

Minecraft in de Bieb

Door Britt van Teijlingen; aangevuld met alle kennis en ervaring van Ruud Brok.

December 2018



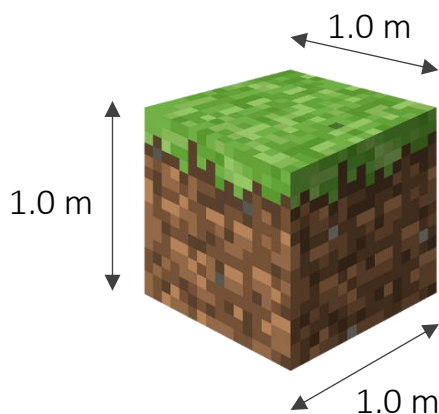
Met zo'n 74 miljoen actieve gebruikers per maand is het computerspel Minecraft het op een na bestverkochte computerspel ooit. Alleen Tetris is nog vaker verkocht. Het spel wordt niet alleen thuis veel gespeeld, ook op scholen en in bibliotheken wordt er steeds vaker geminecraft.

In dit artikel neem ik je mee door de verschillende versies van Minecraft, laat ik zien welke gave dingen er al gedaan worden en geef ik suggesties voor hoe je Minecraft in kan zetten in de Bibliotheek.

Wat is Minecraft?

Minecraft is bedacht door Markus Persson en kwam in 2011 officieel op de markt. Minecraft valt het best te omschrijven als 'digitale LEGO'. Spelers kunnen vrij bewegen in een virtuele wereld waar weinig regels gelden en hebben veel vrijheid in hoe zij het spel spelen. Minecraft is een zogenaamde sandbox game: een type game waarin de speler vrij rondzwervt in een virtuele wereld. De speler kan zijn of haar creativiteit en inventiviteit de vrije loop laten. Spelers kunnen zelf een wereld maken, ook wel een map genoemd, waarin ze in hun eentje spelen. Je kunt ook met meerdere spelers in dezelfde map spelen.

Uiteindelijk draait het spel om bouwen, net als bij LEGO. Spelers gebruiken verschillende soorten blokken om driedimensionale bouwwerken te maken. De blokken zijn ongeveer 1 kubieke meter en je karakter is zo'n 1,70 meter. Naast blokken zoals hout en steen, zijn er ook items zoals bedden, planten en deuren te gebruiken.



Modussen

Je kunt Minecraft spelen in verschillende spelmodussen. Elke spelmodus heeft eigen instellingen en regels die bepalen hoe je in die modus het spel speelt.

Creative mode

Als je Minecraft speelt in creative mode, heb je oneindig veel blokken en spullen om mee te bouwen. Creative mode wordt vooral gebruikt om echt mooie bouwwerken te maken. Je hebt dan ook de mogelijkheid om je karakter te laten 'vliegen' waardoor je makkelijker en sneller kan bouwen.

Survival mode



Vriendelijke mob: kip

Als je het spel speelt in survivalmodus, zijn niet alle blokken en spullen voorhanden. Je moet dan zelf voor je spullen zorgen, bijvoorbeeld door hout en steen te hakken, waar je dan voorwerpen van maakt. Het gaat in deze modus ook echt om overleven: je moet zorgen dat je een schuilplaats hebt wanneer er wezens (mobs) komen en soms moet je deze wezens ook verslaan. Er zijn vriendelijke mobs en vijandelijke mobs. Je moet ook zorgen voor eten om gezond te blijven.

In de survivalmodus stel je zelf in hoeveel mobs er komen en wat voor mobs dit zijn:

- Easy: de monsters die er zijn, zijn makkelijk te verslaan
- Normal: de monsters zijn niet heel moeilijk te verslaan, maar ook niet makkelijk
- Hard: de monsters zijn moeilijk te verslaan
- Hardcore: dezelfde moeilijkheidsgraad als hard, alleen heb je maar 1 leven
- Peaceful: er zijn geen vijandige mobs, alleen vriendelijke mobs zoals koeien en kippen

Adventure mode

Deze spelmodus lijkt op survival. Het verschil is dat spelers geen blokken kunnen plaatsen of verwijderen zonder een destroy-item. Hierdoor moeten spelers zich wat meer houden aan de 'regels' van de map. Deze modus wordt vooral gebruikt bij zelfgemaakte maps, waarmee voorkomen kan worden dat andere spelers de map slopen.

Spectator mode

In deze modus vliegen spelers in de wereld rond en kijken zonder te spelen. De spelers die hun spel op deze modus hebben staan, zijn onzichtbaar voor andere spelers. Zo kijk je mee met andere spelers.

Minecraft en educatie

Op steeds meer scholen en in bibliotheken worden Minecraftactiviteiten georganiseerd. Door de vele mogelijkheden die Minecraft biedt, is het spel namelijk goed in te zetten voor educatieve doeleinden. Over het algemeen wordt er op scholen en in bibliotheken gespeeld in de creatieve modus van Minecraft. Hierdoor zijn kinderen niet bezig met overleven en vechten en wordt de focus gelegd op het bouwen.

Dat Minecraft steeds meer gebruikt werd in het onderwijs, bleef niet onopgemerkt. Eind 2016 kwam



Foto's maken in Minecraft Education Edition

de speciale Education Edition op de markt. Het biedt docenten de mogelijkheid om boven het landschap te zweven en de leerlingen in de gaten te houden. De leerkracht kan ook functies in- en uitschakelen, leerlingen bevroren wanneer ze zich niet gedragen en mededelingen doen. Ook kunnen leerlingen hun voortgang documenteren door 'foto's' in het spel te maken en op te slaan in hun digitale portfolio.

Leerkrachten hoeven niet zelf te bedenken hoe ze Minecraft inzetten. Op de [website](#) van Minecraft Education zijn namelijk veel lessen gratis beschikbaar. Handig hieraan is dat je kunt kiezen voor welk vak en welke leeftijd je een les zoekt. De les komt met bijbehorende opdrachten.

En er is meer. In de laatste versie van Minecraft Education zit een bèta-versie van de bibliotheken met biomes die je kunt gebruiken. Biomes zijn kant en klare werelden met een thema of een klimaat; bijvoorbeeld een jungle, scheikunde lab, woestijn of een dorp. Je kunt voor je lessen de biome kiezen die het beste past bij je les.



Voorbeeld van een biome: scheikunde lab

Ervaringen

Er is nog niet veel wetenschappelijk bewijs dat Minecraft daadwerkelijk goed is voor de ontwikkeling van een kind. Er is ook nog maar weinig onderzoek gedaan omdat het nog 'nieuw' is. De eerste onderzoeken laten wel positieve resultaten zien, en op dit moment zijn er nog veel onderzoeken gaande. We zijn benieuwd naar de uitkomsten.

In dit artikel baseer ik me, vanwege het weinige wetenschappelijke bewijs, op praktijkervaringen van docenten en workshopleiders. De praktijkervaringen spreken van de volgende positieve effecten van werken met Minecraft:

- *Stimuleren van creativiteit:* doordat het spel weinig regels heeft, kunnen kinderen hun creativiteit kwijt in het spel. Je kunt ze bijvoorbeeld een virtueel kunstwerk laten maken, een bouwwerk van de toekomst of hun droomhuis.
- *Rekenkundig en meetkundig inzicht:* het bouwen in 3D vraagt veel rekenkundig en meetkundig inzicht. Zo moeten kinderen altijd tellen hoeveel blokken ze nodig hebben, moeten ze lengtes en afstanden inschatten, vraagt het bouwen om symmetrie en ruimtelijk inzicht en moeten ze steeds letten op verhoudingen. Sommige begeleiders geven opdrachten om dit extra te stimuleren. Bijvoorbeeld door twee groepjes beide de helft van één gebouw te laten maken, die naadloos op elkaar moeten aansluiten. Ook een leuke uitdaging is hen de school te laten nabouwen, waarbij de afmetingen precies moeten kloppen.
- *Probleem oplossen:* hoe doe je dat nou; met vierkante blokken een rond gebouw maken? En waarom werkt mijn automatische poort met drukplaten niet? Deze en vele andere problemen komen voorbij tijdens het bouwen met Minecraft. Door creatief na te denken, kunnen kinderen dit soort vraagstukken oplossen.
- *Samenwerken:* soms werken kinderen samen op één laptop en soms werken ze op een eigen laptop, maar wel met elkaar in een gedeelde wereld. Welke werkvorm je ook kiest, samenwerken

zullen ze! Ze moeten overleggen over hun ontwerp, maken taakverdelingen, helpen elkaar met bouwen en geven elkaar feedback.

- *Inhoudelijke kennis:* naast bovengenoemde vaardigheden, kunnen kinderen ook leren over inhoudelijke thema's met behulp van Minecraft. Bij uitstek historische thema's zijn leuk om te gebruiken: bouw bijvoorbeeld een oud kasteel na, of richt je op kunst door kinderen hun favoriete schilderij te laten namaken. Ook scheikundelessen zijn te realiseren met Minecraft!
- *Programmeren:* al een tijdje kon je de Code Builder-extensie als apart programma naast de standaard Minecraft Education software gebruiken en zo een handig robotje in het spel besturen. Om van de plug-in gebruik te kunnen maken, moest je nog wat handelingen verrichten. Dat is nu niet meer nodig. Microsoft heeft deze plug-in nu namelijk als vast onderdeel in de nieuwste versie van Minecraft Education (1.7.0) opgenomen.

Het werkt nu allemaal een stuk eenvoudiger. Bij het indrukken van de letter C verschijnt de editor, waarmee je via een aantal verschillende programmeertalen het robotje (dat in Minecraft 'The Agent' wordt genoemd) kan besturen. Het robotje kan eigenlijk alles dat je als speler ook kunt. Je kunt de robot opdrachten geven door te typen in het chat-venster. Zo kun je bijvoorbeeld een macro schrijven voor het bouwen van een toren. Elke keer als je 'toren' typt, begint The Agent met het bouwen van een toren. Zelf kun je je dan concentreren op het bouwen van de kasteelmuren tussen deze torens.



The Agent

Het werken met The Agent vraagt wel wat oefening, zelfs voor kinderen die ervaring hebben met een programmeertaal zoals Scratch. Gelukkig zijn er voldoende lessen te vinden op de Minecraft Education community-website om het een en ander onder de knie te krijgen.

Minecraft in de bieb

Oké, dat Minecraft heel leuk en leerzaam is, daar ben je nu vast van overtuigd. Tot nu toe had ik het vooral over Minecraft gebruiken in je lessen en daarbij denk je toch al snel aan een school. Dus waarom zou je gaan Minecraften als bibliotheek? Een paar toepassingen staan hieronder:

- *In je educatieaanbod voor scholen:* dit ligt natuurlijk erg voor de hand. Je kunt Minecraft aanbieden als schoolactiviteit waarbij je met een set laptops of tablets naar school gaat of waarbij er een klas naar de bibliotheek komt. Je kunt de activiteit dan laten aansluiten bij het thema dat op dat moment speelt op school of in de bibliotheek.
- *Thema's onder de aandacht brengen:* ik noemde het eerder al; erfgoed. Erfgoed is een van de thema's waar de meeste kinderen niet direct om staan te springen. Maar wanneer je het giet in een leuke vorm, zoals Minecraft, gaan ze er vol enthousiasme mee aan de slag. Wanneer jouw bibliotheek bijvoorbeeld samenwerkt met het lokale archief of een museum, biedt Minecraft de perfecte mogelijkheid om deze thema's eens op een andere manier onder de aandacht te brengen. En omdat kinderen de theorie direct toepassen door zelf iets te maken, onthouden ze het ook nog eens beter.

- *Aantrekken van kinderen en jongeren:* het spel is vreselijk populair onder kinderen en jongeren. Het is daarmee ook de perfecte manier om deze doelgroep naar de bibliotheek te krijgen. Organiseer bijvoorbeeld Minecraftmiddagen met challenges, werk samen met lokale partners rond een bepaald thema of houdt een heuse Minecraft-competitie. En wijs ze dan ook meteen op alle Minecraftboeken die te lenen zijn in de bibliotheek.

Praktisch

Mocht je dit allemaal wel zien zitten, dan moeten er wel een aantal praktische zaken geregeld worden. Allereerst heb je apparaten nodig om op te kunnen Minecraften. Je kunt kinderen zelf een apparaat mee laten nemen, maar het kan fijner zijn om dit zelf te verzorgen. Minecraft kan zowel op een laptop of computer als op een iPad gespeeld worden. De Education Edition was al langer beschikbaar voor computers en sinds september dit jaar kan de Education Edition ook op een iPad gespeeld worden.

Daarnaast heb je accounts nodig om op te spelen. Als je als bibliotheek accounts wil aanmaken, moet je eerst kiezen of je de normale versie wilt of de Education Edition. De Education Edition schaf je aan via de Microsoft Store van het onderwijs. Je betaalt dan € 4,21 per gebruiker per jaar. Je kunt dan gebruikmaken van alle voordelen van deze editie, zoals de gestandaardiseerde lessen, de extra bevoegdheden voor de docent, tutorials en de downloadbare biomes. De 'gewone' Minecraft kost eenmalig € 23,95 per account en kun je aanschaffen via minecraft.net. Welke versie je het beste kunt gebruiken, hangt helemaal af van je toepassing en hoeveel accounts je nodig hebt.

Naast de apparaten en accounts heb je natuurlijk ook mensen nodig die de activiteiten kunnen begeleiden. Mocht je een mediacoach of lees- mediaconsulent in dienst hebben, zou die dit op kunnen pakken. Het spel is niet heel ingewikkeld en als je er een paar avonden voor gaat zitten, heb je het goed onder de knie.

Je kunt ook kijken of je een aantal enthousiaste jongeren kunt vinden die willen helpen bij de activiteiten. Meerdere bibliotheken hebben al scholieren geregeld om te begeleiden en dit is altijd een succes gebleken. Meestal weten deze jongeren precies hoe alles in het spel werkt en vinden zij het heel leuk om deze kennis te delen.



Mocht je eerst eens willen zien hoe zo'n Minecraftactiviteit in zijn werk gaat en of het wat voor jouw bibliotheek is, kunnen wij die ook voor jullie verzorgen. Er komt dan een trainer van ProBiblio met een set laptops en Minecraftworkshops geven in jouw bibliotheek. De workshop is voor kinderen tussen de 9 en 12 jaar en duurt ongeveer 2 uur. Er kunnen maximaal 16 kinderen deelnemen aan een workshop. In deze workshops is Minecraft gekoppeld aan een erfgoedthema. Op dit moment bieden wij 5 thema's aan: Romeins Fort, Middeleeuws Kasteel, Oude Hollandse

Waterlinie, Atlantikwall en Bibliotheek van de Toekomst.

Voor bibliotheken in Zuid-Holland worden deze workshops gesubsidieerd en kunnen bibliotheken hier kosteloos gebruik van maken. Voor bibliotheken in Noord-Holland kost de workshop 350 euro (exclusief btw). Mocht je interesse hebben in zo'n workshop, stuur dan een mail naar Britt (bvteijlingen@probiblio.nl).

Hopelijk heeft dit artikel je geïnspireerd om aan de slag te gaan met Minecraft in je bibliotheek. Mocht je nog meer willen weten of heb je nog aanvullingen, kun je altijd contact opnemen!