



BLOCKALOT - Der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen

Das blockbasierte Spiel Minetest bietet unendlich viele Möglichkeiten selbst kreativ zu werden, kollaborativ Inhalte zu erstellen und ergebnisoffen und problemorientiert vorzugehen und zu lernen: Transferprozesse, Erfahrungsräume, die sonst nicht geboten werden können, Simulationen, die erlebt und Rollenerfahren, die gemacht werden können. Dadurch erfahren Lernende Selbstwirksamkeit und lernen aktiv durch ihre Handlung in der virtuellen Welt. Besonders wenn dieses Handeln in eine Geschichte eingebettet wird, ist Minetest ein sehr gutes Beispiel für Game-based Learning und ermöglicht die nachhaltige Transformation des Lernens. Durch die Simulation der Eigenschaften der Erde ist so auch zukunftsorientiertes Lernen möglich, da die Lernenden versuchen, reale Probleme in der Spielwelt prototypisch zu lösen, aus ihren Fehlern lernen und Gelernte dann auf ihre Lebenswelt übertragen. Das Serverdashboard BLOCKALOT stellt dabei die Schnittstelle zwischen Minetest und innovativen Lernabenteuern dar und bietet Lehrenden an Bildungsinstitutionen in Baden-Württemberg die Möglichkeit, selbst Lernräume zu erzeugen und zu verwalten. Aufbauend auf den Erfahrungen der erste Projektphase, für ein vor allem technisch orientierte Handreichung veröffentlicht wurde, haben wir uns für den zweiten Teil der Pilotphase vorgenommen, dass wir die Pädagogik mehr in den Vordergrund rücken möchten. In diesem Zuge haben wir uns terminologisch vom Begriff „zeitgemäße Bildung“ verabschiedet und sprechen nun von „zukunftsorientiertem Lernen“. Wir möchten in Zukunft den Nutzerkreis auch über die Grenzen von Baden-Württemberg hinaus erweitern und die beteiligten Lehrkräfte noch zielgerichteter unterstützen. So sollen verstärkt Fortbildungen angeboten, regelmäßige Austauschtreffen fortgeführt werden und ein zweiter Teil der Handreichung entstehen, in dem es um Pädagogik gehen soll. Das erklärte Ziel des Projekts ist es, ein deutschlandweites Netzwerk aufzubauen, welches als *Community of Practice* Game-based Learning mit Minetest als ernstzunehmende Alternative für traditionellen Unterricht etabliert.

[Entstehung des Projektes ein- und ausklappen](#)

Diese Projektdokumentation schildert die Entstehung des Anwendungsprojektes „Minetest - Baut Zukunft! Der kreative Minetest-Server für zeitgemäße Bildung“ im Wintersemester 2020. Das

Projektteam Pinkinelli & Partner bestand aus den folgenden Mitgliedern: Alexander Berndt, Tim Budras, Christian Reski, Lucas Kornmüller, Fabian Metz, Lars Schneider und Silas Pinkinelli. Im Rahmen des Anwendungsprojektes der Hochschule Karlsruhe Technik & Wirtschaft wurde über einen Zeitraum von 11 Wochen im Auftrag des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg (LMZ BW) ein Produkt namens BLOCKALOT geschaffen, welches es Lehrkräften auf einfache Art und Weise ermöglicht, ohne viel technische Kompetenzen und ohne selbst einen Server aufbauen zu müssen, den Einsatz von Game-Based Learning auszuprobieren und sich mit gleichgesonnenen Kollegen auf den Weg ins 21. Jahrhundert zu machen. Seit Abschluss des Anwendungsprojekts unterstützt ein Teil des Projektteams das Landesmedienzentrum BW bei der Pflege und Weiterentwicklung der BLOCKALOT-Plattform.

Ziel des Projekts

Das Anwendungsprojekt umfasste die Bereitstellung der nötigen Infrastruktur zum Einsatz der Game Engine Minetest an Schulen. Zusammen mit der notwendigen pädagogischen Unterstützung sollte es einen ersten Schritt hin zu einer neuen Art von Lernen darstellen.

From:

<https://wiki.blockalot.de/> - **BLOCKALOT Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.blockalot.de/allgemeineinfos?rev=1652139450>

Last update: **2022/05/10 01:37**

