

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](#)

Aufbauend auf den Erfahrungen der ersten Projektphase, zu der eine 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](#)“.

[Zweite Projektphase](#)

Wir möchten in Zukunft den Kreis der Nutzenden 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.

Entstehung des Projektes

Diese Projektdokumentation schildert die Entstehung des Anwendungsprojektes „BLOCKALOT - 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 elf 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.

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.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.blockalot.de/allgemeineinfos?rev=1669738789>

Last update: **2022/11/29 17:19**

