

## **MINECRAFT: EDUCATION EDITION**

**Das ist die Minecraft: Education Edition:** Die Minecraft: Education Version wurde mit Hilfe von 50.000 Schülern und Lehrern entwickelt, um das Spiel den speziellen Bedürfnissen der Schüler an eine optimale Lernumgebung anzupassen. Dabei legen die Lernenden und Lehrenden besonderen Wert auf die Kollaborationsmöglichkeiten im Spiel. In der Vollversion von Minecraft Education steht Lehrern und Schülern ein spezieller Modus für Schulklassen zur Verfügung, mit dem ganze Klassen mit bis zu 30 Schülerinnen und Schülern gemeinsam in einer Welt spielen können. Für Lehrer gibt es über ein zentrales Interface eine Reihe von Verwaltungs- und Kommunikations-Werkzeugen. Zudem enthält die Education Version eine Funktion, mit der sich Lernerfolge dokumentieren lassen. Dank des Kamera- und Portfolio-Features können die Schüler ihre Bauwerke fotografieren und in einem Portfolio speichern. Lehrer können einen eigenen Spielecharakter anlegen, der die Schüler durch das Spiel führt, ihnen Arbeitsanweisungen gibt und Informationen zur Verfügung stellt. Darüber hinaus bietet die Education-Edition über Office 365 ein intuitives und abgesichertes Login-Verfahren, durch das Datenschutz und -sicherheit auch während des Spiels gewährleistet sind.

**Das lernen Schüler mit der Minecraft: Education Edition:** Ähnlich wie Minecraft bietet die Education Edition eine vielseitige und offene Plattform, die sich nutzen lässt, um die Themen aller Unterrichtsfächer von Mathematik und Physik über Geschichte, Sprachen und Kunst auf spielerische Weise zu vermitteln. Dabei bringt die Minecraft Education Edition eine Lernumgebung ins Klassenzimmer, mit der Schüler im besten Fall bereits vertraut sind. Hinzu kommt hier die Unterstützung der Pädagogen, die Lernaktivitäten in das Spiel integrieren. Darüber hinaus wurde die Education Edition extra so entwickelt, dass sich damit die Zusammenarbeit der Schüler untereinander verstärkt. So müssen die Schüler in Teams gemeinsam Aufgaben lösen und lernen dabei eine Reihe von Skills, die sie in Zukunft brauchen werden. Dazu gehören kreatives Denken und Strategien zur Problemlösung, Entscheidungsfähigkeit ebenso wie Kooperation, Toleranz, Selbstbewusstsein, Selbstständigkeit und Organisationsfähigkeit.

**Ein Videospiel kann wirklich lehrreich sein:** Spielen ist seit jeher pädagogisch signifikant. Computerspiele sind eine gute Möglichkeit, um Schüler zu motivieren und den Unterricht individueller zu gestalten. So lassen sich beispielsweise Mathematikaufgaben zu Fläche und Umfang spielerisch mit Minecraft umsetzen,

indem man die Schüler eine Stadt nach bestimmten Vorgaben dazu bauen lässt. Im Anschluss an die Aufgabe diskutiert die Klasse über die verschiedenen Ergebnisse. Zudem bieten Computerspiele sofortiges Feedback auf die Eingaben der Anwenderinnen und Anwender. So erleben die Spielenden ihren Einfluss auf das Geschehen im Computerspiel unmittelbar und können leichter abschätzen, welche Eingabe zu welcher Reaktion führt. Darüber hinaus können Spiele Fähigkeiten vermitteln, die Kinder benötigen, um sich in unserer zunehmend vernetzten Welt zurechtzufinden.

*„Für mich ist Minecraft nicht einfach nur ein Spiel, sondern vielmehr eine Plattform, ein Werkzeug, um verschiedenste Spiel- und Lerntypen an einen Tisch zu bringen. Minecraft ist bei vielen Kindern und Jugendlichen fester Bestandteil ihres Alltags und eignet sich meinen Erfahrungen nach super als Gesprächseinstieg! Jeder kennt es, jeder kann etwas beitragen.“ Julia Huke, Medientrainerin Villa Leipzig und Microsoft Innovative Expert Educator.*

### **So legen Lehrer mit Minecraft los:**

- Systemvoraussetzung: Windows 10 oder OS X El Capitan
- Melden Sie sich mit der E-Mail-Adresse Ihrer Schule für die [kostenlose Office 365 Education-Version](#) an
- Laden Sie die [kostenlose Minecraft Education-Edition](#) herunter und fangen Sie an zu spielen
- Eine Lizenz kostet 4,21 Euro pro Nutzer und Jahr

### **Weiterführende Links**

Über die Minecraft: Education Edition:

<https://education.minecraft.net/>

Über „Besser lernen“:

<https://www.microsoft.com/de-de/education/besser-lernen/die-idee/default.aspx?Search=true>

Studien zu Gamification:

<http://julian.togelius.com/Canossa2013Give.pdf>

[www.joanganzcooneycenter.org/wp-](http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/10/jgcc_leveluplearning_final.pdf)

[content/uploads/2014/10/jgcc\\_leveluplearning\\_final.pdf](http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/10/jgcc_leveluplearning_final.pdf)

Praxisbeispiel Unterrichtskonzepte Mirek Hancl: <http://digitaler-bildungspakt.de/2017/01/19/unterricht-reloaded-mhancl>



### **„Besser lernen. Für alle!“ – Microsofts Engagement im Bildungswesen**

Bildung ist der Schlüssel zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und Erfolg im Beruf. Microsoft engagiert sich mit zahlreichen Bildungsprojekten, Förderprogrammen für Schulen, IT-Plattformen zur Vernetzung von Forschung und Lehre und gezielter Nachwuchsförderung im Technologiebereich seit Jahren für Bildung. Mit der [Plattform „Besser lernen. Für alle.“](#) bündelt Microsoft sein breites Bildungsangebot. Von der frühkindlichen Erziehung im Kindergarten, über die Grundschule bis hin zur Hochschule und beruflichen Weiterbildung: Hier finden Sie Informationen zu allen Stationen des lebenslangen Lernens sowie neuen Medien und modernen Lernkonzepten. Weitere Informationen über Microsoft Forschung & Lehre finden Sie unter:

[www.microsoft.de/bildung](http://www.microsoft.de/bildung)

[www.facebook.com/microsoftbildung](https://www.facebook.com/microsoftbildung)

[www.twitter.com/msftbildung](https://www.twitter.com/msftbildung)

[www.youtube.com/microsoftbildung](https://www.youtube.com/microsoftbildung)

[www.microsoft.de/edublog](http://www.microsoft.de/edublog)