

peer³_Projektbericht

Minecraft.edu

Erstellung von Lernszenarien mit Hilfe von Minecraft

Projektgruppe

18 Jugendlichen im Alter von zwölf bis 18 Jahren

Zielgruppe

Ca. 40 Jugendliche und Erwachsene. Die Anzahl der Nutzer, der erstellten Module lässt sich noch nicht abschätzen.

Eingesetzte Medien

Web, Games

Checkliste

Räumliche Rahmenbedingungen:

- Versammlungsraum, wenn alle Teilnehmer von zu Hause in Minecraft zusammenarbeiten wollen
- Ein Computerraum mit Internetzugang und ausreichend Lizenzen von MinecraftEdu

Zeitliche Rahmenbedingungen:

- Regelmäßige Arbeitstreffen von mindestens 90 Minuten Länge
- Die Anzahl der Treffen oder insgesamt Länge des Projektes richtet sich dann nach den gewünschten Ergebnisse (kleinere Projekte lassen sich innerhalb von drei bis vier Sitzungen umsetzen, größere Module benötigen entsprechend länger)

Strukturelle Rahmenbedingungen:

- Bildungseinrichtung als Kooperationspartner ist notwendig, da nur diese Einrichtungen Lizenzen von MinecraftEdu erwerben können. Allerdings zählen dazu neben Schulen auch Bibliotheken und Museen.
- Die Größe der Gruppen richtet sich dann nach der Anzahl an verfügbaren Lizenzen. Im Projekt hat sich gezeigt, dass die max. Gruppengröße von 6 Teilnehmern sehr gute Arbeitsergebnisse erzielen lässt.
- Die benötigte Hardware richtet sich nach den Systemanforderungen von Minecraft und sind recht moderat, so dass auch aktuelle Schulhardware diese Anforderungen erfüllt. Zusätzlich sollte ein Server bereit stehen, der evtl. zusätzliche Kosten verursacht.

Projektbeschreibung

Vorbereitungsphase:

Zu Beginn des Projektes ging es darum, die Strukturen zu schaffen, die dann ein möglichst reibungsloses Arbeiten ermöglichen. Es galt also, eine Gruppe von Teilnehmern zu finden, die Interesse daran haben, Lernmodule in der Welt von Minecraft zu erstellen, die sich eignen, die behandelten Lerninhalte anderen SchülerInnen oder Interessierten zu vermitteln. Dabei bietet es sich an, wenn die Teilnehmer bereits den

Umgang mit Minecraft gewohnt sind, es ist aber keine Voraussetzung, da sich dies auch schnell zu Beginn des Projekts erlernen lässt. Des Weiteren sollten genügend Lizenzen von MinecraftEdu vorhanden sein, so dass die Teilnehmenden maximal in Zweiergruppen zusammenarbeiten. Idealerweise hat jeder Teilnehmende einen eigenen Account und einen eigenen Arbeitsplatz. Darüber hinaus sollte ein MinecraftEdu-Server vorgehalten werden, auf den die Teilnehmenden zugreifen können. Wenn dies nicht möglich ist, sollten die Teilnehmenden trotzdem alle in einem Netzwerk arbeiten und einer der Computer als Server dienen.

Dies reicht bereits als Voraussetzung und nun lässt sich gemeinsam mit der Gruppe ein Thema finden, das man gemeinsam umsetzen möchte. Alternativ kann das Projekt natürlich auch im regulären Unterricht stattfinden und sich auf Themen stützen, die der Lehrplan vorgibt.

Diese Voraussetzungen waren in unserem Projekt meist gegeben. Die schulische Gruppe aus Sömmerda bestand bereits als Minecraft-AG im Rahmen der Ganztagschule und beschäftigte sich schon länger mit dem Computerspiel im Nachmittagsunterricht. Sie haben dann ihr eigentliches Projekt, den Nachbau der Schule in Minecraft hinten angestellt, um sich dem Lernmodul zu widmen. Die schulische Gruppe aus Wittlich hatte Minecraft noch nicht in der Schule genutzt, allerdings waren alle SchülerInnen in ihrer Freizeit bereits Minecraft-SpielerInnen, so dass sie rasch Interesse zeigten, zusätzlich zu ihrem Unterricht noch mehrere Stunden pro Woche in die Arbeit am Lernmodul zu stecken.

Einen Server konnten wir dann vorhalten, da einer der betreuenden Lehrer einen eigenen Server betreibt, auf der er dann MinecraftEdu installierte. Damit war sichergestellt, dass die SchülerInnen auch außerhalb der wöchentlichen Treffen an den Modulen weiterarbeiten konnten, was dem Arbeitsrhythmus der SchülerInnen entgegenkam.

Die außerschulische Gruppe in Wittlich fand sich auch sehr schnell und war die gemischteste Gruppe, was das Alter der Teilnehmenden anging. So waren dort Schüler zwischen 12 und 16 Jahren zu finden. Dies tat der Arbeitsatmosphäre aber keinen Abbruch und auch hier waren Schüler versammelt, die alle bereits Minecraft spielen und sich gut mit dem Originalprogramm auskennen.

In unserem Projekt war der Fall, dass die TeamerInnen die ersten Wochen damit verbracht haben, die Teilnehmenden zu akquirieren und dann im Januar 2014 mit den ersten Schritten begannen. Dabei stießen wir auf kleinere Schwierigkeiten, denn zuerst wollten wir Gruppen in Rheinland-Pfalz und Nordrhein-Westfalen akquirieren. Leider hat sich in Nordrhein-Westfalen keine Gruppe bereit erklärt, was unserer Einschätzung nach auch noch an der mangelnden Akzeptanz des Einsatzes von Computerspielen in der Schule liegt. Durch persönlichen Kontakt gelang es uns aber dann, die Gruppe in Thüringen für die Projektidee zu begeistern.

Einführungsphase:

Die schulischen und außerschulischen Gruppen waren alle bereits erfahren im Umgang mit Minecraft, so dass zu Beginn der Arbeitsphase auf eine allgemeine Einführung in das Spiel und seine Funktionen verzichtet werden konnte und die Gruppen direkt damit begonnen haben, sich die spezifischen Vorteile von MinecraftEdu anzuschauen. Dies geschah mit der Hilfe von Youtube-Videos in denen die einzelnen, zusätzlichen Funktionen von MinecraftEdu ausführlich erklärt wurden. Diese Videos sind zu finden unter <https://www.youtube.com/user/MinecraftTeachr> und werden von den Anbietern von MinecraftEdu zur Verfügung gestellt. Neben Einführungsvideos findet der interessierte Nutzer dort auch Beispiele für Lernmodule und Anwendungsideen, sowie Tipps und Tricks.

Die ersten praktischen Schritte erfolgten dann, in dem die SchülerInnen bekannte Bauwerke in MinecraftEdu nachbauten, um sich vor allem mit dem Building Tool, einer spezifischen Erweiterung innerhalb von MinecraftEdu vertraut zu machen. Dieses Tool ermöglicht es dem Nutzer, große Strukturen wie Bauwerke oder ähnliches sehr schnell

und mit wenigen Schritten zu erstellen. Dies stellt gegenüber der herkömmlichen Bauweise in Minecraft eine große Erleichterung dar. Das Aussuchen der Videos und der verschiedenen Bauwerke blieb den TeamerInnen überlassen, die Umsetzung und der Aufbau in Minecraft, sowie die weitergehende Recherche lagen in der Hand der Teilnehmer. So haben die SchülerInnen zum Beispiel im Internet nach weiteren Bildern der einzelnen Bauwerke gesucht, um sich einen besseren Überblick oder gar eine dreidimensionale Ansicht zu verschaffen, was insbesondere bei Bauwerken wie dem Mailänder Dom von Nöten war.

Da nur die Gruppe in Sömmerda bereits als feste Schul-AG bestand, war es mit den anderen Gruppen notwendig, einen gemeinsamen, wöchentlichen Präsenztermin zu finden sowie eine Möglichkeit zur Kommunikation und zum Austausch außerhalb der Präsenzphasen zu vereinbaren. Dies geschah in den Gruppen reibungslos und hier zeigte sich das große Interesse der SchülerInnen, die bereitwillig für diese Treffen ihre Freizeit opferten.

Arbeitsphase:

Nachdem die SchülerInnen sich mit den spezifischen Eigenschaften von MinecraftEdu auseinandergesetzt haben und auch schon sehr begeistert über die Möglichkeiten waren, ging es an die Konzeption der einzelnen Module.

Die schulische Gruppe in Wittlich bestand aus SchülerInnen der MSS11 und der MSS12 die getrennt voneinander an verschiedenen Modulen arbeiteten. Die drei SchülerInnen der MSS11 erstellten ein Quiz, in dem informatische Grundgatter simuliert und abgefragt wurden. Diese Schaltungen sind Lerninhalt eines Informatik-Grundkurses in der Oberstufe und mit Hilfe des Quiz können Lehrende spielerisch abfragen, was die SchülerInnen im Unterricht gelernt haben. Zum einen müssen natürlich die Ersteller des Moduls verstanden haben, welche Schaltung wie funktioniert, aber auch alle SpielerInnen, die das Quiz im Modul nachspielen können es nur lösen, wenn sie wissen, wie die einzelnen Schaltungen funktionieren. Die drei Schüler aus der MSS12 erarbeiteten ein Modul, in dem SchülerInnen das Atommodell nach Niels Bohr präsentiert bekommen. Dort können sie nachspielen, was im Wasserstoff-Atom mit dem Elektron passiert, wenn ein bestimmtes Maß an Energie zugeführt wird. Das besondere an diesem Modul ist, dass die SpielerInnen verschiedene Mengen an Energie zuführen können, die dann auch verschiedene Auswirkungen zeigen. Hierbei werden die Abläufe innerhalb eines Atoms für die SpielerInnen sicht- und erlebbar gemacht.

Die außerschulische Gruppe in Wittlich war im Durchschnitt die jüngste Teilnehmer-Gruppe, hat sich interessanterweise aber für das Thema Alkohol entschieden. Sie setzten sich als Ziel ein Lernmodul zu erstellen, in dem SchülerInnen die Möglichkeit haben, die Stationen des Bierbrauens nachzuvollziehen und dann einen Hindernisparcours absolvieren müssen, bei dem unter anderem auch der Einfluss von alkoholischen Getränken auf den menschlichen Körper simuliert werden sollte.

Die schulische Gruppe in Sömmerda hat sich am Biologie-Unterricht der 9. Klasse orientiert und ein sehr großes Modul rund um die Versorgungswege innerhalb der Pflanze erarbeitet. Dabei wird den SpielerInnen die Möglichkeit gegeben, den Weg, den die Nährstoffe innerhalb eines Baumes nehmen nachzugehen und an verschiedenen Stationen die einzelnen Funktionen der Bestandteile der Pflanzen kennen zu lernen und sie in einem späteren Quiz abzufragen. Das Modul ist für eine ganze Klasse konzipiert, so dass sich bis zu 30 SchülerInnen gleichzeitig im Modul bewegen können ohne sich bei der Erledigung der Aufgaben zu behindern.

Die Abläufe in den verschiedenen Gruppen waren alle sehr ähnlich. Die Idee wurde in der Gruppe mit Hilfe der betreuenden LehrerInnen entwickelt, um einen Anschluss an den Lehrplan zu gewährleisten. Danach haben sich die SchülerInnen selbständig ihre Aufgaben aufgeteilt und begonnen, die Module zu erstellen. Die Arbeit an den Modulen erfolgte in Präsenzphasen, durch das Bereitstellen eines eigenen Servers haben einzelne SchülerInnen aber auch in ihrer Freizeit weiter an ihren Aufgaben gearbeitet. In der Absprache untereinander kamen dann die Sozialen Netzwerke zum Zug, die als Kommunikationsplattform dienten, um sich gegenseitig darüber auf dem Laufenden zu

halten, welche Aufgaben erledigt wurden, was noch zu tun war und ähnliches. Als die Arbeit an den Modulen sich dem Abschluss näherte wurden auch wieder Fachlehrer einbezogen, die dafür Sorge trugen, dass die vermittelten Inhalte richtig waren und auch dem Lehrplan genüge getan wurde. Die fertigen Module wurden dann von SchülerInnen getestet.

Präsentationsphase:

Den Höhepunkt des Projektes bildete mit Sicherheit der Auftritt eines Teils der TeilnehmerInnen bei der internationalen Fachkonferenz „clash of realities“. Vor der Durchführung des eigenen Workshops hatten die SchülerInnen die Gelegenheit, mit einem der Macher von MinecraftEdu zu treffen, der auch auf der Konferenz zugegen war und sich sehr beeindruckt zeigte von dem, was die SchülerInnen mit ihren Modulen geleistet haben. Danach führten die TeilnehmerInnen souverän durch einen zweistündigen Workshop, in dem sie ihre Ergebnisse präsentierten und die einzelnen Schritte ihrer Arbeit vorstellten. Die ca. 40 ZuhörerInnen waren beeindruckt von den Möglichkeiten, die der Einsatz von MinecraftEdu bietet und von den Modulen, die die SchülerInnen erstellt hatten. Aufkommende Nachfragen wurden sicher beantwortet und Ideen und Anregungen aufgenommen und zum Schluss konnten die SchülerInnen einigen Zuhörern noch kurz den Umgang mit MinecraftEdu praktisch erläutern. Auch bei der Vorbereitung der Präsentation war es wieder so, dass sich die SchülerInnen untereinander mit Hilfe der Sozialen Netzwerke absprachen und ihre Präsentationen gemeinsam erstellten. Die LehrerInnen nahmen hier wiederum nur die Rolle der Begleitung ein, die bei Fragen zur Verfügung standen und eine fachliche Genauigkeit sicherstellten.

Abschlussphase:

Nach der Präsentation, auf der teilweise noch nicht die fertigen Module präsentiert werden konnten, da sie so umfangreich waren, stand nun eben die Fertigstellung auf dem Plan, die nun erfolgte, beziehungsweise noch erfolgt. Das bedeutet zum einen, dass die einzelnen Module noch mal genau getestet werden, ob sich fachliche oder technische Fehler in ihnen befinden. Zum anderen werden sie nun auch noch optimal designt. Bei der Erstellung liegt der Fokus klar auf der Funktionalität und dem Lerninhalt, zum Abschluss widmet man sich aber der Zugänglichkeit und der Verständlichkeit. Im Projektantrag war auch noch geplant, dass über die einzelnen Schritte, wie ein Lernmodul mit MinecraftEdu zu erstellen ist, ein Handout angefertigt wird. Dies wurde aber aus Zeitgründen leider nicht mehr geschafft und ist etwas, an dem die SchülerInnen weiterarbeiten möchten, so dass dies auch in den kommenden Monaten zur Verfügung steht, da dies den Einsatz von MinecraftEdu in der Schule wahrscheinlich noch einmal erleichtert und damit befördert.

Schwerpunktthema Soziale Netzwerke

Soziale Netzwerke wie Facebook und Whatsapp spielten im Projekt vor allem im Rahmen der Kommunikation untereinander eine große Rolle. Da die Projektgruppen getrennt voneinander tagten und auch in verschiedenen Bundesländern ansässig waren, konnten sie sich so gegenseitig auf dem aktuellen Stand ihrer Projekte halten, sowie die Präsentation bei der Konferenz „clash of realities“ vorbereitet werden. Auch wurden einzelne Arbeitsschritte geplant, Aufgaben verteilt und Ergebnisse diskutiert. Dabei setzen die einzelnen Arbeitsgruppen, die auch an einzelnen Modulen arbeiteten auf verschiedene Netzwerke was insgesamt einem Zusammengehörigkeitsgefühl leider entgegenwirkte. Die Gruppe aus Sömmerda tauschte sich in der Regel in einer Facebook-Gruppe aus, während die schulische Gruppe aus Wittlich eine Whatsapp-Gruppe gründete, da nicht alle Teilnehmer einen Facebook-Account hatten. Die außerschulische Gruppe aus Wittlich vernetzte sich außerhalb der Treffen gar nicht, was wohl auch mit dem Alter der einzelnen Teilnehmer zusammenhing. Hier waren die jüngsten Teilnehmer des Projektes vertreten.

Peer-to-Peer-Involvement

Der peer-to-peer-Ansatz wurde sehr stark innerhalb des Projektes Minecraft.edu umgesetzt. So waren die einzigen Vorgaben, die von den TeamerInnen gemacht wurden, dass Lernmodule innerhalb von MinecraftEdu erstellt werden sollten. Wie diese Module ausgestaltet werden, was in ihnen gelernt werden soll, wie also andere Jugendliche bzw. Schülerinnen und Schüler davon profitieren sollten, das war den teilnehmenden Jugendlichen selbst überlassen. Ebenso lagen die Erstellung der Module und der Austausch untereinander komplett in der Hand der jugendlichen TeilnehmerInnen. Für die Präsentation des Projektes während der Konferenz „clash of realities“ in Köln erarbeiteten die TeilnehmerInnen die Inhalte und sprachen untereinander ab, wer welche Aufgabe bei der Präsentation übernimmt. Auch die Nachfragen der Zuhörer wurden zum größten Teil von den Jugendlichen beantwortet. Die TeamerInnen traten lediglich bei der Konzeption des Projektes und dem Arrangement der Rahmenbedingungen in Erscheinung. Sie standen bei den Projekttreffen den Jugendlichen zur Seite, wenn Fragen zum Ablauf des Projekts aufkamen, während hingegen Fragen zu Minecraft, oder Fragen zur Umsetzung von Aufgaben innerhalb der Lernmodule auch nur untereinander von den Jugendlichen beantwortet wurden. Lediglich bei der fachlichen Bewertung der Lernmodule wurden Fachlehrer der einzelnen Schulen miteinbezogen und deren Anmerkungen umgesetzt.

Tipps & Tricks

Positiven Erfahrungen

Innerhalb des Projekts haben sich viele positive Erfahrungen ergeben. Vor allem ist das die Erkenntnis, dass der Einsatz des Computerspiels Minecraft im Unterricht sehr einfach möglich ist und durch seine Struktur großes Potential als Lernwerkzeug bietet. Insbesondere die Modifikation MinecraftEdu, die zusätzliche Werkzeuge enthält macht es auch Anfängern einfach, Lerninhalte in Module umzusetzen, die dann von SchülerInnen im Unterricht genutzt werden können.

Eine weitere sehr positive Erfahrung war, dass die TeilnehmerInnen absolut souverän ihre erarbeiteten Ergebnisse auf einer Fachkonferenz präsentierten und auf Nachfragen ihr großes Wissen um die Abläufe in Minecraft einbringen konnten. Gerade in diesen Punkten zeigt sich das Potential, dass im Nutzen von MinecraftEdu für die Erstellung von Lernmodulen auch oder gerade in der Schule spricht. So bleibt die Entwicklung der Lernmodule nicht die Aufgabe des Lehrenden, sondern ist Teil des Lernens der zu vermittelnden Inhalte. Das Projekt hat gezeigt, dass sich die TeilnehmerInnen besser mit Minecraft auskennen als die Lehrenden und somit auch besser in der Lage sind, die Anforderungen im Programm umzusetzen. Dies ist vor allem vor dem Hintergrund des peer-to-peer-Ansatzes erwähnenswert, denn so gelingt die Einbindung dieses Expertenwissens in die Wissensvermittlung.

Die Aufgabe des Lehrenden bestand darin, den Rahmen vorzugeben und zum Abschluss die Überprüfung der Inhalte zu gewährleisten.

Für die Jugendlichen war die Aussicht, ihre Ergebnisse auf einer Konferenz zu präsentieren und anderen SchülerInnen im Rahmen der World Library von minecraftedu.com zur Verfügung zu stellen, besonders motivierend. Durch die gelungene Präsentation auf der „clash of realities“ schließt sich bald nach Ablauf des Projekts noch eine weitere Präsentation an, bei der die Jugendlichen im Rahmen der gamescom, Europas größter Computerspielmesse die Ergebnisse ihres Projektes präsentieren werden. Dies ist auch von den TeilnehmerInnen als besondere Wertschätzung ihrer Arbeit innerhalb des Projekts erkannt worden.

Schwierigkeiten und Grenzen

Eine der Schwierigkeiten zu Beginn war es, schulische Gruppen zu finden, die sich an dem Projekt beteiligen wollten. Während die außerschulisch und schulische Gruppen in Wittlich schnell gefunden waren, da auch einer der betreuenden Lehrer ein Interesse am Einsatz von Minecraft im Unterricht zeigte, führte die Suche in NRW nicht zum Erfolg und

wir mussten auf eine Schule aus Thüringen ausweichen. In dieser Schule gab es bereits eine Minecraft-AG, was sich für den weiteren Verlauf des Projekts wieder als Glücksfall erwies.

In technischer Hinsicht gab es nur kleinere Schwierigkeiten bzw. Hürden zu überwinden. So entspricht die aktuelle Version von MinecraftEdu nicht ganz dem aktuellen Stand des originalen Minecraft-Spiels, was dazu führte, dass sich die Jugendlichen teilweise Workarounds überlegen mussten, da sich bestimmte Funktionen, die sie nutzen wollten noch nicht in dieser Version des Spiels befanden. Dies wird wahrscheinlich aber in näherer Zukunft nicht mehr problematisch sein, da die Entwickler von Minecraft und die Entwickler von MinecraftEdu näher zusammenarbeiten wollen und die beiden Versionen dann nahezu deckungsgleich sein sollen. Unerlässlich für einen reibungslosen Ablauf ist es natürlich, dass man bei den Projekttreffen Internetzugang zur Verfügung stellen kann und ebenso sinnvoll ist es, Zugriff auf einen eigenen Server zu haben, auf dem man MinecraftEdu installieren kann, da die meisten Mietserver nur die normale Minecraft-Version unterstützen.

Das Projekt hat auch gezeigt, dass es von großem Vorteil ist, wenn die Teilnehmer bereits den Umgang mit Minecraft gewohnt sind, da dies vor allem zu Beginn sehr viel Zeit einspart, da man sich die ersten Schritte des Kennenlernens der Spielumgebung sparen kann. Die einzelnen Möglichkeiten, die MinecraftEdu gegenüber der regulären Version bietet fallen dabei nicht ins Gewicht, da die erfahrenen Teilnehmer diese sofort adaptierten.

Unerlässlich für die Umsetzung eines ähnlichen Projekts ist es vor allem, dass die Lehrenden Interesse am Einsatz von Computerspielen im Fachunterricht zeigen und dass die zu vermittelnden Inhalte vor der Veröffentlichung von einem Fachlehrer überprüft werden.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Die Art und Weise des Projektverlaufs zeigt deutlich, dass sich das Projekt sehr gut eignet, im schulischen Kontext eingesetzt zu werden. Gerade die Rückmeldungen bei der Präsentation auf der Konferenz und die Einschätzungen der mitarbeitenden Lehrkräfte bestätigt diese Einschätzung. So ist das Computerspiel Minecraft in der Lage, komplexe Sachverhalte anschaulich und vor allem räumlich zu verdeutlichen. Gerade das erstellte Modul „Atommodell nach Niels Bohr“ wurde dafür gelobt, dass man durch die Umsetzung in Minecraft den SchülerInnen eine räumliche Vorstellung des Lernobjekts geben kann, was sonst nicht möglich wäre.

Neben einem schulischen Projekt ist also auch der Einsatz im regulären Unterricht denkbar und erfordert nicht einmal, dass der Lehrende die alleinige Vorbereitung bzw. den alleinigen Aufbau des Moduls übernehmen muss. Im Gegenteil zeigt das Projekt, dass der Lehrende nur die Rahmenbedingungen vorgeben muss und sich dann der Expertise der SchülerInnen bedienen kann, die so in eine Expertenrolle schlüpfen können, was sie nochmal näher an den Unterricht bindet.

Ebenso denkbar ist der Einsatz in außerschulischen Lernumgebungen wie z.B. Museen, in denen sich Jugendliche in Projektform den ausgestellten Themen nähern können.

Materialien und Medienprodukte

Im Rahmen des Projektes sind drei Lernmodule entstanden, die in nächster Zeit in der World Library von MinecraftEdu zu finden sein werden. Diese Module behandeln die Nährstoffwege innerhalb der Pflanze, das Atommodell nach Niels Bohr sowie ein Quiz zu informatischen Grundgattern.

Zur Nutzung dieser Module benötigt man MinecraftEdu und kann sich diese dann unter <http://services.minecraftedu.com/worlds/> herunterladen.

Die Videos, die zu Beginn des Projekts benutzt wurden, um die spezifischen Vorteile von MinecraftEdu zu veranschaulichen, findet man unter

<https://www.youtube.com/user/MinecraftTeachr>

Eine der Präsentationen findet man unter [http://prezi.com/iugfjlsipiks-/minecraftedu-im-
unterrichtseinsatz/?utm_campaign=share&utm_medium=copy](http://prezi.com/iugfjlsipiks-/minecraftedu-im-unterrichtseinsatz/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)

Steckbrief

Name: Michaele Schneider

Institution: Deutscher Kinderschutzbund Bernkastel-Wittlich

E-Mail-Adresse: michaele.schneider@dksb-wittlich.de

Homepage: <http://www.dksb-wittlich.de/>