



## Programm 05.07.2022

09:45 – 10:00 Uhr [Begrüßung](#)

10:00 – 15:00 Uhr [Workshop](#) (inklusive Mittagspause)  
(Meetingnummer: 121 373 2742, PIN: 8718)

### Lernen neu leben: Das Open-World-Game Minetest erfolgreich für zukunftsorientiertes Lernen nutzen

Spiele wie Minetest in der Schule zu benutzen kann auf viele einschüchternd wirken. In dem halbtägigen Workshop werden wir zeigen, dass die Nutzung von Minetest mit etwas Übung ein Kinderspiel ist und Teilnehmende mit allen nötigen Kompetenzen ausstatten, um realisierbare Lernkonzepte in Minetest zu entwickeln.

Das Ziel ist es nach einer kurzen Einführung in das Thema Game-based Learning eigene Ideen zu gestalten. Die Konzepte sollen sich an der Strategie "Bildung in der digitalen Welt" der KMK orientieren.

*Begleitet wird der Workshop von den Medienpädagogen Chris Binder und Tammo Engelhard, die ihre Erfahrungen aus zahlreichen Projekten mit Minetest und Game-based Learning einbringen. Chris Binder betreut außerdem das LMZ-Projekt BLOCKALOT – der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen mit.*

*Zur Teilnahme werden ein Laptop und eine Maus benötigt.*

### Kennen Sie schon BLOCKALOT?



BLOCKALOT ist eine Plattform des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg, die es Lehrkräften auf einfache Art und Weise ermöglicht, ohne viel technische Kompetenzen und ohne selbst einen Server aufbauen zu müssen, den Einsatz von Game-based Learning auszuprobieren und sich mit gleichgesonnenen Kolleginnen und Kollegen auf den Weg ins 21. Jahrhundert zu machen.

Auf der Plattform registrierte Nutzer können bis zu drei Lernräumen parallel erstellen. Sie können außerdem unter Berücksichtigung der Nutzungsbedingungen eine unbegrenzte Anzahl von Konten für Lernende erstellen.

#### **Hinweis zum Programm:**

Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik? Dann kommen Sie zum [Haupt-, Hilfe- und Informationsraum](#) (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).