MINECRAFT

ALS POLITISCHE UND GESELLSCHAFTLICHE LERN- UND ERLEBNISWELT

Kristina Karl, Magdalena Wallisch-Koch
Wien: Edition *polis*, 2025

Zentrum polis Politik Lernen in der Schule

Bundesministerium Bildung

2025 ist das Europäische Jahr der Digital Citizenship Education (#DCEY2025).
Ziel des#DCEY2025 ist die Förderung der Digitalen Citizenship und die Auseinandersetzung mit den Herausforderungen und Chancen des digitalen Umfelds in den Bildungssystemen. Zentrum *polis* begleitet das DCE-Jahr mit Monatsdossiers, die sich an den zehn Dimensionen des Digital Citizenship Education Handbook orientieren. Diese sind in drei Blöcke gegliedert: „online sein", „Wohlergehen im Internet" und „Rechte im Internet".
www.politik-lernen.at/dce_2025

Mehr zum Thema Spiele in der Edition *polis*:

Press Play. Newsgames für den Unterricht:
www.politik-lernen.at/pressplay

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung:
www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht

Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte:
www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning

Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele:
www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen

Klimawandel im digitalen Spiel: www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalesspiel

Analoge Spiele für die Politische Bildung: www.politik-lernen.at/analogespiele_politischebildung

Digitale und analoge Politiksimulatoren: www.politik-lernen.at/digitaleundanalogepolitiksimulatoren

Digital Citizenship Education. Game-based learning als Beitrag zur digitalen BürgerInnenschaft:
www.politik-lernen.at/dce_und_game-based_learning

INHALT

4 MINECRAFT ALS POLITISCHE UND GESELLSCHAFTLICHE LERN- UND ERLEBNISWELT

6 PROJEKT ZUR NUTZUNG VON MINECRAFT IM UNTERRICHT

9 FAZIT ZUM POLITISCHEN LERNEN DURCH DEN EINSATZ VON MINECRAFT IM UNTERRICHT

12 DIDAKTISIERUNG UND UNTERRICHTSENTWURF

Die Autorinnen

Kristina Karl studierte Spanisch sowie Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung. Nach Tätigkeiten an der Universität Salzburg und der PH Salzburg hat sie ihr Doktorat im Bereich der Lehrer:innenbildung mit Fokus auf Fachdidaktik Geschichte abgeschlossen und arbeitet seit 2024 am Institut des Bundes für Qualitätssicherung im österreichischen Schulwesen.

Magdalena Wallisch-Koch hat an der Universität Salzburg sowie am Mozarteum Salzburg ein Lehramtsstudium mit den Fächern Musikerziehung und Geschichte, Sozialkunde/Politische Bildung sowie das Diplomstudium Geschichte absolviert. Seither unterrichtet sie am Werkschulheim Felbertal, an der Pädagogischen Hochschule Salzburg und arbeitet an diversen Forschungsprojekten mit.

Editorischer Hinweis:
Alle Links wurden am 31. März 2025 abgerufen.

MINECRAFT ALS POLITISCHE UND GESELLSCHAFTLICHE LERN- UND ERLEBNISWELT

Mit dem Computerspiel Minecraft sollen Kinder und Jugendliche ihre Zukunftsvisionen visualisieren und durch Einbringen eigener Kompetenzen wichtige gesellschaftliche und politische Themen bearbeiten. Diese **forschungsbasierte Unterrichtsentwicklung zum politischen und gesellschaftlichen Lernen mit Computerspielen in der Primar- und Sekundarstufe** ermöglicht Schüler:innen einen spielerischen Zugang zu politischen Konzepten, die sie reflektieren und auf ihre Lebenswelt übertragen können.

DER STELLENWERT VON COMPUTERSPIELEN IN DER LEBENSREALITÄT VON KINDERN

Die Präsenz digitaler Inhalte (Computerspiele, Internet, Handy) in der Kinderwelt nimmt stetig zu. Kinder wachsen mit einer Vielzahl an Medien auf, die sie intuitiv nutzen und denen sie einen hohen Stellenwert beimessen (Zartler et al., 2018, S. 7; Statista 2022). Digitalität und ihre Geräte haben zunehmenden Einfluss auf die Lebensgestaltung und die Aneignung von Wissen. Computerspiele spielen dabei eine große Rolle und sind aus dem Alltag von Kindern nicht mehr wegzudenken (Safer Internet 2020). Der Stellenwert digitaler Spiele in der Lebenswirklichkeit von Kindern ist hoch. Laut der KIM-Studie spielen 60 % der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren mindestens einmal wöchentlich Computerspiele. Minecraft ist das meistgekaufte Videospiel der Welt (Statista 2024) und laut KIM-Studie 2022 das meistgespielte Spiel bei Kindern in diesem Alter.

Im Rahmen unseres Projekts haben wir das Medienverhalten von Salzburger Volksschulkindern (n=314) und deren Nutzung von Minecraft untersucht. Wir besuchten sechs Volksschulen und befragten 314 Kinder im Alter von 8 bis 11 Jahren zu ihren liebsten Computerspielen. Unser Ziel war es, sowohl Schüler:innen-Interessen als auch geschichts- und politikdidaktische Kompetenzen zu berücksichtigen und anschlussfähiges Material im Rahmen der „Digitalen Schule" zu erstellen (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, o.J.).

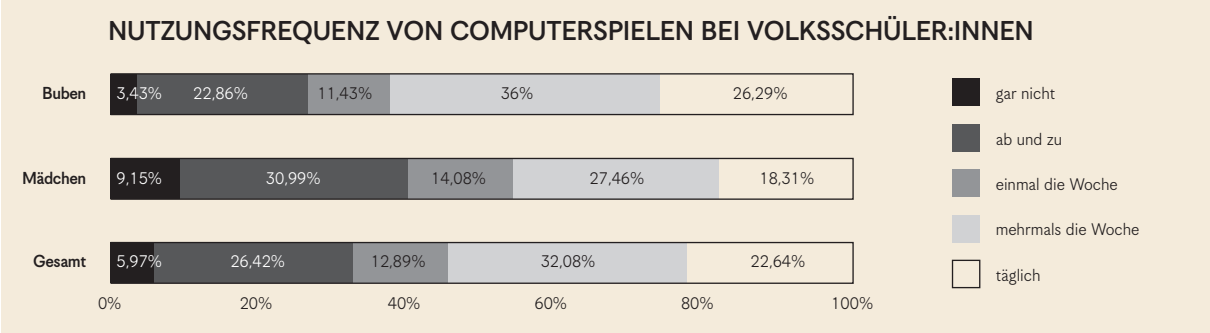
FORSCHUNGSFRAGEN UND METHODIK

Wir starteten mit folgenden Forschungsfragen:

1. Eignet sich Minecraft als Werkzeug für kompetenzorientiertes politisches Lernen in der Primarstufe?
2. Welche Lernvoraussetzungen bringen Kinder mit, die Minecraft regelmäßig nutzen?
3. Wie kann ein didaktisches Konzept entwickelt werden, das Minecraft effektiv in den Unterricht integriert?

Wir führten eine Befragung von 314 Kindern durch. Die Stichprobe umfasste Kinder aus ländlichen und städtischen Gebieten, um eine repräsentative Datenbasis zu erhalten. Die Teilnahme erfolgte freiwillig und mit Zustimmung der Volksschuldirektorinnen sowie der Bildungsdirektion Salzburg. Die Befragung umfasste Fragen zu Häufigkeit und Art der Nutzung von Minecraft, den bespielten Modi sowie den genutzten Geräten. Von den Schüler:innen gaben 67,61 % an, regelmäßig Computerspiele zu spielen (zumindestens einmal pro Woche). Darüber hinaus wurden die Schüler:innen zur Nutzung von Minecraft befragt. Hier gaben 65,6 % der Kinder an, Minecraft zu spielen. Weitere 11 % gaben an, dass sie das Spiel nicht spielen, aber gerne spielen würden. Die größte Gruppe an Minecraft-Fans fand sich unter den männlichen Probanden der 4. Klassen. 88,73 % der Buben in dieser Schulstufe spielen regelmäßig Minecraft. Auch die Mehrheit der Mädchen widmet dem Spiel einen Teil der Freizeit: Mehr als die Hälfte der Probandinnen in der 3. und 4. Klasse bezeichnen sich als Minecraft-Spielerinnen.

Abbildung 1: Ergebnisse der Befragung in Salzburg; Jänner 2023
n=314, 8- bis 11-Jährige



DIGITAL GAME-BASED LEARNING UND ANBAHNUNG DER FELDFORSCHUNG

Die Absicht, Kindern Lerninhalte spielerisch näherzubringen, spiegelt sich in zahlreichen Lernspielen und Apps wider. Der Begriff Game-based Learning wurde Anfang der 2000er-Jahre im angloamerikanischen Raum geprägt. Er beschreibt die Verbindung zwischen (digitalem) Spiel und aktivem, selbstgesteuertem, konstruktivem und situiertem Lernen (Le, S.; Weber, P. 2011, S. 220). Durch das Spielen eines Spiels sollen sich Lernende bestimmte Inhalte „automatisch" aneignen. Dabei können auch konventionelle Unterhaltungsspiele verwendet werden, wenn sie inhaltlich zum Lernziel passen (Le, S.; Weber, P. 2011, S. 223).

Gamification wird oft im selben Zusammenhang erwähnt, unterscheidet sich jedoch stark. **Während Gamification spieltypische Elemente auf spielfremde Lebensbereiche überträgt, um Motivation durch Punktesammeln, Levels und Wettbewerbe zu steigern (Römer, S. 2019), geht Game-based Learning von einem „Lernen im Spiel" aus**.

Der Grund, warum Lernen und Spielen verknüpft werden, ist einfach:

- Spielende können in einen Flow geraten und ihr Umfeld vergessen. Dies wird durch den schrittweisen Aufbau von Kompetenzen und sofortige Rückmeldungen gefördert.
- Durch Trial-and-Error-Praxis erwerben Spielende Kompetenzen durch prozedurale Wissensgenerierung (learning by doing).
- Explizites Lernen tritt in den Hintergrund, implizites Lernen dominiert (Le, S., Weber, P. 2011, S. 221-222).
- Digitale Spiele haben ein hohes Motivationspotenzial und bieten vielfältige Lernmöglichkeiten.

Es ist jedoch ein Trugschluss zu glauben, dass Lernen automatisch und ohne gezielte didaktische Interventionen stattfindet. Lernprozesse müssen sorgfältig geplant und begleitet werden, um sicherzustellen, dass die angestrebten Lernziele erreicht werden (Liska et al., 2023, S. 112f.).

SELBSTVERGESSENE UND INTRINSISCH MOTIVIERTE AUSEINANDERSETZUNG MIT COMPUTERSPIELEN

Bildungsanbieter möchten die selbstvergessene und intrinsisch motivierte Auseinandersetzung mit Computerspielen auch auf andere Lerninhalte übertragen. Durch die Hinwendung von traditionellen, passiven Lernformen zu technologiegestützten, selbstverantwortlichen und individuell gesteuerten Lernprozessen werden vielversprechende Erwartungen an das Game-based Learning gesetzt. Welche Lernprozesse können dadurch gefördert werden? Le und Weber (2011, S. 222-223) nennen folgende Punkte: **aktiver Wissenserwerb, konstruktives Lernen durch individuelle Interpretation gesammelter Erfahrungen, selbstgesteuertes Lernen mit sozialen und emotionalen Lerneffekten, große Selbstwirksamkeit und Identifikation mit den im Spiel handelnden Personen sowie situiertes Lernen durch Anpassung an neue Umstände.**

Weitere Autoren sprechen von einer „Bedeutungsübertragung", die Spielende während des Spiels ausüben (Fritz, 2003, S. 19; Motyka, 2018, S. 58). Spieler:innen deuten die virtuelle Welt vor dem Hintergrund ihres Wissens über die reale Welt. Finden sie in der virtuellen Welt Gegenstände oder Umstände, die sie aus der realen Welt kennen, kann durch Interaktion mit der virtuellen Welt Wissen und Erfahrungsschatz in der analogen Welt weiterentwickelt werden.

Die hohe Motivation durch Digital Game-based Learning und das große Interesse der Kinder an Minecraft bilden eine Ausgangslage für aktives, selbstgesteuertes Lernen am Modell. Im schwedischen Lehrplan für die Grundschule verfolgt man als Bildungsziel einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Digitale und analoge Welt sollen sich dabei ergänzen, und Informationsbeschaffung in beiden geschult werden (Blumberg et al., 2020, S. 249).

MINECRAFT ALS AKTIVE LERNUMGEBUNG

Minecraft eignet sich gut als aktive Lernumgebung. Versuche aus den USA und Skandinavien zeigen, dass das „Klötzchenspiel" erfolgreich in Mathematik, naturwissenschaftlichen Fächern oder zum Programmieren eingesetzt wird (Dix et al., 2022, S. 26; Pichler 2024). Auch in Österreich gibt es Bemühungen, digitale Technologien didaktisch sinnvoll in den Unterricht einzubinden und ihn zeitgemäßer zu gestalten (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, 2017). Für den Bildungskontext wurde von Microsoft 2011 die modifizierte Version „MinecraftEdu" entwickelt, die nach der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für Kinder ab 6 Jahren freigegeben ist.

Während Länder wie die USA und Schweden Minecraft standardmäßig in ihre Lehrpläne integriert haben (Karsenti et al., 2017, S. 1), ist die Skepsis in Österreich groß. Studien zum didaktisch gestützten Einsatz von digitalen Spielen in formalen Lernräumen sind generell selten, sowohl im Grundschulbereich als auch zu Minecraft im gesellschaftlichen Lernbereich (Mitgutsch et al., 2009, S. 1).

Minecraft ist wie das digitale Pendant zu Lego-Bausteinen: Spieler:innen agieren virtuell mit pixeligen Würfeln und können durch Verbinden und Zusammensetzen der Steine grenzenlose Strukturen erschaffen. Dabei bietet es die Möglichkeit, verschiedene Elemente und Werkstoffe wie Wasser, Erde, Feuer und Bäume zu integrieren. Das Limit der Gestaltungsfreiheit bildet meist nur die persönliche Kreativität.

Minecraft bietet eine Vielzahl von Spielmodi, die unterschiedliche Lernziele unterstützen können.

- Im **Kreativmodus** können Spieler:innen ohne Ressourcenbeschränkungen bauen und gestalten, was besonders für kreative und gestalterische Aufgaben geeignet ist.
- Der **Überlebensmodus** fordert die Spieler:innen heraus, Ressourcen zu sammeln, zu überleben und strategisch zu denken, was Problemlösungsfähigkeiten und strategisches Denken fördert.

Ein weiterer Vorteil von Minecraft ist die Möglichkeit zur Zusammenarbeit. Spieler:innen können gemeinsam in einer Welt arbeiten, was Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeiten stärkt. Diese kollaborativen Elemente sind besonders wertvoll im Bildungskontext, da sie soziale Kompetenzen fördern und die Schüler:innen ermutigen, gemeinsam Lösungen zu finden.

MinecraftEdu bietet zudem spezielle Funktionen für den Unterricht, wie die Möglichkeit, Unterrichtspläne zu erstellen, Schüler:innen zu verwalten und Lernfortschritte zu verfolgen. Diese Funktionen erleichtern es Lehrkräften, das Spiel in den Unterricht zu integrieren und den Lernprozess zu steuern.
Ohne eine fundierte didaktische Einbettung besteht allerdings die Gefahr, dass das Spiel lediglich als Unterhaltung wahrgenommen wird und die Lernpotenziale nicht ausgeschöpft werden.

PROJEKT ZUR NUTZUNG VON MINECRAFT IM UNTERRICHT

Nach der allgemeinen Befragung zu Computerspielen und Minecraft (n=314) wurde ein weiteres Projekt in der Zielgruppe von 9- bis 11-Jährigen gestartet, um das Potenzial von Minecraft für zielgerichtetes politisches und gesellschaftliches Lernen zu beleuchten.

- Der Vorteil des Einsatzes von Minecraft im Unterricht liegt nicht nur im Bekanntheitsgrad und der motivationalen Wirkung, sondern auch in der Komplexität des Spiels als Lernumgebung.
- Minecraft als Open-World-Game birgt ein großes didaktisches Potenzial, das bislang erst in Ansätzen erforscht ist.
- Zudem ist das Spiel in der Education Version über das Microsoft Office Paket kostenlos verfügbar, sodass für Schulen und Eltern keine Kosten entstehen.

Bereits bei der ersten Erhebung zum Spieleverhalten von Grundschulkindern war das Interesse der Schüler:innen groß, und auch mehrere Klassenlehrer:innen bekundeten Interesse an solchen Projekten. Im Juni 2023 wurde mit einer 4. Klasse Volksschule in Salzburg ein zweites Projekt initiiert. Zwei Projekttage standen unter dem Titel **„Minecraft als politische und gesellschaftliche Lern- und Erlebniswelt"**.

BEOBACHTUNGSSETTING

Entlang des forschungsmethodischen Zugangs der fachdidaktischen Entwicklungsforschung wurde eine Volksschulklasse der vierten Schulstufe über zwei Projekttage hinweg mit dem konzipierten Lehr-Lern-Arrangement konfrontiert. Das Projekt fand im Juni 2023 in einer Volksschule in Salzburg Land statt. An den Projekttagen war eine Klasse mit 17 Grundschüler:innen beteiligt: 64 % Mädchen, 36 % Buben. Alle Schüler:innen waren zwischen neun und elf Jahre alt, die Teilnahme erfolgte freiwillig nach Zustimmung der Bildungsdirektion und der Eltern.

Zur Datenerfassung wurden ausgefüllte Forschungsumfragen (n=314), kurze Einzelinterviews mit Schüler:innen während der Projekttage, Beobachtungsprotokolle, Verfolgung des Fortschritts der Schüler:innen anhand der „digitalen Fußabdrücke" bzw. der von ihnen erstellten Minecraft-Produkte und eine Nachbesprechung mit der Klassenlehrerin herangezogen. Die Untersuchung ist als qualitative Feldforschung zu verstehen, um über Beobachtungen auch Aspekte des informellen Lernens und die Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Themen zu erforschen.

Die Hauptziele der Untersuchung waren die Bestimmung von Einsatzmöglichkeiten des Computerspiels Minecraft im Bereich des politischen und gesellschaftlichen Lernens, die Identifikation von Potenzialen durch die Verwendung von Minecraft in schulischen Lernsettings, aber auch das Feststellen von Herausforderungen beim Einsatz von Minecraft in der Schule.

PROJEKTAUFBAU

Die Klassenlehrerin informierte ihre Klasse über das Projekt und teilte die Kinder in Zweiergruppen ein, wobei jeweils ein „Minecraft-Profi" mit einem/einer Anfänger:in zusammenarbeitete. Im Projektsetting lag der Fokus auf der Beobachtung und qualitativen Analyse der Lernprozesse sowie der Weiterentwicklung des theoretisch geformten Unterrichtskonzepts.

Im Mittelpunkt stand das Spielen in der gemeinsamen Minecraftwelt am Tablet. Die Schüler:innen zeigten sich versiert im Umgang mit dem Tablet, und auch die „Minecraft-Neulinge" konnten sich schnell die elementaren Spielzüge aneignen und die Aufgaben problemlos umsetzen. Für die Exploration des Spiels war ein offener Rahmen mit vielen freien Spielphasen vorgesehen, der durch Reflexionsphasen und Nachbesprechungen immer nah an den festgelegten Lernzielen blieb. Das Forscherinnenteam teilte sich die Aufgaben auf: Eine Lehrperson übernahm die Unterrichtsgestaltung, während die andere die teilnehmende Beobachtung des Settings durchführte. Die Klassenlehrerin war die ganze Zeit im Raum, mischte sich aber nicht in den Ablauf ein.

DURCHFÜHRUNG

1. PHASE

Jedes Paar erhielt ein Tablet, wobei geübtere Spieler:innen die Anfänger:innen anleiten und unterstützen sollten, um schnell die Grundkenntnisse zu erwerben. Da ein Großteil der Klasse bereits Vorkenntnisse hatte, konnte viel Zeit für Erklärungen gespart werden. Nachdem eine neue Minecraftwelt generiert und alle Kinder angemeldet waren, hatten die Schüler:innen zunächst die Möglichkeit, frei zu agieren und zu experimentieren. In dieser ersten Phase sollten sie sich in der virtuellen Welt orientieren und einen Überblick über die vorhandenen Ressourcen verschaffen. In einer Reflexionsphase wurden erste Eindrücke gesammelt und der **Umgang mit Ressourcen** thematisiert.

Die darauf folgende Bauphase wurde bewusst ohne Spielregeln gestartet, was zu Konflikten zwischen den Spieler:innen führte. Manche Gruppen zerstörten Bauwerke anderer, andere separierten sich, um Konflikten aus dem Weg zu gehen. In einer weiteren Reflexionsphase wurde das Thema **Konfliktmanagement** aufgegriffen. Die Spieler:innen stellten ihre Regeln des virtuellen Zusammenlebens selbst auf und bekannten sich per Unterschrift dazu. Dadurch war eine hohe Akzeptanz des Regelwerks gegeben und Konflikte konnten vermieden werden.

Folgende Themen standen in dieser ersten Spielphase im Vordergrund:

- Schonender Umgang mit Ressourcen
- Vermeidung von Konflikten und Vereinbarung von Regeln

2. PHASE

Die zweite Phase startete mit einer Reflexionsphase und der Einführung ins eigentliche Thema „**Dorf der Zukunft**". Die Kinder sollten ihre Visionen eines lebenswerten Ortes formulieren, um eine erste partizipative Teilnahme auf kommunalpolitischer Ebene anzubahnen. Es fanden Diskussionsrunden und ein Clustern der Wünsche statt. Die Lehrpersonen moderierten die eingebrachten Aspekte sachlich.

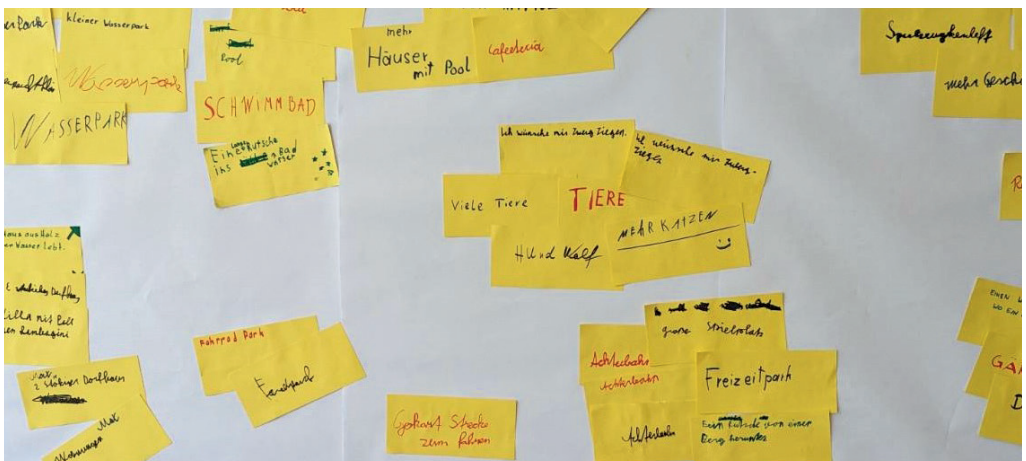


Abbildung 2: Dorf der Zukunft, Wünsche für einen lebenswerten Ort aus Kinderperspektive

Wie in Abbildung 2 ersichtlich, dominierten Wünsche nach Freizeitangeboten (Achterbahn, Wasserpark, Zoo, Gokart- und Mountainbikestrecke), besserer Infrastruktur (Restaurant, Hotel, Geschäfte, Ferienhäuser, Wohnungen) und attraktiverem Bildungsangebot (Schule mit großer Bibliothek, Sportanlagen, Garten, Küche, Cafeteria mit frischem Essen und unterschiedlichen Lernorten). Diese Wünsche verorten auch aktuelle Probleme und Herausforderungen des ländlichen Raums (Winter, 2024; Haju, 2018).

Nach einer interessensgeleiteten Gruppeneinteilung erfolgte eine gemeinsame Beratung, wie die Bauprojekte effizient und ressourcenschonend umgesetzt werden können. Ziel war es, die Wünsche zu konkretisieren und in der Gruppe auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen (Konsensfindung). Nach dieser Erarbeitungsphase folgte eine längere Spielphase von ca. zwei Unterrichtseinheiten. Die Lehrkräfte nahmen eine passive Rolle ein, standen den Kleingruppen aber für Fragen und Unterstützung zur Verfügung.

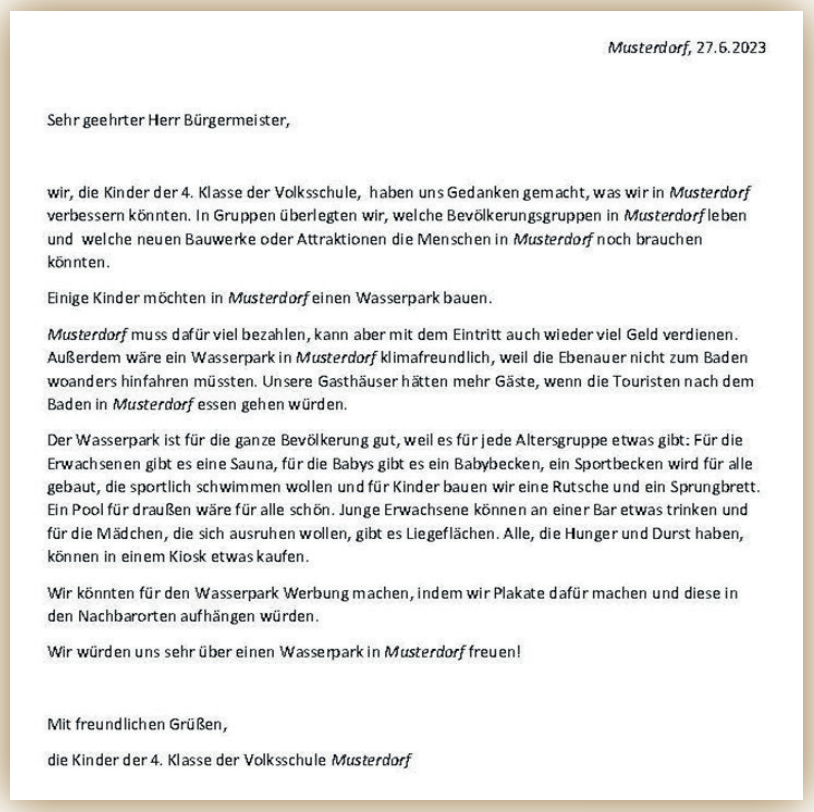
In dieser Sequenz zeigte sich, dass der Einsatz von Computerspielen im Unterricht vielfältige Möglichkeiten bietet, soziale Kompetenzen zu fördern. Die Schüler:innen bewiesen große Fortschritte in der Abstimmung und Zusammenarbeit im Team, in einer konstruktiven, konfliktfreien Diskussionskultur und großer Hilfsbereitschaft über das eigene Team hinaus.

3. PHASE

Nach Abschluss der Bautätigkeit im Computerspiel stand der Transfer in die Lebenswirklichkeit und damit eine tatsächliche politische Partizipation im Vordergrund. Unter Berücksichtigung der verschiedenen Bevölkerungsgruppen der Gemeinde sollten die Schüler:innen mindestens drei Gründe für den Nutzen ihres Projekts für weite Teile der Bevölkerung und das Gemeinwohl finden. In diesem Schritt vollzogen die Kinder einen Perspektivenwechsel, bei dem sie Bedürfnisse anderer Dorfbewohner:innen in Beziehung zu ihren eigenen Wünschen setzten. Das Ziel dieser Reflexions- und Argumentationsarbeit war es, das Projekt für eine breite Bevölkerungsschicht interessant zu machen und bei der Präsentation der Projekte eine reelle Finanzierung durch die Kommunalpolitik wahrscheinlicher zu machen.

4. PHASE

Die erarbeiteten Argumente wurden gemeinsam mit dem gebauten Projekt präsentiert und videografiert. Dabei führten die Kinder durch ihr fertiggestelltes Bauwerk und hinterlegten ihre Schilderungen mit den zuvor formulierten Argumenten. Die videografierten Elemente wurden von den Projektleiterinnen zusammengeschnitten und den Schüler:innen zur Ergebnissicherung übermittelt. Zudem fand eine Nachbearbeitung des Projektes durch die Klassenlehrerin statt, die die Kinder offizielle Briefe an den Bürgermeister der Gemeinde verfassen ließ (vgl. Abb. 3). Das Video und die Briefe wurden dem Bürgermeister übermittelt, was dem Projekt einen offiziellen und wirkmächtigen Charakter verlieh.



Musterdorf, 27.6.2023

Sehr geehrter Herr Bürgermeister,

wir, die Kinder der 4. Klasse der Volksschule, haben uns Gedanken gemacht, was wir in *Musterdorf* verbessern könnten. In Gruppen überlegten wir, welche Bevölkerungsgruppen in *Musterdorf* leben und welche neuen Bauwerke oder Attraktionen die Menschen in *Musterdorf* noch brauchen könnten.

Einige Kinder möchten in *Musterdorf* einen Wasserpark bauen.

Musterdorf muss dafür viel bezahlen, kann aber mit dem Eintritt auch wieder viel Geld verdienen. Außerdem wäre ein Wasserpark in *Musterdorf* klimafreundlich, weil die Ebenauer nicht zum Baden woanders hinfahren müssten. Unsere Gasthäuser hätten mehr Gäste, wenn die Touristen nach dem Baden in *Musterdorf* essen gehen würden.

Der Wasserpark ist für die ganze Bevölkerung gut, weil es für jede Altersgruppe etwas gibt: Für die Erwachsenen gibt es eine Sauna, für die Babys gibt es ein Babybecken, ein Sportbecken wird für alle gebaut, die sportlich schwimmen wollen und für Kinder bauen wir eine Rutsche und ein Sprungbrett. Ein Pool für draußen wäre für alle schön. Junge Erwachsene können an einer Bar etwas trinken und für die Mädchen, die sich ausruhen wollen, gibt es Liegeflächen. Alle, die Hunger und Durst haben, können in einem Kiosk etwas kaufen.

Wir könnten für den Wasserpark Werbung machen, indem wir Plakate dafür machen und diese in den Nachbarorten aufhängen würden.

Wir würden uns sehr über einen Wasserpark in *Musterdorf* freuen!

Mit freundlichen Grüßen,

die Kinder der 4. Klasse der Volksschule *Musterdorf*

Abbildung 3: Beispielbrief von Schüler:innen der Probandengruppe an den Bürgermeister

ERGEBNISSE UND CONCLUSIO

Die Erkenntnisse der vorliegenden Daten und Beobachtungen weisen darauf hin, dass das Spielen von Minecraft im Unterricht einen erheblichen Einfluss auf die Lernmotivation der Schüler:innen hat. Der stärkste Beweis dafür ist, dass das Projekt nach Auslauf noch auf freiwilliger Basis von der Klasse weitergeführt wurde. Die Rückmeldung der Klassenlehrerin war,

dass die Kinder außerordentlich motiviert waren und großes Interesse an der Art zu arbeiten bekundeten. Auch eine starke Zusammenarbeit in der Klasse war während der Projekttage spürbar. Es gab kaum jemanden, der nicht auch andere Teams unterstützte, wenn während des Spiels Probleme auftraten. Wichtig war uns vor allem die Wertschätzung der Ergebnisse und Produkte der Schüler:innen. Als Projektabschluss wurde ein Video erstellt, in dem die Kinder durch ihre selbst gebaute Minecraftwelt führten, einzelne Elemente erklärten und ihre Beweggründe für die Art und Weise des Baus schilderten. Dieses Video wurde auf YouTube geteilt, sodass die Schüler:innen jederzeit darauf zugreifen und das Projekt auch zu Hause vorstellen konnten.

FAZIT ZUM POLITISCHEN LERNEN DURCH DEN EINSATZ VON MINECRAFT IM UNTERRICHT

Auf der Grundlage dieser fachdidaktischen Forschung möchten wir Schüler:innen schon früh dazu inspirieren, sich mit ihren persönlichen Anliegen zu beschäftigen und diese als aktive Bürger:innen einzubringen. Durch Minecraft gelingt dies auf einer Plattform, auf der sie sich zu Hause fühlen und ihre Wünsche und Vorstellungen durch den hohen Abstraktionsgrad direkter vorbringen können.

Durch kreatives Handeln und kooperative Lernformen wird es möglich, schülerorientiertes politisches Lernen schon in jungem Alter anzubahnen.

Nach dem Kompetenz-Strukturmodell für Politische Bildung (Krammer et al., 2008, S. 7) werden durch den vorliegenden Unterrichtsentwurf folgende **Teilkompetenzen der Handlungskompetenz** geschult:

- die **Fähigkeit, Fertigkeit und Bereitschaft, die eigene Meinung zu artikulieren und zu vertreten**
- der Bereich, **Kontakt mit politischen Mandatsträgern auf Gemeindeebene aufzunehmen**
- **Medien zu nutzen, um die eigenen Interessen zu vertreten**

Im Lauf des Projekts waren die Schüler:innen gefordert, auch die Ausgangsbedingungen zu reflektieren. So wurden landschaftliche Gegebenheiten sowie gesellschaftliche Bedürfnisse und Ressourcen mitgedacht. Dabei konnten komplexe Zusammenhänge einfach veranschaulicht, Bezüge zur Lokalpolitik erstellt und auch Werte und Normen thematisiert werden.

↗ Durch diese Art des kooperativen Lernens konnten bereits Grundschulkinder auf politischer Ebene erfahren, dass Menschen unterschiedliche Interessen haben und diese durchsetzen wollen, was Regeln und gemeinsame Strategien erfordert.

Durch die Auseinandersetzung mit Fragen nach dem Mehrwert für das Gemeinwesen, den Umgang mit knappen Gütern und das Reflektieren der Ausgangsbedingungen erfolgte eine **Rückbindung an politische Fach- und Basiskonzepte wie Gemeinwohl und Knappheit** (Sander, 2009. S. 58; Weißeno et al., 2010, S. 113f.). So konkret, anschaulich und alltagsweltlich wie im Spiel wäre das in der realen Welt nicht möglich (Motyka M. et al., 2014, S. 37).

↗ Digital Game-based Learning geht in diesem Setting über das reine Verstehen und Abspeichern von Inhalten hinaus und erfordert sowohl **metakognitive Kompetenzen** als auch das **Durchdenken erforderlicher Handlungen** (Le et al., 2023, S. 6).

Als überaus wertvoll erlebt haben wir im Lernsetting darüber hinaus die Gestaltungsfreiheit und die Möglichkeit, kreativ zu werden.

↗ Im Prozess des Spielens konnten wir neben der hohen intrinsischen Motivation zur Auseinandersetzung mit dem Thema auch beobachten, dass die Schüler:innen zunehmend besser im **Team** zusammenarbeiteten und sich eine **konstruktive Diskussionskultur** entwickelte.

Um diesen Lernansatz erfolgreich im Unterricht umzusetzen, ist es wichtig, einen offenen Rahmen zu bieten, der es Schüler:innen ermöglicht, sich im Verlauf des Spiels weiterzuentwickeln, das eigene Tempo zu steuern und eigenständige Lösungsansätze zu entwickeln.

DIDAKTISIERUNG UND UNTERRICHTSENTWURF

Zur leichteren Einordnung des Unterrichtsentwurfs werden die Erkenntnisse des Forschungsprojekts hier nochmals in geraffter Form wiedergegeben. Eine genauere Beschreibung findet sich auf den Seiten 4 bis 10 dieses Hefts.

MINECRAFT FACT BOX	
Spieltitel	Minecraft Education Version
Entwickler:innen	Mojang Studio
Erscheinungsjahr	2016
Minecraft ist ein Sandbox-Spiel für unterschiedliche Devices (PC, Konsole, Tablet, Handy ...), das in einer offenen Welt stattfindet. Das Spiel gibt kein festes Spielziel vor, sodass die Spieler:innen ihre Kreativität und eigene Ideen frei entfalten können.	
Kosten	Education Version über das Microsoft Office Paket kostenlos
Schulstufe	4.-8. Schulstufe
benögte Zeit	mind. 5 Unterrichtseinheiten (beliebig mehr)
technische Voraussetzungen	Tablets & WLAN
Ablauf	1 Unterrichtseinheit = 20min. Spiel –> Spielunterbrechung –> 20min. Reflexion und Kontextualisierung
Trailer	www.youtube.com/watch?v=q42Lq7GNUWQ

Minecraft wird bereits seit zehn Jahren in diversen Bildungskontexten eingesetzt. Das Open-World-Spiel lässt viel Raum für Kreativität, innovative Ideen und bietet neben etlichen Konfigurationsmöglichkeiten vielfältiges didaktisches Potenzial.

Das hohe Interesse der Kinder an Minecraft bildet eine gute Ausgangslage für aktives, selbstgesteuertes Lernen am Modell. Motivationale Faktoren, gekoppelt mit der Vielseitigkeit des Spiels, bieten ein interessantes Setting für Lernprozesse im politischen, demokratischen und gesellschaftlichen Bereich. In Zeiten immer komplexerer Lebenssituationen und globaler Krisen ist es gerade für Kinder und Jugendliche wichtig, hoffnungsvolle Visionen einer gemeinschaftlichen Welt entwickeln zu können, in der durch Interaktion und Zusammenarbeit Lösungen gefunden werden. Das Potenzial von Minecraft reicht dabei von Prozessen des Sozialen Lernens, wie Gesprächskultur, gemeinschaftliches Kreieren, gegenseitiger Unterstützung und Peer Teaching, bis hin zu vielschichtigen Partizipationsmöglichkeiten. Im Spiel werden aber auch das aktive Durchlaufen demokratischer Entscheidungsprozesse und die Förderung kritischer Medienkompetenz ermöglicht.

Minecraft bietet eine Bühne, auf der Kinder ihre Zukunftsvisionen visualisieren können, auf vielfältige Weise eigene Ressourcen und Kompetenzen einbringen, aber auch verschiedenste politische Themen simulieren können. Die Möglichkeit, sich im Spiel selbst auszuprobieren und mit anderen gemeinsam Neues zu erschaffen, lässt ein Nachdenken über gesellschaftliche und politische Strukturen zu und bietet – durch eine gewisse Distanz zur Realwelt – den Rahmen, um einen höheren Reflexionsgrad zu erreichen. Konkrete Formulierungen von Forderungen an die Politik schließen den Kreis zum aktiven politischen Lernen.

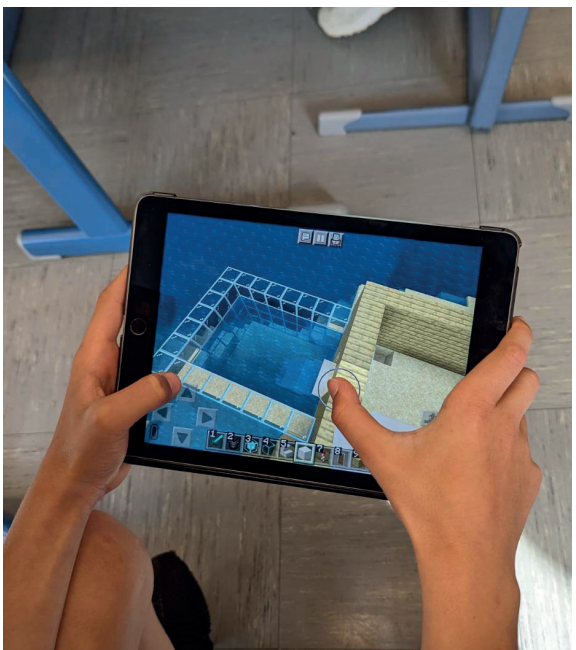


Abbildung 4 (vorige Seite) und 5: Schüler und Schülerin beim Aufbau ihres Projekts in der dafür generierten Minecraft-Welt

ORGANISATORISCHES

Gruppenbildung: Aufgrund der Komplexität des Spiels empfehlen wir eine Einteilung der Schüler:innen in Zweierteams, in denen je ein Kind, welches privat nicht Minecraft spielt, mit einem Minecraft-Kenner gemeinsam einen Charakter steuert. Die Teams spielen auf je einem Gerät, auf dem das Spiel Minecraft Education Edition bereits vorinstalliert ist (über Office 365 gratis möglich). Im Verlauf wechseln sich Spielphasen und Reflexionsphasen im Plenum ab. So kann der Entwurf in mehrstündigen geblockten Phasen genauso wie im Takt einzelner Unterrichtseinheiten durchgeführt werden. Die Spielphasen finden weitgehend ohne Eingreifen der Lehrperson statt, diese hat eine passive, beobachtende Rolle, muss jedoch aufmerksam die Spieldynamiken und Geschehnisse verfolgen. In den Reflexionsphasen hat die Lehrkraft die Rolle des/der Moderator:in inne und steuert somit den Reflexionsprozess.

EINLEITUNG UND SPIELVORSTELLUNG

Vor Spielbeginn erzählen die Kinder kurz von ihrem persönlichen Bezug zum Spiel Minecraft. Nutzen Sie zur Spielvorstellung außerdem die Fact-Box sowie den Trailer des Spiels.

ERSTE SPIELERFAHRUNGEN SAMMELN

- **Start**: Alle Schüler:innen begeben sich in die (von der Lehrperson) neu kreierte Welt. Mittels Codes können sie sich in die Spielewelt einloggen und zuerst ihren Avatar personalisieren und benennen.
- **20 Minuten Spielephase**: Jedes Team darf in der ersten Spielphase die neue Welt erkunden. Nun bietet sich auch die Möglichkeit, dass Schüler:innen ihren Peers eine kurze Einführung geben und vormalige Nicht-Minecraft-Spieler:innen nun erste Erfahrungen sammeln können. In welcher Welt befinden wir uns? Welche Voraussetzungen sind gegeben? Welche Umwelt und Ressourcen sind vorhanden? Welche Eigenheiten?

Stellen Sie sicher, dass komplexe Begriffe wie Ressourcen klar sind: „Ressourcen sind Dinge, die Menschen benutzen können, um ihre Bedürfnisse und Wünsche zu erfüllen. Das können natürliche Dinge wie Wasser, Boden, Pflanzen und Tiere sein, aber auch menschengemachte Dinge wie Maschinen, Werkzeuge und Technologie."

- **Reflexionsphase**: Es folgt eine 20-minütige Reflexionsphase. Die Tablets werden zugeklappt, die Lehrkraft sammelt die Informationen auf der Tafel. Danach wird überlegt, was man alles braucht um größere Bauvorhaben umzusetzen. Die Minecraft-Profis können hier nochmal erklären, wie das im Spiel funktioniert, welche Ressourcen wichtig sind.
- **Weitere Spielephase**: Es folgt eine weitere Spielephase von 20 Minuten, in der Spieleerfahrungen gesammelt und erste Ideen umgesetzt werden. Reflexion der Gruppen- und Spieledynamik: Es wird darüber gesprochen, welche Probleme es gab, wo Konflikte entstanden und welche Regeln es im Spiel braucht.

Mögliche Spielregeln:

a) Niemand wird aus dem Spiel geworfen (getötet).
b) Bauwerke von anderen dürfen nicht zerstört oder abgebaut werden.
c) Tauschen von Ressourcen und Materialien; Zusammenarbeit ist erwünscht.

UNSER DORF/UNSERE STADT DER ZUKUNFT

Im Plenum werden Vorstellungen gesammelt, wie die Schüler:innen sich eine lebenswerte Zukunft vorstellen, wie ihr Wohnort in der Zukunft aussieht und was sie sich von der Gemeinde/Stadt wünschen. Mit der Think-Pair-Share Methode werden Ideen gesammelt und auf Kärtchen notiert. Die Kärtchen werden thematisch geclustert und aufgeklebt, sodass alle Wünsche sichtbar sind und ergänzt werden können.

Nun werden die „Bauaufträge" den Spielgruppen zugeteilt. Je nach Größe des Projekts können mehrere Teams an einem Projekt arbeiten.

↗ Im Anschluss daran erfolgt eine **längere Spielephase** (ca. 50 Minuten), in der die Schüler:innen ihre Ideen in Minecraft baulich umsetzen dürfen. Die Lehrperson unterstützt die Teams, bespricht Unklarheiten in Kleingruppen und beobachtet den Verlauf.

Die Kinder werden in der Spielephase sehr kreativ und intensiv arbeiten, aber vielleicht auch etwas das Thema aus dem Blick verlieren. Die nächste Reflexionsphase soll deshalb wieder mehr in den Schulkontext und zum Thema „Unser Dorf der Zukunft" zurückbringen. Um den zuvor gesammelten und nun in Minecraft visualisierten Ideen also auch eine politische Stimme zu geben, sollen die Schüler:innen nun ihre gebauten Ideen und Visionen als präzise Forderungen an die Gemeinde formulieren.

PERSPEKTIVENWECHSEL UND GEMEINWOHL

Da eine Gemeinde immer das Wohl ihrer Bürger:innen im Blick haben sollte, sollen die Schüler:innen nun überlegen, wie sie möglichst viele Unterstützer:innen für ihr Projekt gewinnen können. Dazu wird mit einem (vereinfachten) demografischen Diagramm gearbeitet, das zeigt, wie sich die Wohnbevölkerung der Gemeinde zusammensetzt (M1). Es soll nun also ein Perspektivenwechsel angeleitet werden, der in den Blick nimmt, inwiefern sich auch andere Personengruppen (ältere Menschen, Familien mit kleinen Kindern, Menschen mit Beeinträchtigungen …) durch das Projekt angesprochen fühlen.

Im nächsten Schritt werden die zuvor formulierten Vorstellungen und Wünsche dahingehend reformuliert, dass sie Rücksicht auf die Rahmenbedingungen der Gemeinde nehmen und Bedürfnisse anderer Bevölkerungsgruppen miteinbeziehen. Die Schüler:innen sollen mindestens drei Gründe dafür finden, welchen Nutzen ihr Projekt für weite Teile der Bevölkerung und somit das Gemeinwohl hat (M2). In der nächsten Spielephase (ca. 30-50 Minuten) gibt es nochmal Zeit, die Projekte entsprechend umzubauen und anzupassen.

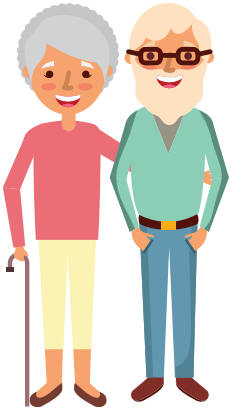
PROJEKTABSCHLUSS & PROJEKTPRÄSENTATION

Nachdem die einzelnen Bauwerke fertiggestellt wurden, wird ein Abschlussvideo erstellt, in dem die Kinder ihr Bauprojekt präsentieren und dabei auch nochmal miteinbeziehen, warum das Projekt zukunftsträchtig und sinnvoll ist bzw. welche Personengruppen es weshalb anspricht.

Das Video kann ganz einfach durch das Aufzeichnen von Screenvideos erstellt werden.

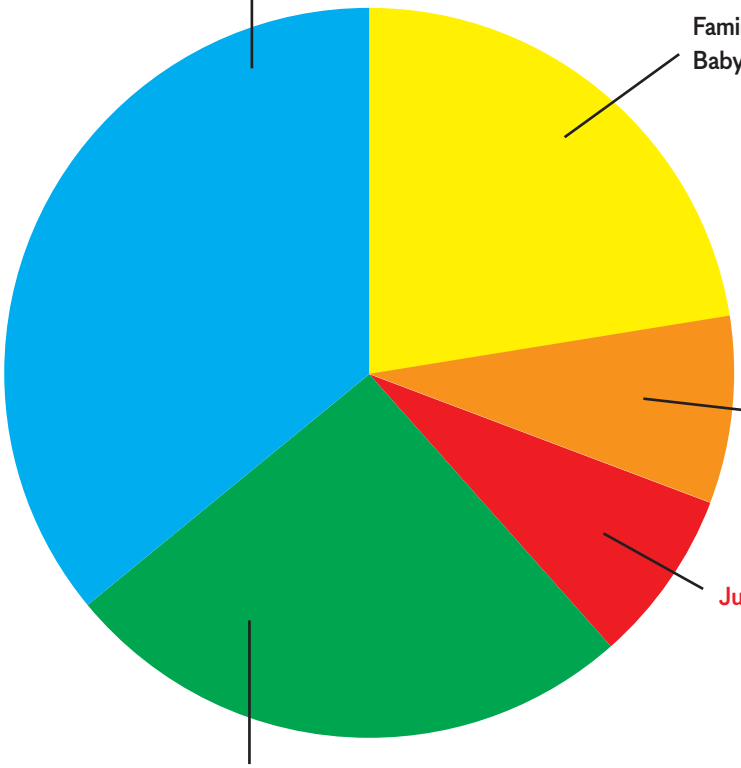
Die Ergebnissicherung mithilfe des Videos sowie die Nachbearbeitung durch die Klassenlehrerin und der Brief an den Bürgermeister verliehen dem ganzen Projekt einen offiziellen Charakter und zeigten Handlungsspielräume in der realen Welt auf.

M1 – DEMOGRAFISCHES DIAGRAMM



Ältere Menschen

Familien mit
Babys/Kleinkindern



Volksschulkinder

Jugendliche

Junge Erwachsene

M2 – FORDERUNGEN AN DIE GEMEINDE FORMULIEREN UND BEGRÜNDEN

Wir wünschen uns in der Gemeinde *Zukunftsort*

_____

_____

_____

Weil:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

LITERATUR

Blumberg, E.; Sicking, A. (2020). Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht: Vorreiter Schweden!? In: Meister, D., Mindt, I. (Hrsg.), Mobile Medien im Schulkontext. Wiesbaden: Springer.

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (o.J.). Digitale Bildung. www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2017). eEducation Austria. https://eeducation.at

Dix, P.; Kutzberger, M. (2022). Das digitale Spiel Minecraft gestaltet (Lern-) Welten und (Erinnerungs) Kulturen. In: Medien & Zeit 2/2022, S. 24-47.

Education Group GmbH. (2020). 7. OÖ. Kinder-Medien-Studie 2020. Das Medienverhalten der 3- bis 10-Jährigen. Education Group.

Fritz, J. (2003). Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: J. Fritz, & W. Fehr (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (S. 10-24). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Haju (17.7.2018). Gibt es in Ihrem Dorf noch Ärzte, Schulen, Banken und Geschäfte? Der Standard. www.derstandard.at/story/2000083551534/gibt-es-in-ihrem-dorf-noch-aerzte-schulen-banken-und

Karsenti, T.; Bugmann, J.; Gros, P. P. (2017). Transforming Education with Minecraft? Results of an exploratory study conducted with 118 elementary-school students. Montréal: CRIFPE.

Krammer, R. et al. (2008). Die durch politische Bildung zu erwerbenden Kompetenzen. Ein Kompetenz-Strukturmodell. Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur. Wien.

Le, S.; Weber P.; Ebner, M.(2011). Game-based learning. Spiel lernen? In: Ebner, M.; Schön, S. (Hrsg.): Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. Norderstedt. S. 219-228.

Liska, A.; Trypke, M.; Schlüter, V.; Stebner, F.; & Reintjes, C. (2023). MineQuartier: BNE und selbstreguliertes Lernen in Minecraft. Journal für LehrerInnenbildung, 23(3), 110-118. www.pedocs.de/volltexte/2023/27980/pdf/jlb_2023_3_Liska_et_al_MineQuartier.pdf

Mai, S.; Preisinger, A. (2020). Digitale Spiele und historisches Lernen.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020). KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart.

Mitgutsch, K.; Wagner, M. (2012). Gaming the Schools. Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning.

Motyka, M. (2018). Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Springer VS.

Motyka, M.; Zehe, M. (2014). Lernen mit Computerspielen im Politikunterricht – Empfehlungen und Fallbeispiele für die Praxis. In: Politik unterrichten 2/2014, 37-43.

Picheler, G. (28.4.2024). 15 Jahre „Minecraft": Zu Besuch bei den Mojang Studios. Der Standard. www.derstandard.at/story/3000000217214/15-jahre-minecraft-zu-besuch-bei-den-mojang-studios

Preisinger, A. (2022). Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Frankfurt: Wochenschau.

Rey (3.2.2024). Digitales Lernen ist umstritten. Was Tablets und Computer in Schulen bringen. Deutschlandfunk Kultur. Digitales Lernen: Was die Digitalisierung in Schulen bringt.

Römer, S. (2019). Game Based Learning" und „Gamification" – spielerisch zum Lernerfolg. Ruhr-Universität Bochum. https://lehreladen.rub.de/lehrformate-methoden/game-based-learning/

Sander, W. (2009). Wissen. Basiskonzepte der Politischen Bildung. In: Forum Politische Bildung (Hrsg.): Informationen zur Politischen Bildung Bd. 30. Printquelle: Politische Kultur. Mit einem Schwerpunkt zu den Europawahlen. Innsbruck–Bozen–Wien: Studien Verlag, 2009. S. 57-60.

Statista Research Department. Absatzzahlen der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück (Stand: Mai 2024). https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36854/umfrage/verkaufszahlen-der-weltweit-meistverkauften-videospiele/

Staudacher, N. (2019). Digitale Spiele und ihr Potenzial als Bildungs- und Lernräume. Magazin erwachsenenbildung.at 35-36. www.pedocs.de/volltexte/2019/16673/pdf/Erwachsenenbildung_35_36_2019_Staudacher_Digitale_Spiele.pdf

Thiel, T. (2016). Lernen mit Minecraft: Spielend lernen. Bundeszentrale für politische Bildung. www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/lernen-mit-minecraft/

Wagner, M. (2013). Lerntheoretische Grundlagen von Online-Spielen. In: Erziehung und Unterricht. Mai/Juni 2013.

Wagner, M.; Gabriel, S. (2017). Game-based learning – Computerspiele im Geschichtsunterricht. In: Bernsen, Daniel und Kerber, Ulf (Hrsg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Verlag Barbara Budrich 2017.

Weißeno, G.; Detjen, J.; Juchler, I.; Massing, P. & Richter, D. (2010). Konzepte der Politik: Ein Kompetenzmodell. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Winter, J. (26.5.24). Bürgermeister am Land: Alles muss man selber machen. Profil. www.profil.at/wirtschaft/buergermeister-am-land-alles-muss-man-selber-machen/402904239

Zartler, U.; Kogler, R.; & Zuccato, M. (2018). Digitale Medien im Volksschulalter. Perspektiven von Kindern und ihren Eltern. Wien: Universität Wien.

[alle Links zuletzt abgerufen am 31. März 2025]

Impressum
Kristina Karl, Magdalena Wallisch-Koch
Minecraft als politische und gesellschaftliche Lern- und Erlebniswelt

Wien: Edition *polis*, 2025
ISBN 978-3-902659-28-6

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5/1, 1010 Wien
T 01/353 20 40
service@politik-lernen.at
www.politik-lernen.at

Fotos/Grafiken: freepik oder Zentrum *polis*

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Abteilung I/10 [Politische Bildung].

Projektträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

Monatlicher Newsletter:
www.politik-lernen.at/newsletter