Buch Block Bau: Ein Format der kulturellen Bildung

LEINEN LOS! LESEFÖRDERUNG IM KREATIVMODUS

Wie Games und Bücher zusammenspielen

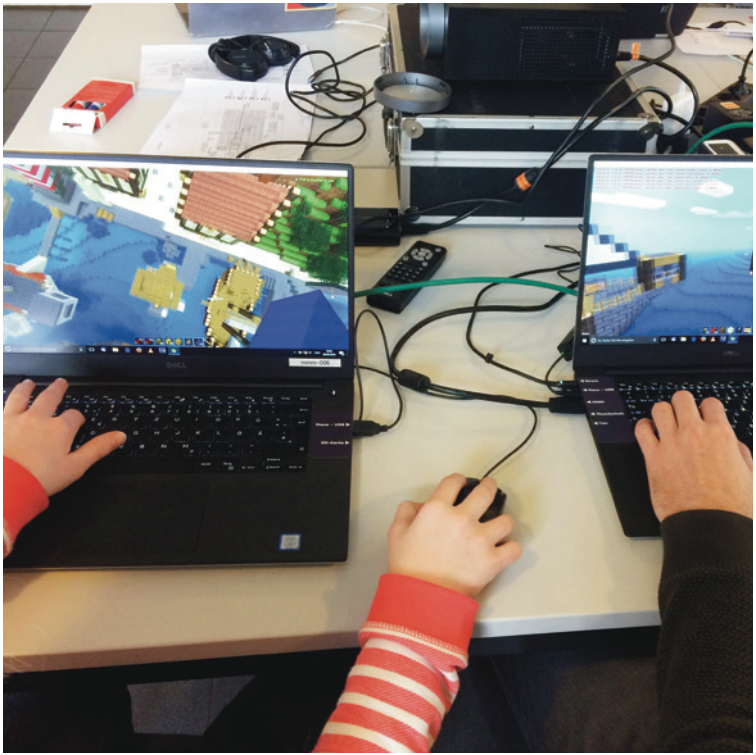
LANDESHAUPTSTADT HANNOVER

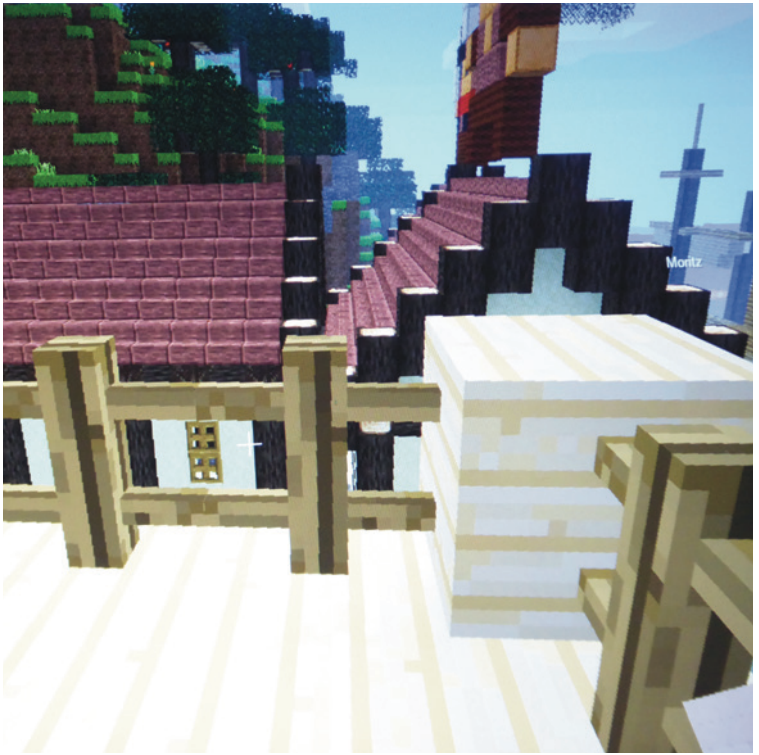
LEINEN LOS! LESEFÖRDERUNG IM KREATIVMODUS

Ein Workshop-Format der Lernoase
des Freizeitheims Vahrenwald,
der Stadtbibliothek Hannover (LHH) und des
multimediamobils – Region Süd (NLM)

MINECRAFT – DAS SPIEL

Weltweit spielen, bauen und „craften“ Kinder und Erwachsene mit den würfelförmigen Blöcken des Computerspiels Minecraft – fasziniert von den Herausforderungen einer der Realität nachempfundenen Ressourcenökonomie und den Verlockungen eines unendlichen Universums.





MINETEST – DIE LIZENZFREIE VERSION

Weltweit haben auch Pädagog*innen und Wissensvermittler*innen entdeckt, dass Kinder gern und kreativ in dieser von ihnen geliebten Umgebung lernen. Angesichts dieses gigantischen Erfolges steht das Originalspiel nicht mehr lizenzfrei zur Verfügung, doch dank der Initiative einer weltweit aktiven Gamer-Community gibt es mit Minetest inzwischen eine frei zugängliche, kostenlose Version des Spiels (s. S. 26). Die Medienpädagog*innen der Lernoase des Freizeitheims Vahrenwald zusammen mit dem Multimediamobil arbeiten mit diesem freien Open-World-Spiel.

INITIALZÜNDUNG IN HANNOVER

Im Rahmen ihres Freiwilligen Sozialen Jahrs bei der Stadtbibliothek Hannover kam 2016 eine junge Gamerin mit der Idee, Minetest für die Leseförderung einzusetzen, auf die Medienpädagog*innen der Lernoase des Freizeitheims Vahrenwald zu. Seitdem kooperiert diese Einrichtung der Stadtteilkultur der Landeshauptstadt in ein- bis dreitägigen Ferien-Workshops mit der Stadtbibliothek Hannover.

BUCH-BLOCK-BAU

Mit dem eigens entwickelten Gameszenario von Buch-Block-Bau baut Minetest immer wieder neue stadtteil- und themenbezogene Brücken zwischen den Kindern, den Büchern, der Institution Bibliothek und den Besonderheiten des jeweiligen Standorts und der Nachbarschaft. Projektbezogen werden Nutzeranwendungen verfeinert und in die weltweit engagierte Gamer-Community zurückgegeben.

STADTTEILKULTURARBEIT UND STADTBIBLIOTHEK

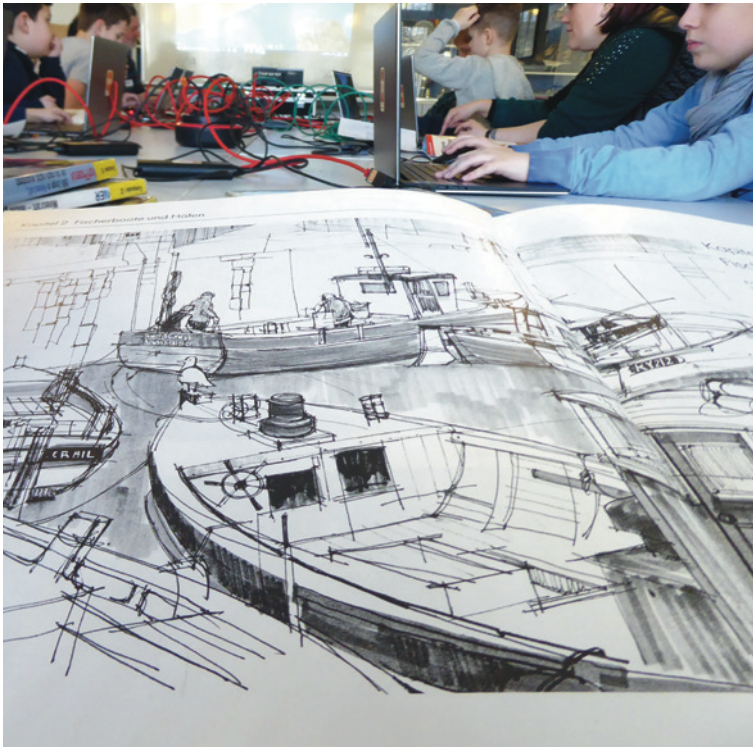
Das Kooperations- und Workshop-Format öffnet das Second Life und das First Life füreinander. Die Welten der analogen Bücher und der digitalen Medien treten in wechselseitigen Kontakt mit der Wirklichkeit der eigenen Nachbarschaft. Stadtteil-Initiativen und -Vereine liefern vitale standortspezifische Themen, die sich zu immer neuen Minetest-Szenarien verbinden. Aus dem Blickwinkel ihres Spiels entdecken die Kinder, dass auch das konkrete Umfeld, die Stadtteilkultureinrichtung und die Bibliothek ihre sind.

HEIMATHAFEN HANNOVER-MISBURG: DIE PRAXIS

Für den Buch-Block-Bau Workshop in den Zeugnisferien am 1. und 2. Februar 2018 stellte die Stadtteilkultureinrichtung Bürgerhaus Misburg einen vom Verein Misburgische Schiffsmodellbauer gepflegten Seminarraum zur Verfügung. Die maritime Ausstattung des Raumes mit Schiffsteilen, Schiffsmodellen, Fotos von Booten und Lerntafeln mit Segelknoten lieferte das Minetest-Thema: Schiffsbau.

ANKERSTELLE LITERATUR

Kein Buch-Block-Bau ohne Bücherkiste! „Buch“ ist dabei nicht nur der themenbezogene Jugendroman, sondern die gekonnte Zusammenstellung von Bildband, Fachliteratur, Comic und spezieller Minecraft-Literatur. Querdenken und Stöbern dienen – wie nebenbei – der kreativen Leseförderung. Die interdisziplinäre Koexistenz von Literatur und Computerspiel im Seminarraum erweitert den Alltagswortschatz. So wurden in Misburg mit Minetest Schiffe gebaut, Ausdrücke der Seglersprache kennengelernt und angewendet und nicht zuletzt das Fachenglisch der Ressourcenverwaltung in Minetest aufgegriffen.

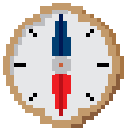


VOLLE KRAFT VORAUS!

Minetest-Kids agieren sehr souverän im Spiel, bringen eigene Spielvorlagen mit und übertragen ihre Routine und Begeisterung auf ihre Handlungen im Workshop. Ihre Bauvorhaben und die dazugehörigen Recherchen in Büchern, Internet und Nachbarschaft brauchen täglich drei bis vier Stunden Zeit. Die gibt es nur an schulfreien Tagen.
Ein Kapitän ist mit an Bord: Die pädagogische Fachkraft hat Spielzugang, um um nötigenfalls in das Spiel eingreifen zu können, sorgt für Essenspausen und spielt im besten Falle selber leidenschaftlich mit. Die Kinder genießen den Kontakt zu Erwachsenen auf Augenhöhe!

EINE CREW VON GLEICHGESINNTEN

Buch-Block-Bau baut Gender-Brücken: Das populäre Computerspiel zieht (in Deutschland) vor allem 7–13-jährige Jungen in seinen Bann. Diese Zielgruppe ist für freiwillige Angebote der kulturellen Bildung und auch der Leseförderung oft nur schwer zu erreichen. Aber auch immer mehr Mädchen sind leidenschaftliche Gamerinnen und begegnen auf der Spieloberfläche den gleichaltrigen Jungen unbefangen.



EIN SENSIBLER KOMPASS

Absichtlich wird jeweils nur ein Rechner für zwei Teilnehmer*innen zur Verfügung gestellt. Diese Ausgangsirritation dient als eine Art Sonargerät auf der Suche nach Teamplayern und introvertierten Individualisten. Dennoch werden Außenseiter*innen, kreative Nerds und Einzelgänger*innen nicht rücksichtslos zum Teamwork gezwungen. Vielmehr lassen sich die Pädagog*innen sensibel auf die Teamprozesse ein und denken sich ggf. Sonderaufgaben für Einzelkämpfer*innen und einsame Überflieger*innen aus, so dass auch diese sich konstruktiv am Erfolg der gesamten Besatzung beteiligen können.

DIE FAMILIE KOMMT AN BORD

In Misburg fand zum Abschluss der feierliche Stapellauf aller Konstruktionen statt. Hier wie in allen Minetest-Workshops präsentierten die Kinder ihren Eltern auf einer Leinwand ihre Konstruktionen. So gewinnen die Eltern neue Einblicke in das Lieblingsspiel ihrer Kinder, erleben zum ersten Mal die konstruktiven Ansätze des Computerspiels und gehen in der Folge differenzierter und lösungsorientierter mit dem Medienkonsum ihrer Kinder um. Die jungen Teilnehmer*innen fühlen sich ernst genommen und wertgeschätzt. Alle erhalten die Minetest-Welt auf einem Datenträger mit nach Hause zur – möglicher Weise gemeinsamen – Weiterarbeit. Nachhaltig.

OFFENE FREIE LERNMATERIALIEN

Seit dem Verkauf von Minecraft an Microsoft benutzen die Kooperationspartner*innen von Buch-Block-Bau die kosten- und lizenzfreie Version Minetest. Mehr dazu in stets aktualisierter Form hier:

Kontakt

Katarzyna Dec-Merkle
Lernoase des
Freizeitheims Vahrenwald

Tel. 0511 168-42349
katarzyna.dec-merkle@
hannover-stadt.de

www.hannover.de/lernoase

Impressum

Der Oberbürgermeister
Bereich Stadtteilkultur

Lernoase des
Freizeitheims Vahrenwald
Vahrenwalder Str. 92
30165 Hannover

Tel. 0511 168-40609
Fax 0511 168-43865
fzh-vahrenwald@hannover-stadt.de

Redaktion Katarzyna Dec-Merkle,
Claire Lütcke
Fotos Katarzyna Dec-Merkle
Gestaltung Swantje Osburg

multi media mobil

STADT BIBLIOTHEK HANNOVER

Landeshauptstadt Hannover
Bereich Stadtteilkultur
Freizeitheim Vahrenwald