

5ITM unterrichtet Programmier-Tool „Minecraft for Education“

Am 3. Juni 2025 führte die Klasse 5ITM (9. Schulstufe, mit ihren eigenen Notebooks) ein mediendidaktisches Projekt mit großem Engagement durch. Nach einer mehrwöchigen Vorbereitungsphase – größtenteils in Form von Hausaufgaben – erstellten alle Schüler*innen ein individuelles Schulungskonzept für eine Unterstufenklasse. Im Fokus stand das ausschließlich für Bildungszwecke konzipierte Tool „**Minecraft for Education**“, eine spezielle Variante des beliebten Spiels Minecraft. Diese Version enthält zusätzliche Funktionen und Programmierblöcke, mit denen sich das Spiel gezielt didaktisch einsetzen und individuell gestalten lässt.

Jeder *Schülerin* der 5ITM betreute dabei mindestens ein Kind aus der Klasse 1R1 (5. Schulstufe) und präsentierte das Tool anhand eigens entwickelter Programmierbeispiele. Im Zentrum stand nicht primär das Spielvergnügen, sondern eine erste Einführung in die visuelle Programmierung.

Das Projekt war ein voller Erfolg: Die Konzepte der 5ITM wurden direkt in der Praxis erprobt und die Schüler*innen der 1R1 erhielten neben einem spannenden Spielerlebnis auch erste Einblicke in grundlegende Programmierprinzipien. Alle Beteiligten waren sich einig – dieses Projekt soll im nächsten Schuljahr unbedingt wiederholt werden.

Ein herzlicher Dank gilt den beteiligten Lehrpersonen **Lisa Hutter**, **Camillo Bildstein**, **Manfred Raggl** und **Mario Wüschner**, die dieses Projekt ermöglicht und begleitet haben.