

digital@regional – SBBZ

Programm 25.05.2022

08:45 – 09:45 Uhr Begrüßung und Impulsvortrag

Lea Schulz – Diklusive Lernwelten

Digital-inklusive Unterricht zur Teilhabe aller Schüler/-innen



Der Einsatz digitaler Medien hat während der Pandemie immer wieder zur Exklusion von Schüler/-innen geführt. Woran lag das und wie ist es möglich Unterricht didaktisch so anzulegen, dass das Potenzial digitaler Medien zur Chancengleichheit genutzt werden kann? Anhand zahlreicher Beispiele aus der Praxis werden die Möglichkeiten digitaler Medien zur Bildungsgerechtigkeit aufgezeigt und Ideen für eine diklusive Didaktik erläutert. Lassen Sie sich von den diklusiven Lernwelten begeistern und für den eigenen Unterricht inspirieren.

10:00 – 11:00 Uhr Workshop 1 (siehe nachfolgende Seite)

11:15 – 12:15 Uhr Workshop 2 (siehe nachfolgende Seite)

12:15 – 13:15 Uhr Mittagspause

13:15 – 14:15 Uhr Kurzimpulse aus der Praxis

14:30 – 15:30 Uhr Workshop 3 (siehe nachfolgende Seite)

15:30 Uhr Verabschiedung

Wichtige Hinweise zum Programm:

1. 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).
2. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
3. Rot markierte Workshops sind mit Firmenunterstützung und stellen kein Angebot der offiziellen Lehrerfortbildung in Baden-Württemberg dar. Für diese Workshops wird keine datenschutzrechtliche Verantwortung übernommen.
4. Sollte ein Workshop mit einem * gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/des Referenten.

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 – 11:00 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	11:15 – 12:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	14:30 – 15:30 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)
<p>Stuttgart (121 373 2742, 8718)</p>	<p>Julian Ruckdäschel – Medienwelten von Schüler/-innen im Unterricht einsetzen – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Social Media</p> <p>Kinder und Jugendliche haben Zugriff auf viele verschiedene Medienformate, wie WhatsApp, TikTok oder Instagram. Nach einer kurzen Vorstellung dieser Medienwelten und ihrer Kultur werden Vor- und Nachteile diskutiert. Mit vielen Beispielen aus der Praxis erhalten Sie in diesem Workshop viele Impulse und Ideen, diese Medienwelten sinnvoll und zielgerichtet im Unterricht einzusetzen. So können Schüler/-innen nicht nur besser motiviert werden, sondern es können auch interessante Gespräche über verschiedene Perspektiven entstehen.</p> <p>Dazu erstellen Sie kinderleicht eigene Medienprodukte, die auch Ihre Schüler/-innen ohne Datenschutzproblematik schnell erstellen können: kreative Memes, selbst ausgedachte Chatverläufe, Instaposts/Instastorys</p>	<p>Julian Ruckdäschel – Gamification als Unterrichtsprinzip – Vortrag inkl. interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Gutes Gamedesign und guter Unterricht haben viele Dinge gemeinsam. Spieleentwickler wissen dabei ganz genau, welche Knöpfe sie drücken müssen, um Jugendliche bei der Stange zu halten. Dies kann auch für einen motivierenden Unterricht genutzt werden. Dazu werden viele Praxisbeispiele gezeigt, wobei zu Vorsicht anzuraten ist: Schließlich sollen die Schüler/-innen nicht süchtig nach Unterricht werden ;)</p>	<p>Joachim Oest – Alternative Prüfungsformate – Kompetenztests statt Klassenarbeiten – Vortrag – keine erforderlichlich – Fachdidaktik, Schulentwicklung</p> <p>Kompetenztests sind – im Gegensatz zu Klassenarbeiten – in den Lernprozess integriert und können durch Wiederholbarkeit bei Nichtbestehen für echtes Feedback und damit einen gesteigerten Lernerfolg sorgen. Auf diese Weise können Lernwege stärker individualisiert werden und die Beratung im Lernprozess erhält einen höheren Stellenwert.</p> <p>In diesem Vortrag wird gezeigt, wie Unterricht mit Einsatz von Kompetenznachweisen individualisierter, gerechter und mit einem gesteigerten Umfang von systemischen Beratungsanlässen gestaltet werden kann. Es wird eine Unterrichtseinheit mit Hilfe von Kompetenznachweisen gestaltet, die so direkt an der eigenen Schule eingesetzt werden können.</p>
<p>Mannheim (121 859 0638, 7882)</p>	<p>Felix Unger – Ein Referat zum Hören? – Podcasts & Hörspiele in der pädagogischen Praxis – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>In dieser Fortbildung wird gezeigt, wie Lehrkräfte mit Schüler(inne)n ganz einfach spannende Hörspiele & Podcasts produzieren können – mit Geräuschen, Effekten und allem, was es sonst noch für ein echtes Hörabenteuer braucht. Anhand praktisch erprobter Methoden wird verdeutlicht, wie Schüler/-innen niedrigschwellig auditive Medien nutzen können, um fachübergreifend Lehrinhalte kreativ zu bearbeiten. Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die fachübergreifend im sonderpädagogischen Umfeld umgesetzt werden können.</p> <p>Mit Hörspielen können Schüler/-innen spielerisch z.B. das Lesen und Schreiben von Geschichten üben und die Funktionen digitaler Medien erkunden und verstehen. Weiterhin können Referate oder Präsentationen in Form von Podcasts bearbeitet und komplexe Themen mit klanglicher Untermalung veranschaulicht werden. Außerdem lernen sie kreative Entscheidungen zu treffen und Verantwortung zu übernehmen.</p> <p>Die Lehrkräfte brauchen für die Fortbildung weder Vorwissen noch ein voll ausgestattetes Tonstudio an der Schule. Gearbeitet wird der kostenfreien App Soundtrap, mit der sie im Laufe des Workshops einen eigenen Audio-Beitrag erstellen. Am Ende bleibt außerdem genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.</p>	<p>Felix Unger – Eine Schulstunde, ein Song – Niederschwellig Musik mit Liveloops erstellen – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>In dieser Fortbildung wird gezeigt, wie Lehrkräfte mit Schüler(inne)n Musik mit der App Garageband erstellen können. Der Fokus liegt hier vor allem auf der Niederschwelligkeit, sodass Jugendliche unabhängig von Vorbildung und möglichen Lernschwächen sich musikalisch ausleben können. Hierfür wird gezielt auf die Funktion der Liveloops eingegangen, da diese weder musiktheoretisches noch -praktisches Wissen voraussetzen. Genau wie die Schüler/-innen brauchen daher auch die Lehrkräfte keine musikalische Ausbildung, um die App verwenden zu können.</p> <p>Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die fachübergreifend im sonderpädagogischen Umfeld umgesetzt werden können. So können die Schüler/-innen eigenen Songs erstellen, Instrumentenkunde verstehen und ihre Emotionen kreativ verarbeiten.</p> <p>Im Verlauf des Workshops durchlaufen die Teilnehmenden verschiedenen „Stationen“ der Liveloops und erstellen in Eigenarbeit einen eigenen Song. Am Ende bleibt außerdem genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.</p>	<p>Marco Bebek – LearningApps, kahoot! und Co. – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Informatische Bildung</p> <p>Grundlegende Einführung, Tipps und Tricks für den Einsatz im Unterricht, Austausch mit Kolleginnen und Kollegen</p>

<p>Freiburg (121 052 6556, 2620)</p>	<p>Birgit Vogler – Lust auf „drill-and-practice“? Kein WLAN für kahoot! und Co.? Lassen Sie Ihre Lerngruppe ein Quiz in Numbers oder in Keynote erstellen! – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Nichts ist hilfreicher für den Lernprozess als eigenständig Fragen und Antworten zu einem Lerngebiet stellen zu lassen. Sie lernen, wie Sie in der App „Numbers“ oder in der App „Keynote“ Quizze erstellen. Ganz ohne WLAN und (fast ohne) Datenschutzbedenken. Wenn Sie es können, können es Ihre Lernenden auch – ganz sicher!</p>	<p>Maria Möller (Talking Hands) – Inklusion durch Kommunikation / Daumenkinos für Gebärden – keine erforderlich – Informatische Bildung, Fachdidaktik</p> <p>Talking Hands hat sich zur Aufgabe gemacht, Inklusion durch moderne, nutzerorientierte und spielerische Lernmittel weltweit zu fördern. Der erste Schritt ist der deutschlandweite Vertrieb unserer Daumenkinos für Gebärden. Damit werden die Frühförderung unterstützt und Sprachbarrieren frühzeitig aufgebrochen. Mit Talking Hands wollen wir Vorreiter für die internationale Inklusionsförderung werden und zwischenmenschliche Kommunikation für Alle ermöglichen.</p>	<p>Sebastian Bürg – Ein Film erklärt die Welt – Niederschwellig Filme mit dem iPad erstellen – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>In dieser Fortbildung wird gezeigt, wie Lehrkräfte mit Schüler(inne)n niederschwellig Filme & Trailer mit der App iMovie produzieren können. Ziel des Workshops ist es, den Teilnehmenden einen detaillierten Einblick in die technischen und didaktischen Möglichkeiten der Software zu ermöglichen. Die App iMovie ermöglicht es, schnell und einfach Filme zu erstellen. Schüler/-innen können diese visuellen Medien nutzen, um fachübergreifende Lehrinhalte zu verstehen oder ihre eigenen Emotionen & Ideen kreativ zu verarbeiten.</p> <p>Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die vor allem mit Schüler(inne)n ohne Vorbildung im sonderpädagogischen Umfeld umgesetzt werden können.</p> <p>Im Verlauf des Workshops durchlaufen die Teilnehmenden verschiedenen „Stationen“ der Filmproduktion und erstellen in Eigenarbeit einen eigenen Film. Es wird neben den inhaltlichen Tipps außerdem auch die technischen Voraussetzungen eingegangen. Am Ende bleibt außerdem genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.</p>
<p>Albstadt (121 881 7313, 6650)</p>	<p>Tobias Rumohr – Classroom Management mit digitalen Helfern – Vortrag – Fortgeschrittene/-r – Technik/Support</p> <p>Schüler/-innen einzelnen Teams zuweisen? Einen Timer zur Strukturierung der Unterrichtsphasen auf dem digitalen Whiteboard? Die Schülerinnen und Schüler in ihrem Lernen unterstützen durch Arbeit mit QR-Codes? Eine Lärmampel auf dem Bildschirm?</p> <p>Die eigene Klasse zu führen, ist manchmal eine Herausforderung. Mit einigen kostenlosen bzw. kostengünstigen Apps lassen sich viele Situationen gut strukturieren.</p>	<p>Tobias Rumohr – QR-Codes – Orientierung, Unterstützung und Feedback mit einem Scan – interaktiver Workshop – Fortgeschrittene/-r – Informatische Bildung, Technik/Support</p> <p>QR-Codes sind heutzutage fast überall zu finden. Hinter den unscheinbaren Grafiken verstecken sich Audioguides in Museen, interaktive Stadtführungen, Links zu Webseiten, digitalen Visitenkarten u.v.m. Und diese kryptischen Muster sollen im Unterricht nützlich sein? Auf jeden Fall! In diesem Workshop werden zwei datenschutzfreundliche Tools exemplarisch vorgestellt: http://QWiQR.education wurde entwickelt, um als Lehrkraft den Schüler(inne)n Feedback geben oder einholen zu können – gesprochen oder sogar mit Video! QWiQR ist aber noch vielfältiger einsetzbar, zum Beispiel zur Visualisierung von Handlungsabläufen oder zur Arbeitsplatzorganisation. Aufgabenstellungen können durch QWiQR differenziert mit weiterführenden Erklärungen oder Unterstützungen erfolgen.</p> <p>Das QR-Tool von http://kits.blog bietet Schüler(inne)n mit noch fehlenden Lesekompetenzen die Möglichkeit, sich Texte vorlesen zu lassen.</p>	<p>Martin Lüneberger – Individuelle Förderung mit der DSGVO-konformen online Pinnwand TaskCards – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Informatische Bildung</p> <p>Digitale Pinnwände im Netz erfreuten sich schon vor der Corona-Pandemie und dem hieraus resultierenden Distanzlernen großer Beliebtheit. Padlet ist sicher das bekannteste. Vielerorts wurde die dienstliche Nutzung dieses Tools mit dem Hinweis auf den Datenschutz jedoch erschwert, wenn nicht sogar untersagt. Mit TaskCards legt jetzt eine deutsche Firma eine Alternative vor, die laut eigener Auskunft 100% konform zur DSGVO ist. Integriert ist eine Videokonferenz, die ebenfalls datenschutzkonform ist und Rechenzentren in Deutschland nutzt. Anfang Mai 2020 wurde das Tool mit dem Schule Digital Award ausgezeichnet Neben einer kurzen Einführung in die Handhabung des Tools werden in dieser Veranstaltung Möglichkeiten der Differenzierung im Unterricht von Lernenden mit erarbeitet und diskutiert.</p>

<p>Biberach (121 603 7140, 4733)</p>	<p>Nils Lion – iPad & Co. im inklusiven Unterricht – Vortrag – keine erforderlich – Fachdidaktik</p> <p>iPad und weitere digitale Hilfen im inklusiven Unterricht – Viele Tools, Accessoires und bordeigene Einstellungen auf dem iPad sind speziell für den inklusiven Unterricht und für die Förderschule nutzbar. Aber vieles davon eignet sich auch für ALLE. In dieser Session sehen Sie kreative Ideen und Beispiele, Tipps und Tricks, Impulse, Medienprodukte und Accessoires für den Unterricht.</p>	<p>Steffen Jakowski – Interaktive und mehrsprachige Mathematik. Selbstlernkurse für das SBBZ – Vortrag – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Im Vortrag bekommen die Teilnehmenden einen Einblick in das Projekt. Dieses hat das Ziel, interaktive und mehrsprachige Selbstlernkurse für das Fach Mathematik zu erstellen und kostenlos auf Moodle bereitzustellen. Die erste Zielgruppe sollen Schüler/-innen mit Lernschwierigkeiten und Lernbeeinträchtigungen sein. Sie benötigen oft zusätzliche und leichter verständliche Erklärungen zu mathematischen Sachverhalten. Die Erklärvideos und Übungsbeispiele sollen einen direkten Lebensweltbezug und eine Bedeutsamkeit für die Schüler/-innen besitzen, sodass nicht nur rein mechanische Rechenverfahren geschult werden, sondern auch ein mathematisches Verständnis und ein Bewusstsein für die Lebensweltrelevanz aufgebaut werden kann. Die zweite Zielgruppe sind Schüler/-innen, die noch nicht über ausreichende Deutschkenntnisse verfügen und aus diesem Grund dem Mathematikunterricht nicht folgen können. Bis die entsprechenden Sprachkenntnisse aufgebaut sind, sollen die Selbstlernkurse in ihrer Muttersprache beim schulischen Lernen im Fach Mathematik unterstützen. Die in den Kursen beinhalteten Erklärvideos und interaktiven Übungen mit Selbstkontrollmöglichkeit sollen dabei in den häufigsten an den Schulen angetroffenen Sprachen wie z.B. Arabisch, Albanisch, Kurdisch und Dari übersetzt werden. Die Erklärvideos und vor allem die Übersetzungen werden gemeinsam mit Schüler(inne)n produziert. Die Selbstlernkurse werden als Moodle-Kurse bereitgestellt. Damit sind sie leicht in bestehende Schul-Moodle-Instanzen importierbar und auch als Differenzierung und Individualisierung in inklusiven Settings einsetzbar.</p>	<p>Steffen Jakowski – Virtual Reality im Mittelalter – Vortrag – Fortgeschrittene/-r – Fachdidaktik</p> <p>Es wird ein fächerübergreifendes Projekt zum Einsatz einer 360°-Kamera anhand des Themas "Ritter und Burgen" vorgestellt. Die Schüler/-innen haben Expeditionen zu zwei Burgen durchgeführt und einen virtuellen Rundgang durch die Burgen erstellt. Dafür haben sie Informationen gesammelt, sich durch die Burgen führen lassen und eigene Aufnahmen von den Burgen gemacht. Hierbei wird auch speziell auf die Möglichkeit der Differenzierung innerhalb eines solchen Projektes eingegangen.</p>
<p>Calw (121 303 3246, 4025)</p>	<p>Florian Greiner – Mathe meets YouTube – Beispiel für die Einbindung von Erklärvideos in den Matheunterricht am Beispiel der Sekundarstufe I am SBBZ Hören & Sprache – Vortrag – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Vortrag zur Unterrichtsgestaltung im Fach Mathematik mit Hilfe von OneNote und Erklärvideos.</p>	<p>Florian Greiner – Eigene Erklärvideos erstellen – Das iPad als "all in one" Videoproduktions-Tool – interaktiver Workshop – Einsteiger/ -in – Fachdidaktik</p> <p>Das iPad bietet alles, was man für die Produktion einfacher Erklärvideos braucht. Im Workshop wird geklärt, wie man mit Hilfe kostenloser Standard-Apps eigene Erklärvideos erstellen kann. Voraussetzung: eigenes iPad.</p>	<p>Sara Telatar – Wie Interaktion auch digital gelingen kann – Interaktive Apps im Unterricht nutzen – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Der Einsatz von iPads im Unterricht bedeutet schon lange nicht mehr nur ein stilles Arbeiten allein an LernApps. Im Workshop soll aufgezeigt werden, wie verschiedene Phasen des Unterrichts interaktiv gestaltet werden können.</p>

<p><u>Tauberbischofsheim</u> (121 615 5160, 8273)</p>	<p>Bettina Steffens – SESAM–Mediathek – Unterrichtsvorbereitung leicht gemacht! – Vortrag – Einsteiger/-in – Technik/Support</p> <p>Sie möchten schnell und einfach kostenfreies und von Experten geprüftes Material für Ihren Unterricht finden, dann sind Sie in diesem SESAM-Workshop genau richtig. In der SESAM-Mediathek finden Sie abwechslungsreiches und hochwertiges Material – von Filmen über Bilder bis zu Arbeitsblättern - für Ihre Fächer.</p>	<p>Silke Schick – Einführung in die Selbstlernkurse zum Arbeitsgerät iPad: Tablets für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler – Los geht's! – Vortrag – Einsteiger/-in – Technik/Support</p> <p>Ihre Schule hat iPads als Arbeitsgeräte zu Verfügung und nun möchten Sie auch Ihre Klassen im Umgang mit dem iPad schulen? Oder Sie kennen selbst noch nicht alle Tricks und Kniffe und möchten das iPad professionell einsetzen und sich dies zertifizieren lassen? In dieser Informationsveranstaltung stellen wir Ihnen den Selbstlernkurs für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 4 vor. Er kann im Fernunterricht, Flipped Classroom oder als Lerneinheit im Unterricht verwendet werden.</p> <p>Anhand von kurzen Videos lernen Kinder und Jugendliche eigenständig, wie sie die Grundfunktionen und Gesten des iPads nutzen, Fotos und Videos erstellen und verwalten und im Internet recherchieren und Informationen abspeichern.</p> <p>Im zweiten Teil des Workshops präsentieren wir Ihnen weitere Selbstlernkurse für Lehrkräfte (Einsteiger bis Fortgeschrittene) zu den Themen „Umgang mit dem Tablet – iPad für Anfänger/-innen“ und „Videoproduktion mit dem Tablet“.</p> <p>Ziel der Kurse ist es, die technischen Hürden für alle zu nehmen, damit das pädagogische Arbeiten mit den Schülerinnen und Schülern danach im Vordergrund steht.</p>	<p>Igor Krstoski – Entdecke die (Teilhabe-)Möglichkeiten – Everyday-Technologien als Assistive Technologien bei Schüler(inne)n mit sonderpädagogischem Förderbedarf – Vortrag – keine erforderlich – Fachdidaktik</p> <p>Von Thomas Knaus (2013) stammt folgendes Zitat: „Bereits an anderen entscheidenden Stationen der Technikgeschichte zeigte sich, dass erstens Vereinfachungen beziehungsweise Verbesserungen der Usability stets zu breiterer Nutzung und zweitens der komfortablere Zugang zu einer intensiveren Nutzung führten.“ (S. 33)</p> <p>Dank des universellen Designs, Usability sowie der Interaktivität, Multimedialität und Adaptivität ergeben sich potenzielle Anwendungsmöglichkeiten für Schüler/-innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf, die Aktivität sowie Teilhabe sichern (vgl. Krstoski 2021). Neu- und Weiterentwicklungen im Bereich Tablets ergeben vielfältige Benutzerschnittstellen und entsprechende Interaktionen zwischen Mensch und Maschine (vgl. Krstoski 2019). Diese neuartigen Aktivitäts- und Partizipationsmöglichkeiten für Menschen mit Beeinträchtigungen werden im Workshop erarbeitet und für die verschiedenen Benutzerschnittstellen von Tablets werden diverse Anwendungsmöglichkeiten (Apps, Ansteuerungsalternativen ...) vorgestellt. Hierbei liegt der Fokus auf dem iPad von der Firma Apple.</p> <p><small>Knaus, T. (2013). Technik stört! Lernen mit digitalen Medien in interaktionistisch-konstruktivistischer Perspektive. In T. Knaus & O. Engel (Hrsg.), fraMediale - digitale Medien in Bildungseinrichtungen (S. 21-60). München: kopaed.</small></p> <p><small>Krstoski, I. (2019). Assitierende, Assistive und Unterstützende Technologien - Trends, Neu- und Weiterentwicklungen im Fokus. Unterstützte Kommunikation (3), 6-15.</small></p> <p><small>Krstoski, I. (2021): Lernen durch Assistive Technologien. In: Schulz, L. et al. (Hrsg.): Diklusive Lernwelten – zeitgemäßes Lernen für alle Schüler:innen. Dornstadt: Visual Ink, 44-53.</small></p>
<p><u>Emmendingen</u> (121 365 3681, 7727)</p>	<p>Chris Binder – BLOCKALOT für Einsteiger – Vortrag/Diskussion – Einsteiger/-in – Technik/Support</p> <p>Was ist "BLOCKALOT - Der kreative Minetestserver"? In dieser Veranstaltung werden das Open-World Spiel Minetest, das Pilotprojekt und das Web-Dashboard vorgestellt, mit denen Lehrkräfte selbst Game-based Learning kinderleicht für Bildungszwecke nutzen können. Erprobte Lernbeispiele und hilfreiche Materialien vereinfachen den Einstieg und werden ebenfalls präsentiert. Dieses Angebot richtet sich an interessierte Lehrkräfte auch ohne Gaming-Erfahrungen.</p>	<p>Chris Binder – Game-based Learning mit dem freien Spiel Minetest an SBBZ – Vortrag/Diskussion – Einsteiger/-in – Technik/Support</p> <p>In diesem Workshop werden neben allgemeinen Potenzialen digitaler Spiele auch die Lernmöglichkeiten mit dem freien, blockbasierten Spiel Minetest aufgezeigt.</p> <p>Neben einer knappen Einführung in das Thema Game-based Learning werden spezifische Lernideen für sonderpädagogische Bildungs- und Beratungszentren und Tipps für die Gestaltung eigener Lernräume gegeben. Hilfreiche Materialien runden das Angebot ab und erleichtern so den Einstieg in das erste eigene Lernabenteuer mit Minetest und Game-based Learning.</p>	