BLOCKALOT - Der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen

Das blockbasierte Spiel Minetest bietet unendlich viele Möglichkeiten selbst kreativ zu werden, kollaborativ Welten zu erstellen und ergebnisoffen und problemorientiert zu lernen: Transferprozesse, die sonst nicht geboten werden können, Simulationen, die erlebt und Erfahrungen, 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 Gelerntes dann auf ihre Lebenswelt übertragen. Das Serverdashboard BLOCKALOT stellt dabei die Schnittstelle zwischen der Technik und den Lernabenteuern in der Minetest-Welt dar und bietet Lehrkräften und Mitarbeitern von außerschulischen Bildungseinrichtungen die Möglichkeit, selbst Lernräume zu erzeugen und zu verwalten.

Erste Projektphase

In der ersten Projektphase von Januar bis August 2021 ging es darum, die technische Infrastruktur für BLOCKALOT zu erschaffen und erste Lernszenarien zu konzipieren und auszuprobieren. Diese noch recht technische orientierte Phase wurde begleitet von der Veröffentlichung der ersten Handreichung, die ebenfalls eher technisch bzw. anwendungsorientiert war.

Zweite Projektphase

Aufbauend auf den Erfahrungen der erste Projektphase, haben wir uns für den zweiten Teil der Pilotphase ab September 2021 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 zukunftsorientertem Lernen. Wir möchten in Zukunft den Nutzerkreis erweitern und die beteiligten Lehrkräfte noch zielgerichteter unterstützen. So sollen verstärkt Fortbildungen angeboten, regelmäßige Austauschtreffen fortgeführt und weitere Kartenvorlagen entwickelt werden. Die Änderungen werden von der zweiten Handreichung begleitet, die Praxisbeispiele verschiedener Autor:innen enthält, die Minetest selbst einsetzen.

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

Der Ursprung des Projekts war ein Anwendungsprojekt mit dem Titel „Minetest - Baut Zukunft! Der kreative Minetest-Server für zeitgemäße Bildung“, das im Wintersemester 2020 entstand. 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=1660664970

Last update: **2022/08/16 17:49**