MINECRAFT EDUCATION

Beschreibung

Minecraft ist ein Sandkastenspiel (ein „Lego“-Spiel in einer digitalen Welt), das ursprünglich von einem schwedischen Entwickler entwickelt wurde und jetzt Microsoft gehört. Es bietet den Spielern ein hohes Maß an Freiheit und Kreativität, da es keine vorgegebenen Ziele gibt. Einige Jahre nach dem Start des Spiels wurde eine spezielle Version von Minecraft für Bildungszwecke entwickelt. Diese Version hat inzwischen 35 Millionen lizenzierte Nutzer in der ganzen Welt, vor allem in Schulen.

Obwohl Minecraft Education häufig dazu verwendet wird, „harte“ Fähigkeiten zu vermitteln (Mathematik, Biologie, Codierung und andere), besteht der interessanteste Aspekt des Spiels darin, dass es Kindern aller Altersgruppen ermöglicht, gemeinsam etwas zu bauen. Diese gemeinschaftliche Arbeit ermöglicht es den Kindern, Fähigkeiten im Projektmanagement zu erwerben und gleichzeitig zu lernen, besser zu kommunizieren und Hindernisse zu überwinden. Es kann sogar als Vehikel für sozial-emotionales Lernen genutzt werden, indem jedes Kind seine Visionen in Minecraft ausdrücken und sie mit den anderen Kindern teilen kann.

Zielpublikum

Die Zielgruppe sind Kinder/Jugendliche zwischen 10 und 15 Jahren. Minecraft Education ist für Kinder gedacht, die bereits mit der

Benutzung eines Mobiltelefons/Tablets/Computers vertraut sind, was im Alter von 8-10 Jahren beginnt. Wir glauben, dass Kinder über 15 Jahren Minecraft allmählich weniger attraktiv finden werden, da sie anfangen werden, Spiele mit anspruchsvolleren Grafiken und Geschichten zu spielen. In den von Microsoft zur Verfügung gestellten Fallstudien über die Nutzung von Minecraft Education sind die Kinder zwischen 10 und 15 Jahre alt (US-Klassen 5 bis 10).

Ziele

- Minecraft auf innovative Art und Weise zu nutzen, damit die Kinder soziale Kompetenzen entwickeln und sich zusammenschließen können
- Pädagogen ein flexibles Werkzeug an die Hand geben, um mit den Kindern in Kontakt zu treten und ihnen verschiedene Themen zu vermitteln

Entwickelte Fertigkeiten

Fachliche Kompetenz

Minecraft Education wurde in erster Linie entwickelt, um „harte“ Fertigkeiten zu vermitteln, da die Sitzungen auf bestimmte Themen wie Programmierung, Mathematik oder Englisch ausgerichtet werden können.

Methodische, soziale und personale Kompetenz

Durch die Zusammenarbeit können jedoch auch Soft Skills entwickelt werden:

- Kommunikation
- Informations- und Kommunikationstechnologiekompetenz
- Kreativität
- Kritisches Denken
- Problemlösungsfähigkeit

Warum ist es eine gute Praxis im digitalen Bereich?

Mit 738 Millionen Spielern weltweit ist Minecraft eines der beliebtesten Spiele weltweit. Daher sind viele Kinder bereits mit dem Spiel vertraut, was den Einführungsprozess erleichtert und das Interesse der Kinder weckt.

Viele Fallstudien und Untersuchungen in Schulen belegen die Vorteile des Einsatzes von Minecraft im Unterricht. Besonders interessant ist die Studie, die zeigt, dass der Einsatz von Minecraft als Bildungswerkzeug im Unterricht kollaborative

Lernprozesse erleichtert und die Entwicklung von Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts ermöglicht.

Außerdem ist Minecraft Education unglaublich vielseitig. Da es sich um eine Open-Source-Software handelt, sind viele Lektionen bereits zur Wiederverwendung verfügbar. Auf der Plattform gibt es auch eine Gemeinschaft von Pädagogen, die Ideen und bewährte Verfahren für die verschiedenen Kurse und Workshops austauschen können.

Da es sich bei Minecraft Education um ein digitales Werkzeug handelt, können die Kinder es auch leicht alleine oder mit Freunden weiterführen. In der Tat wurde Minecraft Education während der Schließung von Schulen besonders häufig genutzt, wenn die Kinder nicht in die Klassenzimmer gehen konnten.

Schulung des Teams

Eine Person kann ausreichen, um 6 bis 8 Kinder zu betreuen. Diese Person muss mit Minecraft vertraut sein und muss die Sitzung im Voraus einrichten (im Spiel selbst, aber auch auf den verschiedenen Computern für die Kinder).

Vorgeschlagene Dauer

Eine 2 bis 3-stündige Sitzung ist optimal:

- 30-45 Minuten, um zu erklären, wie Minecraft funktioniert, was sie brauchen, die Kinder einen Avatar erstellen lassen…
- 1h – 1h30 gemeinschaftliche Arbeit, um gemeinsam das zu bauen, was sie brauchen (mit einer Pause in der Mitte)
- 15-30 Minuten, um die Sitzung abzuschließen und die Ergebnisse auszutauschen, kleinere Punkte abzustimmen und zu besprechen, wie die Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten verlief

Erhaltene Preise / Anerkennung

Die Popularität von Minecraft und die Unterstützung durch renommierte Organisationen sind ein Beweis für die Anerkennung des Spiels. So wurden beispielsweise vor kurzem gemeinsam mit dem WWF und der Organisation des Nobelpreises spezielle Unterrichtseinheiten zum Thema Tierschutz und Friedensstifter auf der ganzen Welt entwickelt.

Förderung der Organisation

Minecraft Education ist derzeit im Besitz der Microsoft Corporation und wird von dieser verwaltet.

In den USA verwenden bereits zahlreiche Schulen Minecraft Education, und auch in Europa wächst die Zahl der Schulen schnell. Minecraft Education ist insbesondere eine Partnerschaft mit der STEM Alliance eingegangen, dem EU-Netzwerk von 33 europäischen Bildungsministerien, um einen europäischen Wettbewerb zu starten. In Belgien wurde in Zusammenarbeit mit dem Bildungsministerium eine MINECRAFT Education Academy gegründet.

Gründungs-Jahr

Das ursprüngliche Spiel wurde 2016 entwickelt, aber es wurde Ende 2018 für das iPad, 2020 für Android-Tablets und im August 2022 für mobile Geräte verfügbar gemacht.

Useful links:

https://edu-dev.minecraft.net/en-us/homepage

https://education.minecraft.net/en-us/quick-start

https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/22/minecraft-education-edition-why-its-important-for-every-fan-of-the-game

https://thejournal.com/articles/2022/07/20/educators-persistence-led-to-a-student-ambassador-initiative-and-the-most-popular-minecraft-game.aspx

http://www.stemalliance.eu/microsoft-minecraft

https://technocite.be/minecraft-education-academy/