

Konstruktion und Storytelling in Minecraft



Lernziele:

- wissenschaftliche Phänomene kennen lernen und verstehen
- wissenschaftliche Konzepte auf andere Situationen anwenden
- Schreib- und Sprachfähigkeiten fördern und weiterentwickeln
- Sozialkompetenz fördern



Medienkompetenzen:

- unterschiedliche Medien sinnvoll nutzen und ihren Einsatz reflektieren
- mit digitalen Spielen lernen und Erlerntes auf reale Aufgabenstellungen übertragen



Beschreibung:

- SchülerInnen erarbeiten ein Konzept ihres Projektes (z.B. Hotel zwischen Mond/Erde, Marsstation)
- SchülerInnen müssen die physikalischen Gegebenheiten beachten (z.B. Sonnenstrahlung als Energiezufuhr benutzen, Sauerstoffproduziermaschine erbauen, ...)
- Aufnahme eines Werbevideos (z.B. für das Hotel) und Spielevideo (z.B. Marsstation) mit den Programmen Apowersoft und Bandicam



Tipps & Tricks:

- Iam-Account der SchülerInnen,
- Login Minecraft Education,
- Gruppenarbeit mit Expertenrallye: Je 2-3 SchülerInnen arbeiten an einem Projekt, nach einer vorgegebenen Zeit wechseln dann die SchülerInnen zu einer anderen Gruppe und nur 1 Experte bleibt beim Projekt.

Klassenstufe:

- Cycle 4, classes inférieures

Fächer / Module:

- Sprachen
- Naturwissenschaft

Material:

Minecraft Education,
Bandicam,
Apowersoft



Weiterführende Links:

- [Minecraft education edition](#)
- [Minecraft education lessons](#)

