DEMOCRACITY MINECRAFT

Anleitung für Lehrer



Inhaltsverzeichnis

Vorbereitung 4

Arbeitsblätter 4

Installation von Minecraft Education 4

Wie man Minecraft Education installiert 5

Wie man Democracity Minecraft installiert 5

Technische Daten 7

Wie man die Welt für die Teilnehmer öffnet 7

Wie man Teilnehmer in die Welt bekommt 9

Wie beendet man das Spiel? 11

Wie funktioniert Democracity Minecraft? 12

Spielplan 12

Werkzeuge in Democracity Minecraft für den Lehrenden 14

Was und wofür sind sie da? 14

„**Zustand ändern**" (Change State) Werkzeug 14

"**Partei wechseln**" Werkzeug 15

"**Schüler teleportieren**" Werkzeug 15

"**Schüler in Räume teleportieren**" Werkzeug 15

Kamera Werkzeug 16

Hebel Werkzeug 16

Wie man mit dem Werkzeug aufgenommene Fotos exportiert 17

Democracity Minecraft Spielreihenfolge 18

Spielphasen 18

Phase 1: Gruppenzuweisung 19

Was passiert in dieser Phase des Spiels? 19

Wie 19

Phase 2: Brainstorming 20

Was passiert in dieser Phase des Spiels? 20

Wie 20

Pädagogische Ziele 20

Phase 3: Identifizierung politischer Prioritäten 21

Was passiert in dieser Phase des Spiels? 21

Wie 21

Phase 4: Rollen zuweisen 22
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 22
Wie 22
Phase 5: Gründen der politischen Parteien 23
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 23
Wie 25
Phase 6: Eröffnung der Plenarsitzung 26
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 26
Wie 27
Phase 7: Präsentation der politischen Parteien 28
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 28
Wie 28
Phase 8: Auswahl der Gebäude 28
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 29
Wie 29
Phase 9: Eliminieren von Gebäuden 30
Was passiert in dieser Phase des Spiels?? 30
Wie 30
Phase 10: Platzieren der Gebäude 31
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 31
Wie? 32
Phase 11: Gruppendiskussion: Ist die Stadt vollständig? 33
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 33
Wie 33
Phase 12: Die Kommissionen 34
Was passiert in dieser Phase des Spiels? 34
Phase 13: Fazit 36
Pädagogische Ziele von Democracity Minecraft 36

Vorbereitung

Was sollten Sie vor Beginn des Unterrichts tun?

Arbeitsblätter

Diese Arbeitsblätter können Sie von der BELvue-Website herunterladen:
https://www.belvue.be/fr/activities/democracity-minecraft

Nehmen Sie genügend Kopien von jedem Arbeitsblatt mit. Sie werden sie selbst ausdrucken müssen. Die Arbeitsblätter, die Sie benötigen, sind:

- Democracity – Role Sheets
- Democracity – Policy Priorities
- Democracity – Creating your political party

Sie müssen ein Arbeitsblatt „Policy Priorities“ (politische Prioritäten) pro Teilnehmer bereitstellen. Bei den anderen Arbeitsblättern reicht eine Kopie pro Gruppe aus.

Installation von Minecraft Education

Vergewissern Sie sich, dass Sie die neueste Version von Minecraft Education auf allen Geräten installiert haben, die während des Kurses verwendet werden - auch auf Ihrem eigenen. Es muss die aktuellste Version des Programms sein.

ACHTUNG

Wenn auf den Geräten eine andere Version von Minecraft Education installiert ist, können sie nicht untereinander kommunizieren. Daher kann dann der Teilnehmer nicht teilnehmen.

Wie man Minecraft Education installiert

- - Rufen Sie die Download-Seite für Minecraft Education auf. Sie können sie über diesen Link aufrufen: „aka.ms/download".
- - Wählen Sie die Version von Minecraft Education, die mit Ihrem Gerät kompatibel ist, und laden Sie sie herunter.
- - Führen Sie die Installation von Minecraft Education aus.
- - Starten Sie Minecraft Education.

Wie man Democracity Minecraft installiert

Um Democracity in Minecraft Education zu spielen, folgen Sie bitte den folgenden Schritten:

- - Laden Sie die von uns bereitgestellte Datei "Democracity.mctemplate" herunter.
  - https://education.minecraft.net/lessonsworldfile/9339817990414594-Democracity.mctemplate
- - Öffnen Sie die Datei „Democracity.mctemplate" mit Minecraft Education.
- - Nachdem Sie Minecraft Education geöffnet haben, klicken Sie auf „Spielen".

Nutzen Sie bereits die Minecraft Education Plattform? Folgen Sie den untenstehenden Schritten:

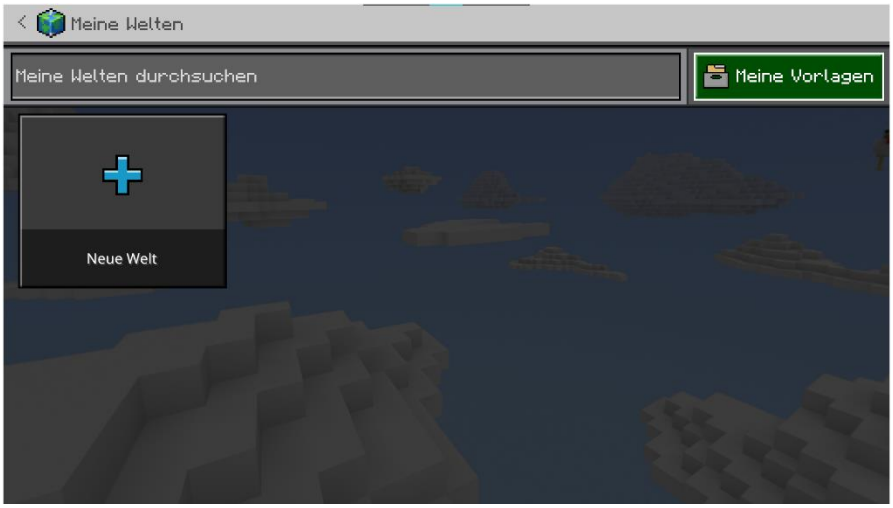
- Öffnen Sie Minecraft Education".
- Wählen Sie „Spielen“(Play)
- Wählen Sie „Bibliothek“(Library)
- Geben Sie „Democracity" in das Suchfeld ein
- Wählen Sie Democracity
- Wählen Sie „Neue Welt erstellen“ (Create New World)



- - Nach der Installation von Democracity wählen Sie „Meine Welten“ (My Worlds).



- Wählen Sie „Meine Vorlagen" (MY TEMPLATES).



- - Klicken Sie auf die Welt "Democracity" und dann auf „SPIELEN" (PLAY).

Technische Daten

Wie man die Welt für die Teilnehmer öffnet

Nachdem Sie die Welt erstellt haben, muss sie geöffnet werden, damit die Teilnehmer darauf zugreifen können, und zwar folgendermaßen:

- Gehen Sie im Spiel 2 Blöcke vorwärts, klicken Sie auf die ESC-Taste auf Ihrer Tastatur (oder auf das II-Symbol, wenn Sie das Spiel auf Ihrem Handy geöffnet haben).
- Klicken Sie auf die Schaltfläche mit den vier Gesichtern, neben dem Globus.



- Klicken Sie auf „Sitzung starten" (Start hosting). Dann klicken Sie auf „Bestätigen“(Confirm).



Auf dem Bildschirm erscheint nun ein Anmeldecode. Er setzt sich aus verschiedenen Symbolen zusammen. Sie benötigen diesen Code, um Teilnehmern den Zugang zur Welt zu ermöglichen. Wir raten Ihnen, vorerst nicht zum vorherigen Menü zurückzukehren.



ACHTUNG

Stellen Sie sicher, dass Ihre WLAN-Verbindung stabil ist und alle Geräte mit demselben WLAN-Netzwerk verbunden sind, damit jeder teilnehmen kann.

Wie man Teilnehmer in die Welt bekommt

Nachdem Sie die obigen Schritte befolgt haben, ist es nun an der Zeit, dass die Schüler die Welt von Democracity Minecraft betreten.

Das Spiel ist für **maximal 40 Schüler** ausgelegt, die in **maximal acht (8) Gruppen** aufgeteilt werden können. Jede Gruppe hat **fünf** (**5) Schüler**. Wenn weniger als 40 Schüler teilnehmen, sollten weniger Gruppen gebildet werden.

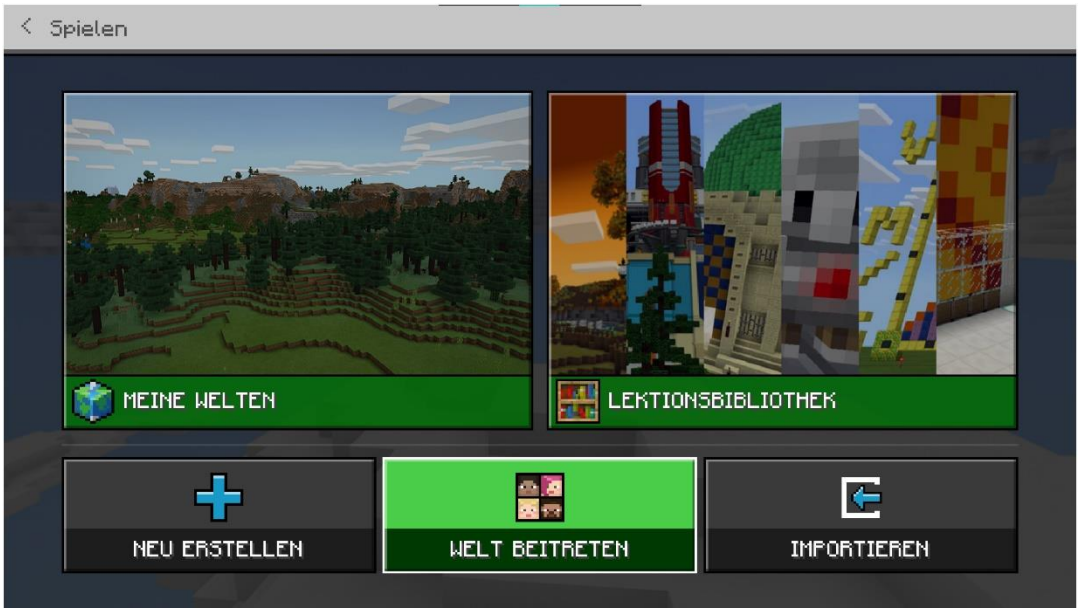
Jede Gruppe verwendet nur ein Gerät (Laptop, Chromebook, iPad, Tablet oder anderes) für das Spiel. Der Lehrer oder die Lehrerin steuert das Spiel von seinem oder ihrem eigenen Gerät aus (Laptop, Chromebook, iPad, Tablet oder anderes). Für eine vollständige Sitzung (mit der maximalen Anzahl von Spielern) sind daher 9 Geräte erforderlich.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, damit die Teilnehmer der Welt beitreten können:

- Öffnen Sie Minecraft Education auf allen teilnehmenden Geräten der Gruppen
- Drücken Sie **„Spielen" (Play)**.



- Drücken Sie **„Welt beitreten”** (**JOIN A WORLD**).



- Geben Sie den Opt-in-Code ein, der zuvor auf dem Gerät des Lehrers oder der Lehrerin angezeigt wurde (siehe Seite 8) und klicken Sie auf **„Bestätigen“** (**Confirm**).



- Drücken Sie erneut „**Bestätigen**" (Confirm) und die Teilnehmer können die Welt betreten.



WARNUNG

Spielen Sie zum ersten Mal Minecraft Education? Wenn ja, erscheint eventuell eine zusätzliche Meldung auf Ihrem Bildschirm. Folgen Sie ihren Anweisungen um sich anzumelden.

Wie beendet man das Spiel?

Drücken Sie die ESC-Taste um zum Menü zu gelangen. Drücken Sie dann **„Speichern und verlassen" (save and exit).**



Wie funktioniert Democracity Minecraft?

Spielplan



In diesem Bild können Sie die nutzbaren Räume während des Spiels sehen.

Minecraft Democracity beginnt in der Lobby. Wenn Sie sich anmelden, kommen alle automatisch in diesem Startraum an. Das Spiel selbst findet in dem zentralen runden Bereich statt, der als Plenarsaal dient. Darüber hinaus wird jeder Gruppe (den Parteien) ein eigener Raum zugewiesen: die Parteiräume. Dort können sie verschiedene Dinge tun, wie z.B. ihr Logo entwerfen oder ihren Namen ausarbeiten. Detaillierte Erklärungen zu diesen Aufgaben finden Sie auf den folgenden Seiten.

Sofern vom Lehrer oder der Lehrerin nicht anders angegeben, haben die Parteien nur Zugang zu dem ihnen zugewiesenen Raum und dem Büro, und es ist verboten, die Räume anderer Parteien zu betreten.

Im Lehrerzimmer, das sich gegenüber dem Plenarsaal befindet, befinden sich die Truhen, in denen die Parteien die Gebäude von Democracity finden können. Während des Spiels kommen sie hierher, um die Gebäude auszuwählen, die sie auf dem Plan platzieren möchten. In diesem Raum befinden sich auch 6

NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere): Diese Charaktere repräsentieren die 6 verschiedenen Rollen, die die Gruppenmitglieder ausfüllen müssen. Durch die Interaktion mit diesen NSCs können die Schüler überprüfen, wer welche Aufgabe in ihrer Gruppe übernehmen sollte.

Das Lehrerzimmer verfügt außerdem über einen zusätzlichen Raum, den der Lehrer nach eigenem Ermessen nutzen kann, und bietet genug leeren Raum, um maximale Freiheit zu bieten.

Werkzeuge in Democracity Minecraft für den Lehrenden

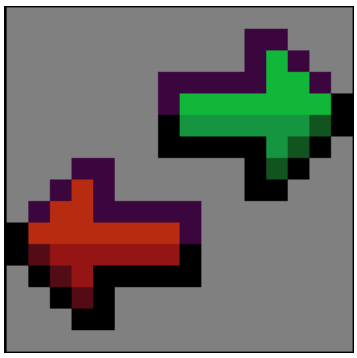
Was und wofür sind sie da?

Nachdem Sie die Welt erstellt und das Spiel betreten haben, finden Sie 6 verschiedene Werkzeuge in der grauen Leiste, die im unteren Teil des Bildschirms erscheint.



Das weiße Quadrat (Nummer 9) ist kein Werkzeug, sondern nur ein visueller Indikator, um zu bestätigen, dass es sich um das Gerät des Lehrers handelt. Die Schülergruppen haben ein Quadrat in einer anderen Farbe, die der Farbe der Parteiräume entspricht.

„**Zustand ändern**" (Change State) Werkzeug

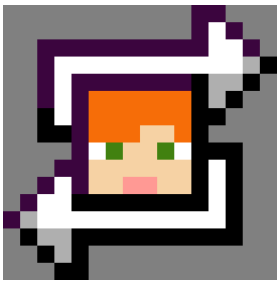


Das erste Werkzeug heißt „**Zustand ändern**" (**Change State**): es ermöglicht Ihnen, in den verschiedenen Phasen des Spiels vorwärts oder rückwärts zu gehen.

Eine Übersicht über die Phasen finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

Um zur nächsten Phase zu gelangen, wählen Sie das Werkzeug (Typ „1") und klicken Sie auf „Interagieren" (Interact) (Rechtsklick). Um zur vorherigen Mission zu wechseln, wählen Sie das Werkzeug, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf „Interagieren" (Interact) (Rechtsklick).

"**Partei wechseln**" Werkzeug



Das zweite Werkzeug heißt „**Partei wechseln**" (Change Party): Mit diesem Werkzeug können Sie während bestimmter Phasen eine andere Partei in Aktion setzen. Um zur nächsten Partei zu wechseln, wählen Sie das Werkzeug aus (drücken Sie dafür „2") und klicken Sie auf „**Interagieren**" (Interact) (Rechtsklick). Um zur vorherigen Partei zurückzukehren, wählen Sie das Werkzeug aus, halten Sie „**Schleichen**" (Sneak) (Umschalttaste) gedrückt und klicken Sie auf „**Interagieren**" (Interact) (Rechtsklick).

"**Schüler teleportieren**" Werkzeug



Das dritte Werkzeug heißt „**Schüler teleportieren**" (Teleport Student): Es ermöglicht Ihnen, alle Teilnehmer dorthin zu teleportieren, wo sich der Lehrer befindet. Um alle Teilnehmer zu Ihrer Position zu teleportieren, wählen Sie das Tool aus (drücken Sie dazu die „3") und drücken Sie „**Interagieren**" (Interact) (Rechtsklick).

"**Schüler in Räume teleportieren**" Werkzeug



Das vierte Tool heißt „**Schüler in Räume teleportieren**" (Teleport students to rooms): Mit diesem Tool können Sie alle Teilnehmer in die Räume ihrer Parteien teleportieren. Wählen Sie dazu das Werkzeug aus (drücken Sie „4") und drücken Sie „**Interagieren**" (Interact) (Rechtsklick).

Kamera Werkzeug

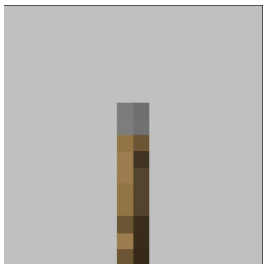


Das fünfte Werkzeug heißt „Kamera": Es ermöglicht Ihnen, während des Spiels Fotos zu machen. Um ein Foto von einem bestimmten Moment zu machen, wählen Sie das Werkzeug aus (drücken Sie dafür „7") und drücken Sie „Interagieren“ (Interact) (Rechtsklick).

Um ein Foto von sich selbst zu machen, legen Sie die Kamera auf den Boden, interagieren Sie mit ihr (zeigen Sie auf das Objekt) und warten Sie, bis das Foto aufgenommen wird.

Wenn Sie die Fotos ansehen/exportieren möchten, gehen Sie zu Seite 17.

Hebel Werkzeug



Das sechste Werkzeug ist ein Hebel (lever): Sie verwenden ihn, um die Eisentüren (weiße Türen) zu öffnen, die die Räume voneinander trennen. Um den Hebel zu benutzen, wählen Sie das Werkzeug aus (drücken Sie dazu „8"), bewegen Sie die Maus an die Stelle, an der sich der Hebel befinden soll, und drücken Sie „Interagieren“ (Interact) (Rechtsklick). Um die Tür zu öffnen, lassen Sie Ihre Spielfigur auf den Schalter schauen und drücken Sie „Interagieren“ (Interact) (Rechtsklick).

Achten Sie darauf, den Schalter an der angegebenen Stelle anzubringen:



Wie man mit dem Werkzeug aufgenommene Fotos exportiert

Die mit dem Kameratool aufgenommenen Fotos werden im Portfolio gespeichert.

Das Portfolio ist ein digitales Heft, das nicht nur die aufgenommenen Fotos enthält, sondern auch die Möglichkeit bietet, den Bildern Bildunterschriften hinzuzufügen.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um das Portfolio anzuzeigen und zu exportieren:

- Drücken Sie E auf der Tastatur.
- Rufen Sie die Suchfunktion auf.
- Geben Sie „Portfolio" ein.
- Ziehen Sie das Portfolio auf einen leeren Platz in der Symbolleiste.
- Drücken Sie erneut E, um das Inventar zu verlassen.
- Sobald Sie wieder im Spiel sind, wählen Sie das Portfolio in der grauen Leiste aus, in der sich alle Werkzeuge befinden, und drücken Sie 5 oder 6, je nachdem, wo Sie das Portfolio platziert haben.



- Wählen Sie ggf. die Platzhalter für die Bildunterschrift aus, um eine kurze Bildunterschrift unter jedem Foto hinzuzufügen.
- Wählen Sie die Option „Portfolio exportieren“ (Export Portfolio). Diese Aktion erstellt eine .pdf-Datei mit all Ihren Fotos und Beschriftungen. Sie können diese Datei Portfolio.pdf speichern und sie z.B. bei einer Spielbesprechung verwenden.

Democracity Minecraft Spielreihenfolge

Spielphasen

Um Democracity Minecraft optimal zu spielen, befolgen Sie am besten die verschiedenen Phasen des Spiels in der unten angegebenen Reihenfolge:

- Phase 1 Gruppenzuweisung
- Phase 2 Brainstorming
- Phase 3 Identifizierung politischer Prioritäten
- Phase 4 Rollen zuweisen
- Phase 5 Gründen der politischen Parteien
- Phase 6 Eröffnung der Plenarsitzung
- Phase 7 Präsentation der politischen Parteien
- Phase 8 Auswahl der Gebäude
- Phase 9 Eliminieren von Gebäuden
- Phase 10 Platzieren der Gebäude
- Phase 11 Gruppendiskussion: Ist die Stadt vollständig?
- Phase 12 Die Kommissionen
- Phase 13 Fazit

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie im Detail, was Sie in den verschiedenen Phasen des Spiels tun müssen.

Phase 1: Gruppenzuweisung

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Die Einteilung der Gruppen erfolgt zu Beginn des Kurses. Sie teilen die Klasse in Gruppen von 4 bis 5 Schülern ein. Jede Gruppe hat ein Gerät (Laptop, Chromebook, iPad oder Tablet), mit dem sie spielen kann.

Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch.

Sobald jede Gruppe an einem Tisch Platz genommen hat, gehen Sie zur nächsten Phase des Spiels über.

Wie

Die Aufteilung in Gruppen wird in der Klasse vorgenommen. Dieser Schritt ist daher **nicht digital**.

Phase 2: Brainstorming

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Holen Sie die Repräsentationen der Schüler für 5 bis 10 Minuten heraus. Fragen Sie die Schüler, was sie denken, wenn sie die folgenden Wörter hören:

- Demokratie
- Politik
- Politiker

Schreiben Sie alle Ideen an die Tafel und machen Sie eine Bestandsaufnahme dessen, was die Klasse bereits über diese Themen weiß. Am Ende des Spiels werden diese Ideen noch einmal besprochen, daher ist es am besten, sie für die gesamte Unterrichtssequenz an der Tafel zu lassen.

Wie

Das Brainstorming findet in der Klasse statt. Dieser Schritt ist daher **nicht digital**.

Pädagogische Ziele

Das pädagogische Ziel dieser Phase des Spiels besteht zunächst darin, die Repräsentationen der Schüler in Bezug auf:

- Politik
- Politiker
- Demokratie

hervorzubringen.

Am Ende der Kurseinheit setzen Sie diese Darstellungen in Beziehung zu dem, was sie durch das Spiel verstanden haben.

Konkret bitten Sie die Schüler, ihre Vorstellungen, die sie vor dem Spiel hatten (die sie an die Tafel geschrieben haben), mit dem zu vergleichen, was sie während des Spiels gelernt haben.

- Gibt es Elemente, die in ihren ersten Ideen fehlen?
- Haben sich ihre Darstellungen weiterentwickelt?
- Was haben sie gelernt?

Phase 3: Identifizierung politischer Prioritäten

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Erklären Sie den Schülern, dass die verschiedenen Politiker oder politischen Parteien alle ihre eigenen politischen Interessen haben. Sie denken also nicht alle dasselbe, genauso wie jeder seine eigenen Vorstellungen davon hat, was wichtig ist oder nicht.

Sagen Sie ihnen, dass sie nun über ihre eigenen politischen Prioritäten nachdenken werden. Dazu verwenden sie das Arbeitsblatt „Democracity - eure politischen Prioritäten“ (Democracity – Your Political Priorities). Vergewissern Sie sich, dass alle Schüler das Handout verstehen.

Die 16 politischen Themen auf dem Arbeitsblatt müssen von jedem Schüler einzeln eingestuft werden. Sie geben dem wichtigsten Thema die Nummer 1, während das unwichtigste Thema die Nummer 16 erhält. Tipp: Diese Übung kann vereinfacht werden, indem Sie die Schüler nur ihre 10 wichtigsten Prioritäten einstufen lassen.

Wenn die Schüler ihre individuelle Rangliste erstellt haben, müssen sie sich auf die Prioritäten ihrer Gruppe einigen. Gemeinsam müssen sie sich für 5 Positionen entscheiden. Sie notieren diese auf dem Arbeitsblatt „Democracity - Erfindet eure politische Partei“ (Democracity – Invent Your Political Party). Achtung: Die Schüler bestimmen ihre Gruppenpositionen durch Diskussion und Verhandlungen. Es geht also nicht darum, mit der Mehrheit zu entscheiden.

Wie

Diese Aktivitäten finden im Klassenzimmer statt. Verwenden Sie die Arbeitsblätter. Diese Phase ist also **nicht digital**.

Phase 4: Rollen zuweisen

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Fragen Sie sie, ob sie wissen, wofür ihre Fraktion steht: Es ist eine **politische Partei**. In jeder Partei gibt es Menschen, die verschiedene Funktionen oder Rollen haben. Die Schüler werden nun ebenfalls eine dieser Rollen übernehmen.

Erklären Sie, welche Rollen möglich sind. Geben Sie auch eine kurze Erklärung ab, damit die Schüler wissen, worum es geht und was ihre Aufgaben während des Spiels sind. Die zu verteilenden Rollen sind wie folgt:

- **Vorsitzende(r):** Erteilt allen Mitgliedern seiner oder ihrer Gruppe das Wort. Löst alle Konflikte. Sorgt für eine klare Formulierung des Parteiprogramms und die Achtung der Menschenrechte im Programm.
- **Sekretär(in):** Zeichnet die von der Partei getroffenen Entscheidungen auf. Bringt alle Ideen zu Papier. Weiß also, wie man gut zuhört.
- **Sprecher(in):** Spricht im Namen der Partei. Stellt den anderen Parteien das Programm der Partei vor. Kann sich also vor der Gruppe gut ausdrücken und klar sprechen.
- **Architekt(in):** Wählt die Gebäude im Namen seiner Fraktion aus und platziert sie. Erläutert die Auswahl der Gebäude.
- **Designer(in):** Entwirft das Logo und den Namen der Partei. Benutzt seine Phantasie, um sich einen Slogan auszudenken. Ist kreativ und liebt es zu zeichnen.
- **Mitglied des Komitees:** Verteidigt den Standpunkt im Komitee. Debattiert mit den anderen Mitgliedern des Komitees. Weiß, wie man gut argumentiert.

Nach Ihren Erklärungen teilen die Schüler die Rollen auf. Sie notieren diese Verteilung auf dem Arbeitsblatt „Democracity - Rollenblätter“ (Democracity – Role Sheets).

ACHTUNG

Es gibt 6 Rollen. Das bedeutet, dass einige der Schülerinnen und Schüler mehr als eine Rolle einnehmen müssen. Die Rollen, die sich am besten kombinieren lassen, sind die des Vorsitzenden und des Kommissionsmitglieds sowie die des Architekten und des Designers.

Wie

Diese Aufgaben werden im Unterricht erledigt. Verwenden Sie die Arbeitsblätter. Diese Phase ist also nicht digital. In Democracity Minecraft finden Sie und die Schüler 6 NSCs (Charaktere) im Lehrerzimmer. Sie repräsentieren die 6 verschiedenen Rollen. Indem sie mit diesen Charakteren „sprechen", können die Schüler - wenn sie möchten - noch einmal überprüfen, was sie während des Spiels tun müssen.

Phase 5: Gründen der politischen Parteien

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Die Gruppen werden nun damit fortfahren, ihre politische Partei aufzubauen. Sie schreiben zunächst ein Parteiprogramm und entwerfen dann ihr Logo und ihren Parteinamen.

Auf dem Arbeitsblatt „Democracity - Erfinden Sie Ihre politische Partei“ (Democracity – Invent Your Political Party) schreiben die Gruppen die Projekte auf, die sie für Democracity für jede Gruppenpriorität vorschlagen. Bitten Sie sie, diese Projekte so konkret wie möglich zu gestalten. Also nicht: „Wir legen Wert auf das Klima und die Umwelt, also müssen die Menschen klimafreundlicher werden“, sondern eher: „Wir legen Wert auf das Klima und die Umwelt, also werden wir in den öffentlichen Nahverkehr investieren. Auf diesem Weg können die Menschen mit dem Bus statt mit dem Auto fahren.“ Auf dem Arbeitsblatt schreiben die Gruppen auch einen Slogan für ihre Partei. Dieser Slogan muss mit ihrem Parteiprogramm übereinstimmen.

! Bitten Sie nun die Gruppen, sich mit Democracity Minecraft zu verbinden. Besprechen Sie mit ihnen die oben im Abschnitt „Technische Daten“ beschriebenen Schritte. Stellen Sie dann mit dem Werkzeug „Phase ändern“ (Change Phase) sicher, dass Sie das Spiel in Phase 5 bringen.



Alle Charaktere jeder Gruppe kommen im Spiel an. Während Sie auf die anderen warten, können die Gruppen ihre Charaktere in diesem Raum frei bewegen. Sobald alle Gruppen im Spiel verbunden sind, öffnen Sie die weiße Tür zum Plenarsaal. Benutzen Sie dazu den Schalter, den Sie vor Beginn der Stunde dort angebracht haben.

Lassen Sie die Schüler kurz die Räume des Spiels entdecken. Erklären Sie, dass jede Gruppe eine bestimmte Farbe hat. Ihre Spielfarbe steht auf der rechten Seite ihres Bildschirms. Erklären Sie auch, dass jede Gruppe einen Partyraum und ein Büro im Plenarsaal hat, die beide durch dieselbe Parteifarbe gekennzeichnet sind.

Bitten Sie nun die Parteien, ihr Logo und ihren Parteinamen zu entwerfen. Erklären Sie ihnen, dass sie dies in ihrem Fraktionsraum tun werden. Sie werden braune Kisten finden, über denen eine blaue „Informationstafel“ steht. In diesen Kisten befinden sich farbige Blöcke und Buchstabenblöcke, mit denen sie ihr Logo und ihren Namen gestalten können. Sie platzieren diese Blöcke vor den weißen Bildschirmen an den Wänden der Partyräume. Auf dem quadratischen Bildschirm befindet sich das Logo, auf dem rechteckigen Bildschirm der Name der Partei. Siehe die Bilder unten:







Sie können die Schüler selbst zu den Parteiräumen gehen lassen, aber Sie können dies auch mit dem Werkzeug „Schüler teleportieren“ selbst tun. Auf diesem Weg gelangen sie direkt in den richtigen Raum. Lesen Sie die Erläuterungen unter „Tools in Democracity Minecraft für Lehrer“ (Tools in Democracity Minecraft for Teachers), um zu erfahren, wie Sie dieses Tool verwenden.

Bitten Sie die Parteien, Ihnen mündlich mitzuteilen, wann sie ihren Entwurfsprozess abgeschlossen haben. Sobald alle Parteien bereit sind, können Sie das Spiel fortsetzen

WARNUNG

Truhen mit Logo und Buchstabenblöcken erscheinen nur in dieser Phase des Spiels. Falls nötig, können Sie sie wieder auftauchen lassen, indem Sie mit dem Werkzeug „Phase ändern“ (Change Phase) zu dieser Phase des Spiels zurückkehren. Wählen Sie es aus und drücken Sie dann UMSCHALT + Rechtsklick.

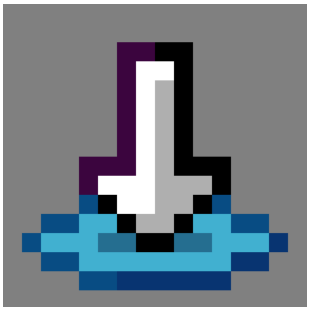
Wie

Diese Phase besteht aus 2 Teilen. Der erste Teil findet im Unterricht statt. Verwenden Sie dazu die Arbeitsblätter. Der zweite Teil ist digital und findet in der Welt von Democracity Minecraft statt.

Phase 6: Eröffnung der Plenarsitzung

! Starten Sie die Plenarsitzung mit dem Werkzeug „Phase ändern“ (Switch Phase). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Was passiert in dieser Phase des Spiels?



Bitten Sie die Parteien, in den Plenarsaal zu gehen. Die Gruppen können sich mit ihren Charakteren selbstständig bewegen. Sie können die Studenten auch mit dem Tool „Schüler teleportieren“ (Teleport Students) in diesen Raum teleportieren.

Übernehmen Sie die Rolle des Präsidenten und sorgen Sie dafür, dass diese Phase reibungslos abläuft. Lassen Sie die Parteien an ihren jeweiligen Schreibtischen Platz nehmen, die die Farbe ihrer Partei haben. Sagen Sie ihnen, dass die Gruppen diesen Platz während dieser Phase des Spiels nicht verlassen dürfen. Stellen Sie Ihre eigene Figur an einen zentralen Platz, von dem aus Sie den gesamten Raum gut überblicken können.



Jeder Tisch hat einen Hebel, der mit einer Lampe verbunden ist. Wenn eine Partei der Partei, die das Wort hat, eine Frage stellen möchte, betätigt sie den Hebel. Die Lampe wird eingeschaltet, so dass Sie sehen können, dass die Partei um das Wort bittet. Hat die Partei zu Ende gesprochen? Dann schaltet sie das Licht aus.

Weisen Sie an, dass die Fragen mündlich gestellt werden. **Die Diskussionen finden also im Klassenzimmer statt**. Das Spiel ist hier nur ein visuelles Hilfsmittel.

Erklären Sie, dass die folgenden Regeln für die Debatte gelten:

- Bittet den Präsidenten (Lehrer(in)) um das Wort, indem man die Lampe anzündet.
- Dankt dem Präsidenten, dass man das Wort hat.
- Nennen Sie die Schülerinnen und Schüler einer anderen Partei „liebe(r) Kollege/Kollegin“.

- Hört respektvoll zu, was andere sagen.

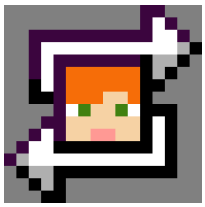
Wie

Diese Vorbereitungsphase findet sowohl digital als auch im Klassenzimmer statt. Sie geben Ihre Erklärungen mündlich ab, aber im Spiel selbst müssen Sie auch alle Parteien im Plenarsaal zusammenbringen.

Phase 7: Präsentation der politischen Parteien

! Starten Sie diesen Teil des Spiels mit dem Werkzeug „Phasen wechseln“ (Switch Phase). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Was passiert in dieser Phase des Spiels?



Erteilen Sie der Reihe nach jeder Partei das Wort. Sie bestimmen diese Partei mit dem Werkzeug „Partei wechseln“ (Change party). Die Partei, die das Wort erhält, wird hervorgehoben und das Logo und der Name der Partei erscheinen auf den weißen Bildschirmen im Plenarsaal. Sie können es auf dem Bild unten sehen.



Wenn sie das Wort hat, erklärt die Partei ihren Namen und ihr Logo. Außerdem erklärt sie ihren Slogan und ihr Programm. Sie und die anderen Parteien können der Partei, die gerade spricht, Fragen stellen. Dazu verwenden Sie die Lampen, wie auf Seite 26 (Eröffnung der Plenarsitzung) erklärt.

Sobald alle Präsentationen abgeschlossen sind, können Sie mit der nächsten Phase des Spiels fortfahren.

Wie

Diese Phase findet sowohl digital als auch im Klassenzimmer statt.

Phase 8: Auswahl der Gebäude

! Starten Sie diesen Teil des Spiels mit dem Werkzeug „Phasen wechseln“ (Switch Phase). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Da die Parteien nun die Positionen der anderen kennen, muss jede Partei 6 Gebäude auswählen, die ihrem Programm entsprechen. Die Gebäude befinden sich in 3 Holztruhen im „digitalen“ Lehrerzimmer.





Bitte beachten: um den Schülern Zugang zum Lehrerzimmer zu gewähren, müssen Sie die weiße Tür öffnen, die ihnen Zugang gewährt. Dies tun Sie wiederum mit dem Werkzeug „Schalter“ (switch).



Wie

Die Auswahl der Gebäude wird vollständig digital getroffen.

Phase 9: Eliminieren von Gebäuden

! Starten Sie diesen Teil des Spiels mit dem Werkzeug „Phasen wechseln“ (Switch Phase). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Was passiert in dieser Phase des Spiels??

Geben Sie bekannt, dass die Parteien aus Budgetgründen nur 3 der 6 ausgewählten Gebäude bauen können. Es gibt also nur 3 Gebäude, die in der nächsten Phase des Spiels auf dem Stadtplan platziert werden können.

Bitten Sie die Schüler, innerhalb ihrer Gruppe zu besprechen, welche Gebäude sie behalten möchten und welche nicht. Sobald die Gebäude ausgewählt worden sind, teilen die Schüler dies dem Lehrer mündlich mit.

Die Gebäude, die die Gruppen nicht bauen wollen, bleiben ebenso wie die Gebäude, die sie auf dem Plan platzieren werden, im Inventar der Parteien. Sie brauchen sie nicht zu löschen. In der nächsten Phase können die Gruppen einfach die Gebäude auswählen, die sie auf dem Plan platzieren möchten; die anderen Gebäude werden nicht verwendet.

Fahren Sie dann mit der nächsten Phase fort.

Wie

Diese Phase findet sowohl digital als auch im Klassenzimmer statt. Die Gruppendiskussionen werden mündlich geführt, während die Gebäudeauswahl im Spiel erfolgt.

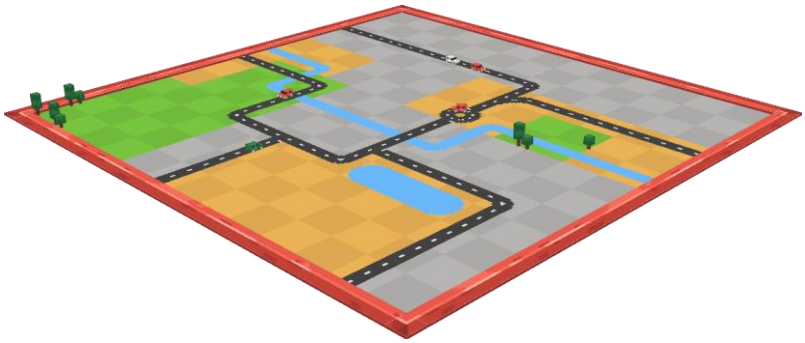
Phase 10: Platzieren der Gebäude

! Starten Sie diesen Teil des Spiels mit dem Werkzeug „Phasen wechseln“ (Switch Phase). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

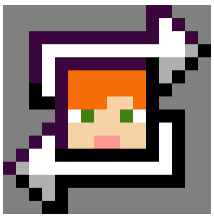
Was passiert in dieser Phase des Spiels?



Teleportieren Sie alle Gruppen in den Plenarsaal mit dem „Schüler teleportieren“ (Teleport students) Werkzeug. In dieser Phase hat jede Gruppe die Möglichkeit, drei Gebäude auf dem Plan in der Mitte des Plenarsaals zu platzieren.



Gebäude können (und sollten) nicht auf Straßen oder Flüssen platziert werden. Ein Gebäude, das platziert und diskutiert wird, wird hervorgehoben. So ist es einfacher zu erkennen, um welches Gebäude es sich handelt. Die Gruppe, die das Gebäude platziert, behält die Möglichkeit, den Standort aufgrund des Feedbacks der anderen Teilnehmer zu ändern.



In dieser Phase wechseln sich die Gruppen ab. Sie markieren die Gruppen eine nach der anderen mit dem Werkzeug „Partei wechseln“ (Change Party). Wenn eine Gruppe ihre Gebäude platziert, werden die anderen Gruppen „angeheftet“. Die Studenten sehen auf ihren Bildschirmen eine Ansicht von oben, so dass sie sehen können, wo die Gebäude platziert werden. Wenn die Schüler Fragen zum Standort eines Gebäudes haben, können sie die Gruppe, die ihre Gebäude platziert, fragen.

Sobald die Gebäude einer Gruppe platziert sind und die Diskussionen abgeschlossen sind, können Sie zur nächsten Gruppe übergehen. Die ausgewählten Gebäude verlieren ihre Markierungen und werden automatisch auf dem Plan fixiert, damit andere Teilnehmer sie nicht verschieben können.

ACHTUNG

Die Parteien können den Plan nicht bearbeiten, wenn sie nicht an der Reihe sind. Als Lehrer können Sie das tun. Indem Sie über unsichtbare Barrieren fliegen. Drücken Sie „H“, um in den Steuerungsanweisungen zu sehen, wie Sie Ihre Figur fliegen lassen können.

Wie?

Die Positionierung der Gebäude erfolgt vollständig digital.

Phase 11: Gruppendiskussion: Ist die Stadt vollständig?

! Starten Sie diesen Teil des Spiels mit dem Werkzeug „Phasen wechseln“ (Switch Phases). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Sobald jede Partei ihre Gebäude platziert hat, beginnen Sie in der Klasse eine Diskussion über die Stadt, die von den Schülern entworfen wurde:

- Glaubt ihr, dass es möglich ist, in dieser Stadt zu leben?
- Gibt es hier alles, was wir zum Leben brauchen?
- Was ist falsch an dieser Stadt?
- Welche Gebäude fehlen noch, um sie zu einer Stadt zu machen, in der es sich gut leben lässt?

Anhand der Stadt und der Gebäude können Sie die folgenden Konzepte erklären:

- **Die Legislative**. Gibt es ein Gebäude, in dem die Gesetze gemacht werden? Ein Parlament.
- **Die Exekutive**. Gibt es ein Gebäude, in dem Menschen dafür sorgen, dass die Gesetze durchgesetzt werden? Ein Ministerium.
- **Die Judikative**. Gibt es ein Gebäude, in dem Menschen dafür sorgen, dass die Gesetze eingehalten werden? Ein Gericht.

Wie

Dieser Teil des Spiels findet im Klassenzimmer statt. Die Diskussion wird mündlich geführt. Diese Phase ist also **nicht digital**.

Phase 12: Die Kommissionen

Wenn die Zeit knapp ist, ist diese Phase optional.

! Starten Sie diesen Teil des Spiels mit dem Werkzeug „Phasen wechseln“ (Switch Phases). Der Name dieser Phase wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Was passiert in dieser Phase des Spiels?

Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler der verschiedenen Parteien in Ausschüsse ein. Jeder Kommission muss mindestens ein Mitglied aus jeder Partei angehören. Die Kommissionen sind: Wirtschaft, Gesundheit, Kultur & Medien und Mobilität.

Jede Kommission versammelt sich um ein Gerät. Die Namen der Kommissionen werden auf dem Bildschirm von vier Geräten angezeigt. Dies sind die Geräte, die in dieser Phase verwendet werden. Andere Geräte werden nicht mehr benötigt.

Erklären Sie dann, dass jede Kommission **zwei Gebäude** entsprechend ihrem Thema und den unterschiedlichen Positionen der Parteien auswählen muss. Sie besprechen dies im Ausschuss. Achtung: Die Schüler können diese Gebäude wieder in den Truhen im Lehrerzimmer sehen, aber dieses Mal können sie sie nicht aus den Truhen herausnehmen.





Teleportieren Sie alle Kommissionen in den Plenarsaal und lassen Sie sie ihre Charaktere an die verschiedenen Tische setzen. Wie bei der ersten Plenarsitzung wird jede Kommission die Gebäude vorstellen, die sie ausgewählt hat.

Anders als bei der ersten Plenarsitzung notieren Sie dieses Mal den Namen jedes Gebäudes auf der Tafel im Klassenzimmer. Nach der Präsentation der einzelnen Ausschüsse wird nämlich über jedes Gebäude abgestimmt. Nur die Hälfte der Gebäude, die die meisten „Dafür“-Stimmen erhalten haben, wird in Democracity gebaut.

Während der Abstimmung können die Teilnehmer nicht gegen ein von ihrer eigenen Kommission vorgeschlagenes Gebäude stimmen. Die Abstimmung findet im Klassenzimmer statt. Fragen Sie die Schüler, ob sie für oder gegen ein Gebäude sind oder sich der Stimme enthalten. Die Schüler geben ihr

Votum ab, indem sie ihre Hand heben. Sie notieren die Ergebnisse der Abstimmung hinter den Namen der Gebäude an der Tafel:

Name des Gebäudes	V (dafür)	X (dagegen)	O (enthalten)
Schwimmbad	...	...	...
Restaurant	...	...	...
Kirche	...	...	...
Moschee	...	...	...
Hafen	...	...	...
...	...	...	...

Nachdem Sie alle Stimmen aufgeschrieben haben, gehen Sie mit Ihrer Figur ins Lehrerzimmer. Dort wählen Sie die gewählten Gebäude aus den Truhen aus. Dann platzieren Sie sie selbst auf der Karte. Die Schüler sehen sich ihre eigenen Bildschirme an und können mündliche Anweisungen geben, wo die Gebäude platziert werden sollen.

ACHTUNG

Die 3 Truhen befinden sich direkt neben der Tür des Lehrerzimmers.

Phase 13: Fazit

Führen Sie abschließend eine Gruppendiskussion mit der ganzen Klasse, in der Sie über den Ablauf des Spiels und die Lernerfahrungen der Schüler reflektieren. Stellen Sie ihnen die folgenden Fragen:

- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen?
- Hatte jeder die Möglichkeit, seine Meinung zu äußern?
- Hat sich jemand während des Prozesses übergangen gefühlt?
- War es schwer zu akzeptieren, dass dein/euer Gebäude nicht ausgewählt wurde? Weshalb?
- Haben Meinungsverschiedenheiten zu Streitigkeiten geführt?
- Wie habt ihr es geschafft, eine Einigung zu erzielen?

In der Gruppendiskussion gehen Sie kurz auf die Brainstorming-Sitzung zu Beginn der Kurssequenz zurück:

- Haben sich die Ideen der Schülerinnen und Schüler weiterentwickelt?
- Gibt es weitere Wörter, die sie an der Tafel hinzufügen möchten?

Weisen Sie darauf hin, dass die Schüler während des Spiels sehen konnten, wie demokratische Prozesse (demokratische/parlamentarische Arbeit) ablaufen. Betonen Sie, dass sie dadurch ein besseres Verständnis dafür bekommen, wie Politik funktioniert und wie ein Land, eine Region, eine Provinz, eine Stadt oder eine Gemeinde regiert wird.

Pädagogische Ziele von Democracity Minecraft

Dieses Tool bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit:

- - den demokratischen Prozess zu verstehen.
- - sich an politischen Entscheidungen zu versuchen.
- - lernen zu argumentieren, Zugeständnisse/Kompromisse zu machen.

Democracity Minecraft wurde in Zusammenarbeit mit Shapescape ApS entwickelt.