

# (Edu)Break-ins



Was sind eigentlich (Edu)Break-ins? Wie heben sie sich von (Edu)Breakouts ab?

## Allgemeine Infos

### Was ist ein Break-in?

Ein Break-in ist unsere Weiterentwicklung von EduBreakouts. Kurz geht es darum, dass man aus Neugier in beispielsweise ein Gebäude einbrechen möchte und dabei Lernprozesse stattfinden.

#### [Was ist ein \(Edu\)Break-in genau?](#)

Der Begriff EduBreakout bedeutet „Educational Breakout“, eine Art pädagogisches Spiel, das auf dem Konzept von Breakout-Spielen basiert. Breakout-Spiele sind eine Spielgattung, bei der es üblicherweise darum geht, aus einem Raum oder einer Situation auszubrechen, indem man Rätsel löst. Diese Form des Lernspiels hat sich in den letzten Jahren in der Bildungslandschaft etabliert. Bei einem EduBreakout wird dieses Spielprinzip mit Bildungselementen kombiniert, um den Lernenden dabei zu helfen, Wissen oder Fähigkeiten auf spielerische Weise zu erlernen oder zu üben. Diese Spiele können in verschiedenen Fachbereichen eingesetzt werden, wie z.B. Mathematik, Sprachen, Geschichte oder Naturwissenschaften. Dabei werden Fragen oder Aufgaben in das Spiel integriert, die gelöst werden müssen, um im Spiel voranzukommen oder zusätzliche Punkte und Belohnungen zu erhalten. Dies fördert die Motivation und das Engagement der Lernenden, indem es Lernen und Spielen verbindet.

#### [Wieso Break-ins und nicht Breakouts?](#)

EduBreakouts werden in der Regel von Erwachsenen für Lernende konzipiert und sind häufig wissensbezogen, teilweise, weil wir in einer Prüfungskultur leben, teilweise, weil sie innerhalb eines recht engen zeitlichen Rahmens lösbar sein sollen. Allein die Tatsache, dass Erwachsene sie gestalten, schränkt sie auf den Horizont und die Erwartungen der erwachsenen Person ein und begrenzt die kreative Problemlösung. Zudem assoziiert man psychologisch gesehen das Entfliehen aus einer negativ konnotierten Situation mit einem Ausbruch. Auch EduBreakouts, die von Jugendlichen für Jugendliche erstellt werden können sich nicht von dieser Einschränkung lösen, auch wenn sie den bereits genannten Mangel beheben, dass eine erwachsene Person vieles vorbestimmt. Der Ausbruch aus einer Situation ist im Falle des Lernens suboptimal, da Lernen eigentlich von Neugier getrieben und positiv konnotiert sein sollte. Wir möchten zwar aus dem traditionellen Korsett des Unterrichts ausbrechen, möchten aber zugleich verhindern, dass die Lernenden einer Situation entfliehen wollen. Vielmehr möchten wir die Neugier in ihnen wecken und ihnen ermöglichen, auf dem Weg zum Ziel möglichst viele Kompetenzen zu erwerben. Im Idealfall möchten sie danach gar nicht aufhören zu lernen und erwerben so weitere wertvolle Zukunftskompetenzen.

Aus der physischen Realität kennen wir das Erkunden neuer Bereiche und Regionen ebenfalls. Diese Vorgänge sind dann mit einem Wissensdurst verbunden, der dazu führt, einen „Einbruch“ und damit ein Wagnis überhaupt erst einzugehen. So fanden zu wirtschaftlichen, politischen und wissenschaftlichen Zwecken Erkundungen extremer Erdregionen wie dem Nordpol oder der Gipfel des K2 oder des Mount Everest statt.

Während Breakouts also eine Situation simulieren, die nicht wünschenswert ist und aus der entflohen werden muss, stellen Break-ins ein Angebot dar, das mit Neuem, Unbekanntem und gegebenenfalls mit einer Belohnung assoziiert wird. In Break-in-Szenarien kann die grundlegende Neugier von Kindern und Jugendlichen genutzt werden, um das Lernen zu unterstützen. Dabei können die Lernenden verschiedene Hypothesen testen, um einen gewünschten Raum oder Zustand zu erreichen. Anders als bei einem Ausbruch kann es mehrere (auch den Erbauenden völlig unbekannte) Wege geben, dieses Ziel zu erreichen, da die Einbruchsstellen vielfältiger sind als die Ausbruchsstellen im begrenzten Raum etwa eines Escape-Games. Break-ins passen also insgesamt besser zu den Zielen des zukunftsorientierten Lernens, dem sich BLOCKALOT verschrieben hat. Und auch sie können von Kindern und Jugendlichen selbst gestaltet werden.

### Was ist zukunftsorientiertes Lernen?

Im Zuge neuer Herausforderungen muss das Bildungsverständnis des 21. Jahrhunderts überdacht werden. Der Fokus auf Technologie allein genügt nicht; stattdessen ist ein [zukunftsorientiertes Lernen](#) gefragt, das der digitalen Transformation Rechnung trägt und sowohl individuelle als auch gesellschaftliche Entwicklung fördert. Auch terminologisch muss hier eine Umorientierung stattfinden, um den Paradigmenwechsel hin zu einem modernen und anpassungsfähigen Bildungssystem zu reflektieren, das bereit für die Herausforderungen von morgen ist, wie es das OECD Learning 2030-Framework vorsieht.,,

## Break-ins x Game-based Learning mit Minetest

Zu den Angeboten von BLOCKALOT gehören auch Fortbildungen und Lernabenteuer mit (Edu)Break-ins, die von Lernenden für andere Lernende gestaltet werden können. Die fertigen Lernabenteuer sind Beispiele dafür, wie ein (Edu)Break-in aussehen kann, bieten jedoch stets die Möglichkeit einer

Anpassung an die eigenen Bedürfnisse der Lernenden unter Beibehaltung der grundlegenden Struktur. So werden (Edu)Break-ins mit Minetest einfach einsetzbar und können als Ausgangsbasis für weitere Lernabenteuer verwendet werden, in denen die Lernenden ihrer Neugier folgen und ihre Fähigkeit zum lebenslangen Lernen entwickeln können.

## Hintergrund

### Was ist zukunftsorientiertes Lernen?

Im Zuge neuer Herausforderungen muss das Bildungsverständnis des 21. Jahrhunderts überdacht werden. Der Fokus auf Technologie allein genügt nicht; stattdessen ist ein zukunftsorientiertes Lernen gefragt, das der digitalen Transformation Rechnung trägt und sowohl individuelle als auch gesellschaftliche Entwicklung fördert. Auch terminologisch muss hier eine Umorientierung stattfinden, um den Paradigmenwechsel hin zu einem modernen und anpassungsfähigen Bildungssystem zu reflektieren, das bereit für die Herausforderungen von morgen ist, wie es das OECD Learning 2030-Framework vorsieht.“

### Was ist Game-based Learning?

Game-based Learning bezieht sich im Grunde auf die Verwendung von - sehr oft beliebten - Spielen zum Lernen. Es hat nichts mit Gamification oder Lernspielen zu tun. Es bezieht sich auch nicht unbedingt auf die Verwendung digitaler Spiele, [wie das Beispiel der Quest2Learn Schule in New York zeigt](#). In diesem Dokument wird der Begriff „Game-based Learning“ jedoch für das digitale Game-based Learning verwendet. Game-based Learning konzentriert sich auf die Entwicklung von Kompetenzen. Faktenwissen wird sehr wahrscheinlich auch während des Spielens erworben, ist aber nicht das Ziel des Spiels. Im Gegensatz zu Gamification und Lernspielen, bei denen die Spielenden oft mit Punkten belohnt werden, die sie sammeln können, um sich mit anderen zu vergleichen oder eine Art von Fortschritt zu sehen, beruht Game-based Learning auf der Überzeugung, dass die Bewältigung einer von den Spielenden bewusst angenommenen Herausforderung ihnen Freude bereitet und sie motiviert, weiterzuspielen und so immer kompetenter zu werden. Außerdem sind die Spiele so konzipiert, dass die Spielenden aus seinen Fehlern lernen dürfen, anstatt sie zu bestrafen, wie es das derzeitige Bildungssystem mit seiner Bewertungskultur tut.

### Was ist BLOCKALOT – der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen ?

Bereits 2007 hat James Paul Gee die Parallelen zwischen Spielen und Lernen ausführlich beschrieben. Das Projekt BLOCKALOT möchte den praktischen Einsatz von Game-based Learning mit Minetest, der DSGVO-konformen Alternative zu Minecraft, an Schulen technisch möglichst einfach gestalten und pädagogisch unterstützen. Das Serverdashboard BLOCKALOT stellt die Schnittstelle zwischen Minetest und innovativen Lernabenteuern dar und bietet Lehrkräften und Bildungspersonal die Möglichkeit, ohne technische Hürden selbst Lernräume zu erzeugen und zu verwalten. Neben der technischen Infrastruktur gibt es ein vielfältiges Unterstützungsangebot. Die Open Source Game Engine Minetest bietet unendlich viele Möglichkeiten, in virtuellen Lernwelten selbst kreativ zu werden, kollaborativ Inhalte zu erstellen, ergebnisoffen und problemorientiert vorzugehen und zu lernen. Dadurch erfahren Lernende Selbstwirksamkeit und lernen aktiv. 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.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.blockalot.de/paedagogik:break-ins?rev=1719781439>

Last update: **2024/06/30 23:03**

