

Liebe LehrerInnen!

Herzlich Willkommen zur M:EE Umwelt Challenge 2020



Du hast mit deiner Schulklasse noch nie Minecraft im Unterricht ausprobiert, bist aber neugierig? Wunderbar! Du hast bereits etwas Erfahrung mit M:EE gesammelt oder bist gar Profi? Großartig! Diese M:EE Challenge ist für alle LehrerInnen unterschiedlicher Vorkenntnisse bestens geeignet. Probiere einfach mal was Neues aus und hab Spaß daran. Und die gute Neuigkeit für alle Neulinge in Sachen M:EE: deine SchülerInnen kennen das Spiel, finden sich zurecht und genießen es, ihren MitschülerInnen und LehrerInnen was beibringen zu dürfen. Gemeinsam wird das eine tolle neue Erfahrung für dich und deine Schulklasse.

Kurzbeschreibung:

- Ihr werdet mit einem Umweltproblem unserer Gegenwart konfrontiert. Hierfür betretet ihr eine Minecraft-Welt, in der die negativen Auswirkungen, welche der Mensch verursacht hat, dargestellt sind. Ziel ist es, dass die SchülerInnen eine Lösung dazu erarbeiten und darstellen.
- Eine vorgefertigte Spielewelt finden sie auf der [Projekt Website](#) zur Verfügung gestellt. Bitte laden sie diese runter.
- In dieser Welt findet ihr die konkrete Aufgabe, die es zu lösen gilt. Das Spiel M:EE liefert alle notwendigen Informationen, die für die Challenge benötigt werden.
- Die Lehrkräfte besprechen mit den SchülerInnen das Umweltproblem und diskutieren Möglichkeiten wie man dies lösen oder verhindern könnte.

- Zum Schluss sind die Kids gefragt, eine kreative Lösung für das Problem zu finden und diese in der zur Verfügung gestellten Minecraft-Welt darzustellen. Diese Lösung wird dann als Video über die [YouthHackathon Plattform](#) von Dir als Lehrkraft eingereicht.
- Die eingereichten Projekte aller SchülerInnen werden von einer Fach-Jury bewertet und ein Sieger gekürt! Du als Lehrkraft fungierst als Kontaktperson und wirst über die Award Zeremonie informiert.

Pädagogische Ziele der Challenge:

- Digitale Grundbildung
- (Erste) Erfahrungen mit Minecraft Education Edition (M:EE) sammeln
- Den Mehrwert einer immersiven Lernumgebung für SchülerInnen und Lehrkräfte erleben
- Gesellschaftliche und politische Zusammenhänge erkennen
- Fächerübergreifendes, interdisziplinäres, projektübergreifendes Arbeiten in einer spielebasierten Umgebung

Schultypen:

- Primarstufe
- Sekundarstufe 1
- Sekundarstufe 2

Zielgruppe:

- Alle Lehrkräfte, welche Game-Based-Learning ausprobieren wollen, unabhängig vom Unterrichtsfach und Vorkenntnissen
- Idealerweise in Form eines fächerübergreifenden Projektes zB. mit Biologie, Geographie, Chemie, Physik, Werken, IT-Fächer

Zeitraum der Challenge:

- Start der Challenge: 4. Mai 2020
- Ende der Challenge: 29. Mai 2020 (letzter Abgabetag = bis zu diesem Tag müssen die Projekte spätestens über die [YouthHackathon Plattform](#) eingereicht und hochgeladen werden).

Zeitaufwand:

- Grundsätzlich nach eigenem Interesse
- Empfehlung: mind. 4 Stunden

Voraussetzung:

- Bitte melde zuerst dich als Lehrkraft sowie deine Schule zur Teilnahme an der Minecraft Umwelt Challenge 2020 über die [YouthHackathon Plattform](#) an.
- Bereite deine Schüler*Innen für die Teilnahme an der Challenge vor – in dem du mit der Klasse gemeinsam die Aufgaben in der Minecraft Umwelt Challenge Welt besprichst.
- Unterstütze die Kinder durch Bereitstellen der Welt sowie der notwendigen Minecraft Education User.
- Gemeinsam macht es mehr Spaß - motiviere auch andere Klassen an der Challenge teilzunehmen.

Online Tutorials:

- Speziell zur Vorbereitung der M:EE Umweltchallenge findest du [Online Tutorials](#)
- Erstanmeldung in M:EE
- Einsteigen in die vorbereitete Welt für die Challenge
- sich darin bewegen und zurechtfinden
- mit SchülerInnen die Welt teilen etc.

Am 4. Mai findet ein Live Online Webinar für die teilnehmenden Lehrkräfte statt wo du offene Fragen klären kannst.

Projektabgabe und Beurteilungs-Kriterien

Dein M:EE Projekt ist als Video per Link (sollte bitte länger verfügbar sein) über die [YouthHackathon Plattform „Projekt einreichen“](#) hochzuladen. Aus Datenschutzgründen weisen wir darauf hin, dass keine Personen auf den abgegebenen Projekten (Videos) ersichtlich sein dürfen. **Die Einreichung der Projekte erfolgt für alle Kinder unter 14 Jahren durch die Lehrkraft.**

Die Beurteilungskriterien sind:

- Innovation & Kreativität
- Umsetzung & Relevanz
- Abschlusspräsentation

Nominierung & Gewinner

Die besten Projekte werden von einer Fachjury ausgewählt, beim 4GameChangersFestival am 9. September 2020 wird der Gewinner ausgezeichnet. Der Preis ist eine Überraschung für die ganze Schulklasse! Stay tuned!



SCHULUNGS-MATERIAL ZU M:EE HIER:

education.minecraft.net
education.minecraft.net/class-resources/trainings
education.microsoft.com/en-us/learningPath/3a51df06
education.microsoft.com/de-at

KONTAKT

Michael Fleischhacker - michael@flipddenfleischhacker.at