

# 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 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 [Minetest 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://www.foc.geomedienvlabor.de/> - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:  
<https://www.foc.geomedienvlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:s-fachdidaktik-parti-digi:arbeitsblatt:ab11-1&rev=1617873579>

Last update: 2025/09/29 14:07

