

Minecraft Education Edition

Bildungspotential

Minecraft Education Edition ist ein Open-World-Spiel, das Kreativität, Zusammenarbeit und Problemlösung in einer immersiven Umgebung fördert, in der die Phantasie der BenutzerInnen die einzige Grenze ist.

Was der Spieler/die Spielerin tun kann:

- Zusammenarbeit bei Projekten mit Klassenkameraden.
- Dokumentieren Sie die Arbeit und teilen Sie sie im Unterricht.
- Personalisieren Sie das Spiel.
- Effektive Kommunikation der Lernziele im Spiel.
- Spielen Sie in einer sicheren Umgebung zusammen mit der Klassenzimmer-Community.
- Holen Sie sich spannende Anregungen direkt von der Homepage

Es besteht die Möglichkeit, zwischen der Altersspanne (3-5, 6-7, 8-10, 11-13, 14+ Jahre) und den Fächern (Mathematik, Naturwissenschaften, Kunst, Geschichte, Bildende Kunst, etc.) zu wählen. Finden Sie Lektionen, die sich über die Grund-, Mittel- und Oberstufe erstrecken und für die Verwendung mit SchülerInnen gedacht sind.

RISIKEN: Größere Projekte brauchen viel Zeit.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Im Hauptlink befinden sich gemeinsame Unterrichtspläne, die von jedem genutzt werden können (<https://education.minecraft.net/lessons/verona-adventure/>):

Hier ist einer:

VERONA ABENTEUER *Welt erstellt von Simon Baddeley

Kriterien: 14-18 Jahre, Lesen und Schreiben, Dramaturgie/Theater

Die SchülerInnen müssen bestimmen, wer im Mittelpunkt des Kampfes zwischen den Montagues und Capulets steht.

Lernziele:

Die SchülerInnen werden Beweise aus mehreren Quellen im Spiel sammeln.

Die SchülerInnen bestimmen glaubwürdige Quellen.

Die SchülerInnen werden Beweise in einem argumentativen Aufsatz verwenden.

Leitgedanken

Was passiert Jahre nach dem Tod von Romeo und Julia? Haben sich die BewohnerInnen von Verona wirklich gegenseitig vergeben? Der Shakespeare-Klassiker Romeo und Julia hinterlässt den LeserInnen eine Stadt, die zuvor vom ständigen Kampf zweier mächtiger Familien geplagt war. Wenn die Kämpfe abrupt enden, wie beginnt Verona dann in diesem neuen Frieden zu funktionieren? Die SchülerInnen erforschen diese Ideen durch ein Abenteuer, das letztendlich zu einem argumentativen Essay führt, in dem sie versuchen, ihre Freiheit zurückzugewinnen.

Schüleraktivitäten:

1. Zeigen Sie den SchülerInnen den Trailer für das Verona Adventure.
<https://youtu.be/MjkNN1cjyCE>
2. Sagen Sie den SchülerInnen, dass das Abenteuer zu einem argumentativen Essay führen wird und dass das Sammeln von Beweisen der Schlüssel ist. Lassen Sie die SchülerInnen auch wissen, dass alle Informationen, die sie benötigen, im Spiel sind (einschließlich Rubriken und Umrisse).
*Als LehrerIn kannst du deine eigenen Rubriken und Umrisse erstellen - ändere einfach die Befehle für die NSCs im Gefängnis (Globe Theater), um die Webseiten deiner Materialien wiederzugeben.
3. Lassen Sie jede/n SchülerIn die Welt herunterladen und das Abenteuer individuell durcharbeiten. Die Richtungen für das Abenteuer werden vom Chorus angegeben.
(Wegbeschreibung: Erkunden Sie Verona, benutzen Sie die Kamera und das Portfolio, um Beweise zu sammeln, berichten Sie dem Hauptwächter, wenn er herausgefunden hat, wer wieder einmal mit dem Kampf zwischen den Capulets und Montagues begonnen hat...)
4. Den SchülerInnen Zeit zum Erkunden geben (ca. 90 Minuten), mit Charakteren sprechen, Beweise sammeln, etc.
5. Wenn die SchülerInnen denken, dass sie das Verbrechen aufgeklärt haben, werden sie den Chief Watchman im Globe Theater besuchen (auch vom Chor erklärt).
6. Jeder, der behauptet, Informationen zu haben, wird als verdächtiger Kriminelle ins Gefängnis geworfen, weil er Gold mit sich führt, das von der zerstörten Statue stammt.
7. Die SchülerInnen müssen dann mit den beiden NSCs im Gefängnis sprechen, während sie Details darüber mitteilen, wie sie frei werden können. Die einzige Möglichkeit ist ein argumentativer Aufsatz, in dem die SchülerInnen ihre Unschuld bekunden und beweisen müssen, wer ihrer Meinung nach das kriminelle Superhirn sein könnte. *Spoiler-Alarm: Alle Hinweise deuten auf Prinz Escalus (der den Kampf begonnen hat, weil er gut für das Geschäft war), oder E, wie er oft genannt wird. Prinz Escalus ist kein NSC der Welt und kann daher kein Foto von ihm machen. Es gibt jedoch eine Reihe von NSCs, die Escalus angeheuert hat, um ein wenig Chaos zu erzeugen.

Leistungserwartungen

Die SchülerInnen sollten wissen, wie man Fotos macht und sie in ihrem Portfolio kennezeichnet. Sie müssen auch in der Lage sein, Screenshots ihres Portfolios zu machen oder ihr Portfolio als Beweis für ihren argumentativen Essay exportieren. Die SchülerInnen sollten in der Lage sein, die Karte selbst zu erkunden, während sie die Verbrechen in Verona untersuchen.

Alle notwendigen Materialien sind im Spiel, so dass die SchülerInnen in der Lage sein sollten, den Aufsatz ohne externe Ressourcen zu verfassen.