtung

Was ist eigentlich Minecraft?

Das PC-Spiel *Minecraft* gibt es bereits seit 8 Jahren und wurde von Markus „Notch“ Persson in Schweden entwickelt. Seit 2010 ist aufgrund der rasant ansteigenden Verkaufszahlen die von Notch gegründete Firma *Mojang AB* für die Weiterentwicklung dieses Spiels verantwortlich. *Minecraft* reiht sich ein in die Kategorie der Open-World-Spiele.¹ *Minecraft* gibt es für fast alle Plattformen und kann durch den einmaligen Kauf einer Einzellizenz erworben werden. Weitere Kosten können dennoch entstehen für bestimmte Produkte, die im *Minecraft-Store* erhältlich sind oder für die Online-Nutzung auf bestimmten Spieleservern. Hier können für die Miete monatliche Kosten anfallen. Es gibt aber die Möglichkeit auf vielen kostenfreien Servern gemeinsam mit mehreren Spielern zu spielen. Im Vergleich zu anderen beliebten Spielen ist *Minecraft* jedoch weniger preisintensiv, da sehr viele Erweiterungen für das Spiel, wie z. B. Mods² und Ressourcenpakete³ unentgeltlich zur Verfügung gestellt werden. Dies geschieht innerhalb der „Community“, die es jedem Spieler ermöglicht, an *Minecraft* mitzuwirken und eigene Ideen einzubringen, die das Spiel verbessern und auch verändern können. Der große Vorteil von *Minecraft* ist die bewusst einfach gehaltene Grafik. Dadurch kann die Desktopversion auch auf leistungsschwächeren Computern installiert werden und Spieleserver auch bei geringerer Bandbreite für *Minecraft* genutzt werden. Das Spielerlebnis wird kaum beeinträchtigt, da die Bewegungsabläufe fließend bleiben. Für Spieler mit hohen grafischen Ansprüchen gibt es mit den entsprechenden Mods oder Ressourcenpaketen sinnvolle Erweiterungen, die bei entsprechendem Grafikkarteneinsatz die Bildarstellung wesentlich verbessern. Der Grundgedanke aber ist der, dass *Minecraft* eine Vielzahl an Gestaltungswerkzeugen zur freien Verfügung stellt, um Ideen und Projekte umsetzen zu können. Hier orientiert sich das Spiel an den Artefakten und Lebensräumen unserer natürlichen Umgebung, das heißt mit dem Wissen über die Methoden zur Herstellung verschiedener Produkte der Realwelt ausgestattet, kann ich in der virtuellen Welt von *Minecraft* ziemlich gut bestehen, da vieles, wenn auch vereinfacht, übertragbar ist. Somit können Schulen die Anwendung von Sachwissen auf die Umgebung von *Minecraft* übertragen, um ihren Schüler*innen Raum zum Probieren und Experimentieren zu geben. Übrigens wurde am 1. November 2016, die von Lehrer*innen für Schulen entwickelte *Education Edition* (für Windows) offiziell fertiggestellt und in 11 Sprachen veröffentlicht.

¹ „Open-World-Spiele (englisch open world ‚offene Welt‘) sind eine Art von Computerspielen, bei denen der Spieler überdurchschnittlich viele Freiheiten und Möglichkeiten besitzt, das Spiel zu spielen. Die Besonderheit bei Open-World-Spielen ist die von Spielbeginn an ungehinderte Bewegungsfreiheit. Somit entscheidet der Spieler selbst, was er wann und wie in der Spielwelt erkunden möchte.“ Stand: 11.02.2021, <https://de.wikipedia.org/wiki/Open-World-Spiel>

² „Als Modifikation (Abkürzung Mod) wird alles bezeichnet, das den Spielinhalt von *Minecraft* verändert. Mods werden immer beliebter und umfangreicher, da sie das Spielerlebnis komplett ändern und neue Spielziele einfügen können.“ Stand 11.02.2021, <https://minecraft-de.gamepedia.com/Modifikation>

³ „Mit einem Ressourcenpaket (engl. resource pack) können Änderungen an *Minecraft* vorgenommen werden, ohne das Programm zu verändern. Das unterscheidet Ressourcenpakete von Modifikationen, die den Programmcode modifizieren. Diese Änderungen können etwa das Aussehen oder die Sounds des Spiels betreffen.“ Stand 11.02.2021, <https://minecraft-de.gamepedia.com/Ressourcenpaket>

[Spielend lernen mit Minecraft](#)

Was ist soziale Wirklichkeit, wie wir sie derzeit erleben?

Soziale Wirklichkeit findet im Privaten heute nicht mehr nur im realen, sondern im virtuellen Raum statt. Die Kommunikation ist somit mehrdimensional und wird von medientechnischer Ausstattung begleitet sowie verstärkt von markt- und werbespezifischen Aspekten. Soziale Netzwerke und Plattformen, die gerade stark genutzt werden, sind „in“, andere verschwinden wieder. Diese Schnelllebigkeit erfordert ein hohes Maß an Orientierungsvermögen. Die jüngeren Nutzer sind mit dieser Fähigkeit aufgrund der stärkeren Nutzung im Sinne einer Alltagskompetenz ausgestattet. Das Ziel ihrer virtuellen Aktivitäten, ist aber nach wie vor das Bestreben nach Anerkennung in der Gemeinschaft. Was im „wirklichen“ Leben immer mehr verschwindet, wird hier noch stärker betont – wahrgenommen zu werden und andere wahrzunehmen.

In Spielbergs Romanverfilmung „Ready Player One“⁴ werden einige Perspektiven sozialer Interaktion beleuchtet. Hier gibt es Menschen, die aus ihrem wirklichen Leben heraustreten, um sich in einer virtuellen Identität als Schatzsucher, Krieger und Helden wiederzufinden, denn hier können sie sein, was immer sie wollen. Die bedrohliche Vision spielsüchtiger Verlierer, die das wirkliche Leben nicht mehr im Griff haben, ist eine Sichtweise. Doch die Geschichte richtet sich gegen diese eindimensionale Darstellung und macht deutlich, dass Menschen in der virtuellen Welt bestehen, weil sie im realen Leben über sich hinauswachsen und dass virtuelle Freundschaften ziemlich echt sind und reale Grenzen und Barrieren überwinden.

Wie wird heute kommuniziert?

Die Formen der Kommunikation im Netz sind mit der Entwicklung des Internets und der Zunahme von Bandbreite in den Haushalten vielfältiger geworden. Das Internet hat die Menschen im „globalen Dorf“ scheinbar noch näher zusammengebracht. Neben sozialen Netzwerken haben gerade Onlinespiele sich immer mehr als eine Form sozialer Interaktion entwickelt. Die Idee dahinter sind der gemeinsame Spielgedanke und die Verbindung über das Medium Spielplattform. Die Hersteller und Entwickler von heute sehr beliebten Spielen haben diese so konzipiert, dass niemand mehr allein vor seinem Endgerät sich durch die verschiedenen Spielebenen (Level) bewegen muss. Vielmehr steht hier der Gedanke einer Community mit gemeinsamen Interessen im Sinne einer Spielergemeinschaft im Vordergrund. Die Zeit, die ich als Spieler vor dem Bildschirm verbringe, ist gleichbedeutend mit dem starken Bedürfnis, in einer konstruierten Welt und in Gemeinschaft etwas gestalten zu wollen, während ich durch Text-, Sprach- und/oder Videochat verbunden bin mit den anderen Mitspieler*innen.

Könnten die virtuellen Erlebnisse der realen Welt positive Impulse geben, wäre die Zeit, die wir mit Onlinespielen verbringen würden, eine sinnvolle Erweiterung unseres realen Lebens.

⁴ „Ready Player One ist der Titel eines dystopischen Science-Fiction-Romans von Ernest Cline aus dem Jahr 2011. Der Debütroman landete sofort auf verschiedenen Bestsellerlisten und brachte für den Autor die literarische Anerkennung. Eine deutsche Übersetzung erschien 2012 von Hannes und Sara Riffel. Das Buch beschreibt die Abenteuer einer Schatzsuche, die ein in ärmlichen Verhältnissen lebender Jugendlicher im Jahr 2045 in einem Computerspiel namens OASIS erlebt. Regisseur Steven Spielberg verfilmte den Roman im Jahr 2018.“ Stand 11.02.2021, [https://de.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_\(Roman\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_(Roman))

Kritik

Meine beruflichen Erfahrungen bilden eine andere Wirklichkeit ab. Aus den Unterrichtsgesprächen mit einigen Schüler*innen, konnte ich erfahren, dass diese mit ihren Spielaktivitäten sehr viel Zeit verbringen. Die Missionen, die sie in den Spielen erfüllen, sind meist von Gewalt begleitet. Es sind einfache und schnelle Handlungen, die von ihnen abverlangt werden. Das macht den Reiz dieser Spiele aus, da es permanent um reagieren und entscheiden geht. Moralisch betrachtet, steht hinter der Spielidee lediglich die Ausschüttung von Adrenalin und kein wirklicher Wertekanon, außer der des gemeinsamen Schicksals beim Erfüllen der Missionen. Laut empfohlener Altersfreigabe der FSK sind meine Schüler*innen für einige Spiele viel zu jung, doch ihre Eltern erlauben es, als Jäger im digitalen Raum künstliche Gegner oder Spieler aus gegnerischen Teams zu bekämpfen.

Neben der Gefahr einer durch exzessives Nutzungsverhalten hervorgerufenen Spielsucht wird eines besonders deutlich, der Verlust des Erlebens und Spielens in der Natur. Meist fehlt es den Kindern an körperlicher Bewegung, da diese in virtuellen Räumen derzeit eben nicht stattfinden kann. Die Entwickler von *Minecraft* haben versucht, dieser Tendenz entgegenzuwirken. Mit *Minecraft Earth* haben sie ein Spiel auf den Markt gebracht, das über die sogenannte erweiterte Realität den Mitspielern Aufgaben im öffentlichen Raum stellt, die es zu lösen gilt. Abläufe aus der Spielumgebung von *Minecraft* wurden in die erweiterte Gestaltung des städtischen oder Naturraums übertragen, lediglich ein internetfähiges Mobilgerät ausgestattet mit der App musste dafür bereitgehalten werden. Dieses Projekt wird voraussichtlich im Juni 2021 enden, aufgrund der aktuellen weltweiten Pandemie.

Sollte das Ausbalancieren kindlicher Freizeitaktivitäten nicht in der Verantwortung der Eltern liegen? Die Anziehungskraft, die Spiele ausüben, beweist, dass gerade Spieleentwickler das Freizeitverhalten ihrer Zielgruppe zunehmend beeinflussen können. Ein Versäumnis bei den Eltern festzumachen, klingt einleuchtend, doch das wäre zu einfach. Betrachtet man die langfristige Entwicklung digitaler Medien und noch genauer den Spielemarkt, wird klar, wie umfassend die Problematik eines sich zunehmend verändernden kindlichen bzw. jugendlichen Freizeitverhaltens betrachtet werden muss. Ich bin der Überzeugung, dass gerade staatliche Schulen es nicht geschafft haben, auf diese neu entstandene Lebenswirklichkeit der Schüler*innen positiven Einfluss zu nehmen. Es ist ihnen bis heute nicht gelungen, sich dieser Tatsache über die Gestaltung entsprechender schulischer Angebote zu stellen. Dass es möglich ist, hat eine schwedische Schule gezeigt und Minecraft zur Lehrmethode erhoben. Nun gibt es das Unterrichtsfach zum Spiel und den Schüler*innen gefällt es⁵.

Das Minecraft weltweit an einigen Schulen bereits angekommen ist, kann ich im folgenden Kapitel mit einem entsprechenden Beispiel belegen. Für staatliche Schulen innerhalb unserer Landesgrenzen war meine Recherche weniger erfolgreich.

⁵ „180 Schüler im Alter von 13 Jahren freuen sich über ihr neues Schulfach: Minecraft gehört für sie nun zum Schulalltag. Die Viktor Rydberg Schule in Stockholm ist von dem Spiel als unkonventionelle Lehrmethode überzeugt. Die Schüler nehmen das neue Fach sehr gut an und lernen spielerisch diverse Themen in den Bereichen Umwelt und Stadtplanung. Die Kreativität der Schüler werde angeregt, was im Unterricht wichtig ist.“ Stand: 11.02.2021, <https://www.minecraft-spielen.com/05490/minecraft-als-pflichtfach-schule-in-schweden-ist-uberzeugt>

Positionierung

Die große Zurückhaltung bezüglich des Einsatzes von Computerspielen im Unterricht ist der Tatsache geschuldet, dass diese negative Auswirkungen auf Seele und Gehirn haben können (Bergmann & Hüther, 2013, S. 103 ff). Dabei ist eine differenzierte Betrachtung dringend notwendig, denn im Fall von Sucht liegt ein exzessives Spielverhalten zugrunde. Natürlich sind die Grenzen zum „normalen Verhalten“ fließend, aber es wäre falsch, Sucht als logische Konsequenz des Spielens an Konsolen zu betrachten. Verschiedene Faktoren begünstigen Computerspielsucht und sind mit einzubeziehen.

Ich orientiere mich trotz aller Besonnenheit an den leuchtenden Beispielen, die uns neue Perspektiven aufzeigen. Dass es geeignete Computerspiele gibt, die gerade individuelle Lernbedürfnisse bedienen, belegen zwei Beispiele aus meiner Internetrecherche:

Im Zuge einer weltweiten Befragung im Jahr 2017 wurden Lehrer*innen aus 11 Ländern und vier Kontinenten zu ihren Erfahrungen im Einsatz mit *Minecraft* an Schulen befragt. Es stellte sich eindeutig heraus, „dass einer der Bereiche, der durch die Zusammenarbeit mit *Minecraft* am dramatischsten verbessert wurde, das soziale und emotionale Lernen (SEL) war.“⁶

Das Projekt „MineSchool“ der Jungen Akademie der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt in Kooperation mit der Gesamtschule im Gartenreich in Wittenberg hatte 22 Jugendlichen die Möglichkeit verschafft, ihre Vorstellungen einer künftigen Gestaltung ihrer Schule in *Minecraft* umzusetzen und diese Lehrer*innen, Eltern und Verantwortlichen aus Politik und Verwaltung vorzustellen.⁷

Mit dem Onlinespiel *Minecraft* lassen sich über Interessenbezogenheit stärkere Effekte beim Lernen erzielen. Fachliche Kompetenzen wie Mengenzuordnung und -einteilung, Koordinatenbestimmung werden erworben wie z. B. beim maßstabsgetreuen Entwerfen und Gestalten von real existierenden Gebäuden oder Bauwerken im Rahmen von Städteprojekten. Lernprozesse werden beschleunigt, da grundlegende Kompetenzen aus eigenem Antrieb und Wissenserwerb erwachsen.

Es gibt keine Hilfefunktion im Spiel *Minecraft* selbst. Als Teamspiel ist es darauf ausgelegt, dass die Spieler*innen sich gegenseitig unterstützen. Voneinander und miteinander lernen ist ein wesentlicher Gedanke, der dem Spiel zugrunde liegt. Je nach Interessen und Fähigkeiten oder bereits vorhandenen Erfahrungen mit *Minecraft* kann jeder, der Zutritt in eine gemeinschaftliche Welt besitzt, seinen Anteil an der Umsetzung eines Projekts tragen. Politische und geografische Grenzen spielen keine Rolle, wenn sich Spieler aus verschiedenen Kontinenten treffen, um gemeinsam ihre Stadt zu bauen oder einfach nur das Leben darin gestalten wollen. Kommuniziert wird dann überwiegend in englischer Sprache.

Mit dem Spiel *Minecraft* wird ein tiefes Verständnis für computergestützte Anwendungen gefördert. Die grenzenlose Vielfalt übt eine hohe Anziehungskraft aus und bewirkt etwas, das unseren staatlichen Schulen heute verloren gegangen ist – Kinder wachsen gemeinschaftlich an ihren Aufgaben.

⁶ Siehe: <https://www.kindererziehung.com/news-leser/ist-minecraft-die-zukunft-der-bildung02156.php>

⁷ Siehe: <http://junge-akademie-wittenberg.de>

Neuorientierung: Schulprojekt – Eine mittelalterliche Siedlung mit Minecraft gestalten

Motiv

Der Wunsch, das Vorhaben eines Gemeinschaftsprojekts mit *Minecraft* an unsere Schule zu bringen, bewegt mich bereits seit Längerem. Ich möchte im Folgenden den Versuch einer Projektplanung unternehmen. Dabei soll es im Wesentlichen um die Umsetzung einer Idee gehen, die genau davon lebt, wenig Konkretes vorzugeben. Den Schüler*innen öffnen sich Freiräume, die sie mit Fantasie und Geschick ausgestalten können.

Mit großem Bedauern beobachte ich, dass viele Schüler*innen unserer Schule verlernt haben, sich selbst und ihren Fähigkeiten zu vertrauen. Das hat meines Erachtens nichts mit den Anforderungen des Curriculums und der Erfüllung von Bildungszielen zu tun, sondern mit dem Verlust persönlicher Identität aufgrund der Entwertung eigener Stärken. Diese gewachsene Unsicherheit hat das Funkeln in den Augen dieser Kinder zunehmend verschwinden lassen. Was wäre, wenn es wieder zurückkehrt in die Gesichter, und was wäre, wenn diese Kinder wieder erfahren könnten, wie es sich anfühlt, über sich hinauszuwachsen? Das ist meine Motivation.

Planung

Für die Vorbereitung dieses Projekts sind zunächst einige grundlegende Überlegungen zu treffen. Diese beziehen sich z. B. auf die Vorgaben des Curriculums, insbesondere der Fächer Geschichte, Kunst und Technik, die bei der Durchführung Berücksichtigung finden. Für den reibungslosen Ablauf sind die Rahmenbedingungen zur Umsetzung mit den Verantwortlichen zu klären, denn die Schüler*innen werden gemeinsam über einen längeren Zeitraum mit dem Projekt beschäftigt sein. Die technischen Vorbereitungen und die Planung des Vorhabens beinhalten somit auch die langfristige Bereitstellung eines PC-Kabinetts mit entsprechender Ausstattung aller Arbeitsplätze. Doch schauen wir zunächst auf die Zeitplanung. Die Formulierung der Aufgabenstellung ist maßgeblich. Darin wird der zeitliche Rahmen abgesteckt. Da das Projekt mehrere aufeinanderfolgende Tage andauert, kann sich innerhalb des gesamten Verlaufs einiges verschieben. Deshalb sind Zwischenziele zu benennen. Diese sollten realistisch und erreichbar sein. Unbedingt einzuplanen ist Spielzeit, um die Funktionen der Bauwerke und die virtuelle Spielumgebung gemeinsam im Rollenspiel zu erproben. Am Projektende findet eine Präsentation der Arbeitsergebnisse statt, die gemeinsam vorbereitet wird.

Grundlagen

Zum Projektstart wird eine Stoffsammlung zu relevanten Themenfeldern, wie z. B. mittelalterliche Lebensformen, Bauweisen oder kulturelle und gesellschaftliche Rahmenbedingen angelegt. Virtuelle Architektur nach historischen Merkmalen zu gestalten, stellt eine besondere Herausforderung dar, die eine Auseinandersetzung mit der Geschichte dieser Zeit erforderlich macht. Über die Recherchemethoden mittels digitaler Medien kann Wissen schnell und umfassend verfügbar gemacht werden. Inhalte sollten auf vertrauenswürdigen Seiten recherchiert werden, die Augenmerk auf Sachbezogenheit und Nachweisbarkeit durch Quellenangaben legen.

[Spielend lernen mit Minecraft](#)

Weitere Kompetenzen werden im Umgang mit dem PC als Werkzeug bezüglich Tastatureingabe zur Programmsteuerung, der Auge-Hand-Koordination beim Bedienen sowie der Verknüpfung von Beobachtungserfahrungen mit den eigenen Ideen beim Gestalten einer virtuellen Welt mit digitalen Artefakten abverlangt. Eine wichtige Handlungskompetenz ist Eigenverantwortlichkeit innerhalb des Teams.

Methoden

Das *Prinzip der Ganzheit* kommt über den gemeinsam zu erarbeitenden Lösungsansatz zum Tragen. Durch die äußere Betrachtung des Systems und deren Zusammenhänge lässt sich diese komplexe Aufgabe bewältigen. Des Weiteren findet das *Prinzip der Selbsttätigkeit* Anwendung. Da *Minecraft* äußerst beliebt ist⁸, sollte das Projekt an Vorwissen anknüpfen und den Schüler*innen ein selbsttätiges Gestalten ermöglichen. Über die Verbindung von Eigenaktivität und gemeinsam erlebten „Teamworks“, finden die Schüler*innen experimentell zum *Prinzip der Individuation und Sozialisation*. Sie lernen, zwischen diesen Spielarten des eigenen Handelns zu unterscheiden.

Ziele

Ginge es rein fachlich um den sicheren Umgang mit digitalen Medien, dann wäre mit der Erfüllung dieser Intension bereits das Ziel formuliert. Das ist nur die halbe Wahrheit. Da *Minecraft* als Teamspiel zum Einsatz kommt, sind soziale Entscheidungen bei der Ausübung verantwortungsvollen Handelns innerhalb des Spiels wichtig. Somit ist das Grobziel, emotionales und soziales Lernen zu stärken. Des Weiteren werden visuelle Wahrnehmung, räumliches Vorstellungsvermögen und grundlegende Fertigkeiten im Gestalten virtueller Räume und Objekte erworben und verbessert.

Verlauf

Die verschiedenen Phasen des Projekts werden durch die verantwortlichen Lehrkräfte moderiert und begleitet. Begonnen wird gemeinsam mit der Vorstellung des Projekts. Die Verteilung der Aufgaben erfolgt nach Interessen und Fähigkeiten der Projektteilnehmer*innen und findet vis-à-vis statt. Der Austausch in Projektgruppen wird in der sich anschließenden Gestaltungsphase überwiegend online erfolgen. Neben der Kollaboration aller Beteiligten beim Bau der Siedlung können einzelne Objekte kooperativ in Kleinstteams entstehen.

Ein erfolgreicher Projektverlauf zeigt, dass die Interessenlage der Schüler*innen berücksichtigt wurde. Die Ergebnisse der einzelnen Aufgaben lassen sich jederzeit betrachten. Die Schüler*innen sollten dabei den Dialog mit den Projektverantwortlichen nicht meiden. Außerdem ist darauf zu achten, dass kreative Prozesse nicht ausgebremst werden.

Für die Phase der Reflexion und Präsentation ist genügend Zeit einzuplanen. Für die Schüler*innen ist es bedeutsam, über einzelne Bauabschnitte berichten zu können, um ihre Arbeiten zu reflektieren. Geeignet sind Gruppengespräche oder eine gemeinsam vorbereitete Gruppenpräsentation.

⁸ „Bei der Frage nach den digitalen Lieblingsspielen (bis zu drei Nennungen waren möglich), liegt Minecraft mit 15 Prozent auf dem ersten Platz.“ (JIM-Studie 2020)

Nachbetrachtung

„Da die Digitalisierung das Selbstverständnis der Schulen sowie die dort praktizierten Lernformen berührt, erfordert der digitale Wandel nicht nur ‚Kompetenzmodelle‘, sondern einen kulturellen Schulentwicklungsprozess.“
(Jörissen, 2019)⁹

Dass man gemeinsam etwas Großes bewirken kann, ist ebenso wichtig wie das Lernen auf spielerische Art und Weise, nicht zuletzt durch die im Projektverlauf eingeplante Spielzeit zum gemeinschaftlichen Ausprobieren und Erleben der kleinen geschaffenen historischen Spielumgebung. Was bleibt, ist ein großes Fragezeichen, denn nach jetzigem Stand ist eine Umsetzung des Projektes erst in naher Zukunft denkbar.

Mein abschließendes Fazit fällt dennoch positiv aus, da es mich zuversichtlich stimmt, dass *Minecraft* aufgrund der intensiven Auseinandersetzung mit unserer Welt, in der wir leben, zunehmend nachhaltiges Denken beeinflusst. Damit ist es bestens geeignet für die Bildung der Zukunft, denn wir brauchen neben bewährten Methoden des analogen, einen ganzheitlichen Ansatz digitalen Unterrichts. Die punktuelle Einbindung digitaler Werkzeuge in den regulären Schulbetrieb wirkt nicht weitreichend, da sie lediglich den Anspruch erhebt, bildungspolitische Zielvorgaben zu erfüllen. Medienkompetenz, ist mehr als die Aufschlüsselung in abrechenbare Teilkompetenzen, denn auch digitale Medien werden durch sich selbst als integraler Bestandteil unserer Welt abgebildet. Darin liegt die besondere Bildungsrelevanz von Medien und die Notwendigkeit zur tiefgreifenden Veränderung im Umgang mit Digitalisierung.

Wir sollten uns von alten Vorstellungen lösen, die Lehren als etwas objektiv Zweckgebundenes betrachten, ohne dabei die Interessen unserer Schüler*innen im Blick zu behalten. Wenn es künftig keinen eingrenzenden Fachunterricht mehr gäbe und Leistungserhebungen nicht mehr auf Personen bezogen sind, weil sie das Ergebnis kollaborativer Prozesse sind, dann könnte das positive Gefühl der Selbstwirksamkeit den Konkurrenzdruck ersetzen.

Eines bleibt – unsere bedeutendste Herausforderung an Schulen – digitale Freiräume statt neue Schubladen zu erschaffen.

⁹ Auszug aus einem Gastbeitrag von Benjamin Jörissen, zum Erscheinen einer Kritischen Denkschrift des Rates für Kulturelle Bildung zur Bildungspolitik bei der "digitalen Bildung", die nach deren Auffassung „zu kurz greift“. Zu lesen auf: <https://www.jmwiarda.de/2019/01/16/einst%C3%BCrzende-neubauten/>, Stand 12.02.2021

Literaturverzeichnis

Bergmann, W., & Hüther, G. (2013). *Computersüchtig? Kinder im Sog moderner Medien*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

Vollbrecht, R. (2003). *Mediensozialisation: Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten*. (K. Fritz, & u. a., Hrsg.) Opladen: Leske & Budrich.

Weiterführende Literatur

Burow, O.-A. (Hrsg.) (2019). *Schule digital – wie geht das?* Weinheim. Beltz Verlag

Kerres, M. (2018). *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*. De Gruyter Studium

Einzelbeiträge in: *Medienpädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis in der Medienbildung*
<https://www.medienpaed.com/index>

Kyas, S. (2011). *Lernen mit Computer/Internet und Schulbuch: Ein Prozessmodell zur theoriegeleiteten empirischen Erforschung der schulrelevanten Medienrezeption Jugendlicher in der Freizeit und ihrer Auswirkungen auf den Kompetenzerwerb mit Medien in der Schule*.
<https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2011.05.25.X>

Wechselberger, U. (2012). *Spielst du noch oder lernst du schon? Der Einfluss des Framings auf Unterhaltung und Inhaltsrezeption bei Game-based Learning*.
<https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2012.03.16.X>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020). *JIM Studie 2020 Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart.
https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf

Internetseiten zum Thema Minecraft und Schule

Medienanstalt Baden-Württemberg
<https://games-im-unterricht.de/aktuelles/minecraft-der-schule>

Microsoft Bildungsteam
<https://cloudblogs.microsoft.com/industry-blog/de-de/education/2017/10/04/minecraft-in-der-schule-sinnvoll-nutzen/>

ORF: Minecraft in der Schule
<https://fm4v3.orf.at/stories/1774685/index.html>

Minecraft Wiki – Lernen mit Minecraft
https://minecraft-de.gamepedia.com/Lernen_mit_Minecraft

Friedrich-Verlag
<https://www.friedrich-verlag.de/bildung-plus/digitale-schule/medieneinsatz-im-unterricht/spielerisch-lernen/minecraft-als-lernumgebung/>

[Spielend lernen mit Minecraft](#)

<https://www.friedrich-verlag.de/bildung-plus/digitale-schule/medieneinsatz-im-unterricht/spielerisch-lernen/spielerisches-lernen-mit-minecraft/>

DigiBits – Digitale Bildung trifft Schule

<https://www.digibits.de/materialien/1777/>

Sofatutor

<https://magazin.sofatutor.com/lehrer/storytelling-mit-minecraft-das-ist-wie-lego/>

ZUM-Wiki – Wie kann eine Unterrichtsstunde in Minecraft aussehen?

https://wiki.zum.de/wiki/Wie_kann_eine_Unterrichtseinheit_in_Minecraft_aussehen%3F

Minecraft Education

<https://education.minecraft.net/de-de>

Bundeszentrale für politische Bildung

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/lernen-mit-minecraft>

Digitale Spielewelten – Minecraft im Kunstunterricht

<https://digitale-spielewelten.de/projekte/minecraft-im-kunstunterricht/165>

<https://digitale-spielewelten.de/projekte/kreative-ideen-rund-um-minecraft/9>

Golem.de – Minecraft am Gymnasium

<https://www.golem.de/news/schulunterricht-wir-zocken-die-ganze-zeit-minecraft-1606-121634.html>

<https://www.golem.de/news/microsoft-minecraft-code-builder-lehrt-schueler-das-programmieren-1705-127622.html>

Bildungsklick – Chemie lernen

<https://bildungsklick.de/schule/detail/chemie-lernen-mit-minecraft-im-unterricht>

funky – Jugendredaktion der Funke Mediengruppe

<https://funky.de/2017/10/25/zocken-im-klassenzimmer-minecraft-als-unterrichtsfach/>

The Cap

<https://thegap.at/minecraft-in-der-schule/>

Minecraft in der Schule

http://minecraft-schule.de/?page_id=32

Content IQ – Schule in Minecraft!

<https://www.content-iq.com/minecraft-in-der-schule-die-schule-in-minecraft/>

Kinder-College

<https://kinder-college.de/informatik-kurs-minecraft/>

Minecraftbildung.de

<http://minecraftbildung.de>

Kindererziehung.org

<https://www.kindererziehung.com/news-leser/ist-minecraft-die-zukunft-der-bildung02156.php>

Junge Akademie Wittenberg (mit vielen weiteren Links rechts unter Publikationen)

<https://junge-akademie-wittenberg.de/bericht/minecraft-der-bildung>

Facebookgruppe von Lehrern zu Minecraft

<https://www.facebook.com/groups/1458900627735518/>

Coding Kids

<https://www.codingkids.de/meinung/bau-mir-ein-schloss-warum-minecraft-klasse-fuer-kinder-ist>

HABA Digitalwerkstatt

<https://www.digitalwerkstatt.de/ueber-uns/neuigkeiten/detail/minecraft-videospiele-sind-nur-etwas-fuer-jungs-von-wegen>

Bachelorarbeit zum Thema Minecraft als virtuelle Spiel- und Lernwelt

<https://www.grin.com/document/298317>

[Spielend lernen mit Minecraft](#)

Lehre – Lernen – Digitalität

<https://www.lehren-und-lernen.ch/bauwerke-aus-bloecken-digitale-gestaltung-im-religionsunterricht/>

Creos Lernideen – Minecraft-Server im Bildungsszenario

<https://www.creos.de/news/minecraft-server-im-bildungsszenario/>

GEW Games im Unterricht

<https://www.gew.de/bildung-digital/games-im-unterricht/>

BBS Burgdorf Minecraft im Deutschunterricht? Geht!

<https://www.bbs-burgdorf.de/index.php/715-minecraft-im-deutschunterricht-geht>

Canstein Berlin – Bibel in Minecraft

<https://canstein-berlin.de/pilotprojekt-bibel-in-minecraft/>

Digitales Lernen Entwicklung vom Minecraft-Unterrichtsmaterial

<https://digitales-lernen.berlin/gustav-falke-schule-arbeitslehre-studierende-entwickeln-minecraft-oers/>

MADS – Wie Polen mit Minecraft der Coronakrise begegnet

<https://mads.de/zocken-auf-staatskosten-wie-polen-mit-minecraft-der-coronakrise-begegnet/>

Christian-Albrechts-Universität Kiel – Minecraft Hausarbeit

<https://www.studocu.com/de/document/christian-albrechts-universitaet-zu-kiel/medien-in-der-bildung/andere/minecraft-hausarbeit/2253627/view>

Bildnachweis

Minecraft Wallpaper by [Nova Skin](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](#). code by [saviski](#)