AB11-1: Game-Based Learning zur Partizipation an räumlichen Planungsprozessen

- 1. Lesen Sie den Basistext von Le et al. (2013). Fassen Sie die Grundidee des Game-Based Learnings zusammen und und erläutern Sie Potenziale und Herausforderungen.
- 2. Machen Sie sich vor dem Hintergrund der Basislektüre mit dem Open-World-Spiel Minetest vertraut (eine Anleitung finden Sie hier. Lesen Sie sich in die Verwendung von Mintest in Lehr-/Lernkontexten ein und
- 3. Bauen Sie mithilfe von Minetest und M11-01 den Campus Westend der Universität Frankfurt am Main nach. Fügen Sie in ihrer Nachbildung Veränderungen ein, die sie sich am Campus Westend wünschen.
- 4. Vergleichen und diskutieren Sie Ihre Vorstellungen im Plenum. Welche Möglichkeiten gibt es, um einen Raum zu gestalten?
- 5. Arbeiten Sie anhand der Basislektüre die Potenziale und Herausforderungen von Minetest für den Einsatz im Geographieunterricht anhand einer zweispaltigen Tabelle heraus.
- 6. Reflektieren Sie die zentralen Erkenntnisse aus der LE im Hinblick auf das übergeordnete Thema "Partizipation und digitale Geomedien" in einem Microblogeintrag. Verschlagworten Sie den Beitrag mit max. 5 Hashtags (max. 280 Zeichen inkl. Hashtags). Siehe dazu "Portfolio mal anders Microblogging in 280 Zeichen".

From:

https://foc.neu.geomedienlabor.de/ - Frankfurt Open Courseware

Permanent link:

Last update: 2025/09/28 20:24

