

# CLASS CRAFT

## Gamification im Unterricht

Katja Melbinger





# Übersicht

---

- Was ist Classcraft?
- Registrierung
- Vorbereitung
- Einsatz im Unterricht



# Was ist Classcraft?

---

- Engagement Management System (EMS)
- Langfristiger Einsatz (Schuljahr)
- Unterrichtshandlungen → Rollenspielszenario
- Virtuelle Spielfiguren (Krieger, Heiler, Magier)
- Verhalten im Unterricht + XP/- HP
- KEINE simulierte Spielwelt
- Teams → soziale Kompetenzen
- Einbindung der Eltern möglich



# Ausstattung

---

- Internetverbindung
- PC/Beamer
- App







## GRUNDLAGEN

# Kostenlos



Läuft nie aus, Upgrade jederzeit möglich.

## PREMIUM

# \$8/Monat

**UPGRADE**

Preise sind in US-Dollar.  
Jährliche Abrechnung oder 1  
\$ jeden Monat.

Gamifiziertes Klassenmanagement (+)



...ssbare Avatare (+)



...ktionen (+)



# Klassen-Werkzeuge

Nutzen Sie diese Möglichkeiten, Ihren Unterricht spielerischer zu gestalten. [Erfahren Sie mehr](#)



Das Rad des Schicksals  
*Zufälliger Schüler / Teamauswahl*



Die Reiter von Vay  
*Zufallsereignisse*



Boss-Kämpfe  
*Leistungsbesprechung*



Der Weiße Berg  
*Countdown*



Der Waldlauf  
*Stoppuhr*



Das Makus-Tal  
*Lautstärke*



Die Schätze von Tavuros  
*Notenumwandler*



**Noch Fr**  
Hol dir jet:

# Übersicht Punkte

XP = Experience Points

„Belohnung“

HP = Health Points

„Bestrafung“

PP = Power Points (Kraftpunkte)

Um neue Kräfte zu erlernen

AP = Action Points

Um erlernte Kräfte einzusetzen

GP = Gold Pieces (Premium)

Zusätzliche Ausstattung/Haustiere





Registrieren als:



Lehrer



Schüler



Elternteil

*Nutzerkonto schon eröffnet?* **Hier anmelden**

[www.classcraft.com](http://www.classcraft.com)





## Schülerkonto eröffnen

Registrierung mit



GOOGLE



MICROSOFT



FACEBOOK



TWITTER



CLEVER

ODER

NUTZERNAME ODER E-MAIL

*Nutzerkonto schon eröffnet? **Hier anmelden***



## Lehrerkonto eröffnen

Registrierung mit



GOOGLE



FACEBOOK

ODER

NUTZERNAME ODER E-MAIL

*Nutzerkonto schon eröffnet? **Hier anmelden***



## Elternkonto eröffnen

Registrierung mit



GOOGLE



MICROSOFT



FACEBOOK



TWITTER




CLEVER

ODER

NUTZERNAME ODER E-MAIL

*Nutzerkonto schon eröffnet? **Hier anmelden***


# Über Vermittlungslink:



### Lehrerkonto eröffnen

Sprache

Durch Anklicken stimme ich dem Folgenden zu: [Lehrpersonen-Lizenzvereinbarung](#) & [Datenschutzerklärung](#).

Ich bin kein Roboter.  reCAPTCHA  
Datenschutzerklärung - Nutzungsbedingungen

**BEGINNEN!**

Nutzerkonto schon eröffnet? [Hier anmelden](#)

2 Monate Premium gratis





Arturo Baranowski

Diego Hanby

Arlyne Harber

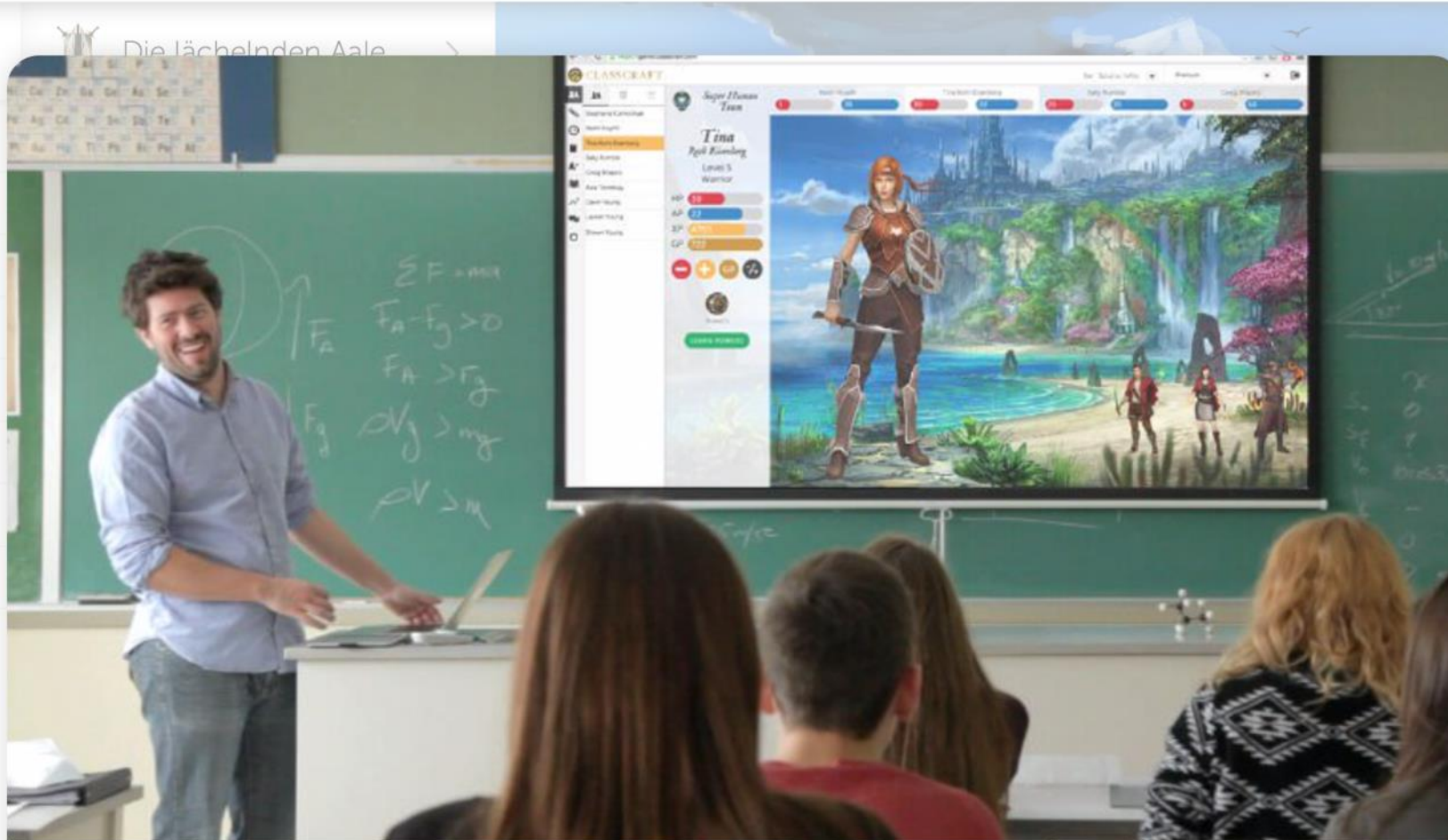
Danny Kepley

Fransisca Mailman

Eric Oberholtzer

Shizuko Weyandt

Reyna Willems



Willkommen! Classcraft ist ein Spiel, mit dem das Lernen zu einem Abenteuer für Sie und Ihre SchülerInnen wird.

**WEITER**



**Noch Fragen?**  
Hol dir jetzt Hilfe!





Die lächelnden Aale >

SPIELER TEAMS KLASSE

Arturo Baranowski

Diego Hanby

**Arlyne Harber**

Danny Kepley

Fransisca Mailman

Eric Oberholtzer

Shizuko Weyandt

Reyna Willems

Arlyne Harber  
Krieger • Stufe 6

HP	31	80
AP	5	30
XP	5 286	6 000

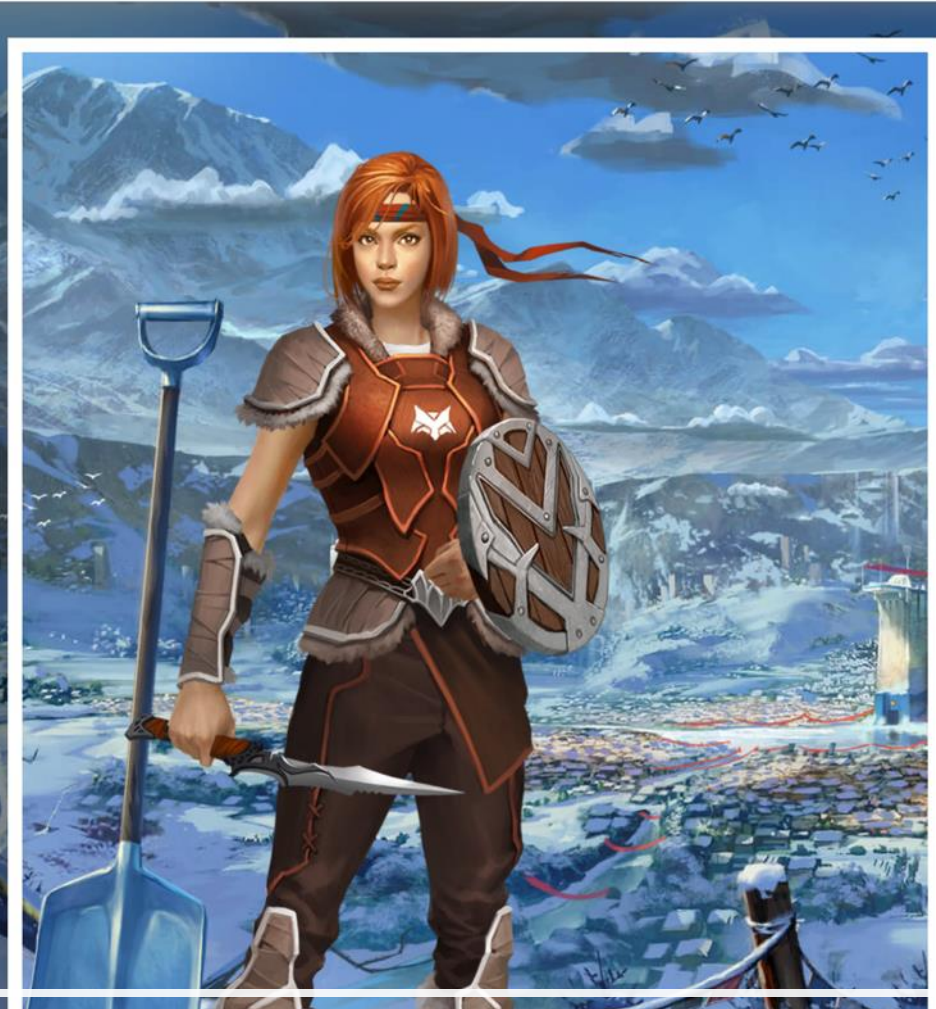
Schutz 1  
-10 AP +100 XP

Erste Hilfe  
+10 AP +6 HP

Jagd  
-5 AP

Die Schüler werden zu Kriegern, Magiern oder Heilern mit epischen Kräften.

**WEITER**



# Einführungstutorial

**Noch Fragen?**  
Hol dir jetzt Hilfe!



# Beginnen Sie Ihre erste Unterrichtsstunde

1 / 3

1. Anleitung beenden

2. Richten Sie Ihre Klasse ein

3. Fügen Sie Ihre Schüler hinzu

WEITER

Das Spiel erlernen



# Klasse einrichten



**Sie machen gute Fortschritte!**

Als nächstes erstellen Sie Ihre erste Klasse. Sie können auch auf weiterführendes Unterstützungsmaterial zugreifen, um Ihr Klassenzimmer zu gamifizieren.

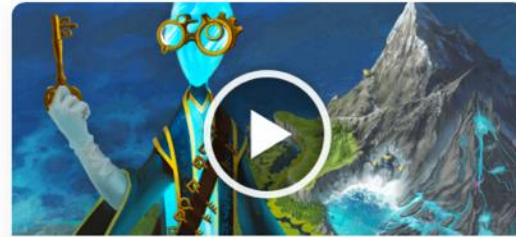
WEITER

# Das Spiel erlernen



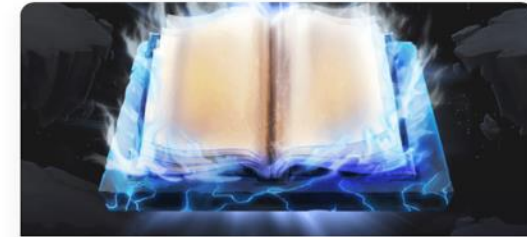
## Demoklasse

Lernen Sie das gesamte Spiel kennen und probieren Sie die Funktionen selbst aus.



## Classcraft-Einführungsvideos

Schauen Sie sich unsere Einführungsvideos an, in denen wir Ihnen die Grundlagen erklären.



## Wissens-Center

Sie haben eine bestimmte Frage oder wollen mehr erfahren? Hier finden Sie alles, was Sie brauchen.



## Klassenmanagement

Verwalten Sie Ihre Klassen reibungslos und sorgen Sie für mehr Zusammenarbeit.



## Individuelle Aufgaben

Verwandeln Sie Ihre Lehrpläne in interaktive Lernabenteuer.



## Klassen-Werkzeuge

Verbessern Sie Ihren Unterricht mit interaktiven Tools wie z.B. Bosskämpfen oder der Lautstärkeanzeige!





## Forschungshandbücher

Informieren Sie sich über Forschung und Strategien zu PBIS, Schulmobbing und andere bildungsrelevante Themen.



## Themen-Webinar

Lernen Sie von Kollegen, wie Sie Classcraft für bestimmte Unterrichtsfächer, Noten und mehr verwenden können!



## Lehrerforen

Sie möchten sich mit anderen Lehrern verbinden, die spielen? Hier können Sie das tun!



## Neue Klasse erstellen

Geben Sie unten einen Namen ein, um eine neue Klasse zu erstellen, und entscheiden Sie, ob Sie Einstellungen aus einer anderen Klasse importieren möchten.

3N Informatik|

Einstellungen aus bestehender Klasse importieren



WEITER





## Experience Points - Erfahrungspunkte



Welche Verhaltensweisen möchten Sie **belohnen**?

Wählen Sie mindestens **3 Verhaltensweisen**

<b>+25 XP</b> Seinen Arbeitsbereich aufräumen	<b>+25 XP</b> Nette Dinge zu anderen Schülern sagen
<b>+50 XP</b> Einen Fehler im Unterrichtsmaterial entdecken	<b>+50 XP</b> Hausaufgaben pünktlich einreichen
<b>+50 XP</b> Der Lehrperson nach dem Unterricht behilflich sein	<b>+50 XP</b> Einen Artikel oder anderes Unterrichtsrelevantes Material finden
<b>+50 XP</b> Einem anderen Schüler helfen, sich nicht ablenken zu lassen	<b>+50 XP</b> Gut vorbereitet auf den Schultag sein
<b>+60 XP</b> Im Unterricht eine Frage richtig beantworten	<b>+75 XP</b> Konzentriert mitarbeiten
<b>+75 XP</b> Interessante Fragen zum Unterricht stellen	<b>+75 XP</b> Aktive Mitarbeit in Gruppenprojekten



## Health Points - Lebenspunkte



Welche Verhaltensweisen möchten Sie **bestrafen**?

Wählen Sie mindestens **3 Verhaltensweisen**

<b>-20 HP</b> Bei Gruppenprojekten die anderen arbeiten lassen	<b>-20 HP</b> Aufmüpfig sein
<b>-15 HP</b> Im Unterricht unmotiviert sein	<b>-15 HP</b> Anweisungen nicht befolgen
<b>-15 HP</b> Unangebrachte Kommentare	<b>-10 HP</b> Zu spät zum Unterricht kommen
<b>-10 HP</b> Gemein zu einem Klassenkameraden sein	<b>-10 HP</b> Unterrichtsmaterialien vergessen
<b>-10 HP</b> Unflätige Sprache	<b>-10 HP</b> Ein Handy benutzen, wenn es nicht erlaubt ist
<b>-10 HP</b> Sich zu laut verhalten	<b>-5 HP</b> Andere Schüler stören
<b>-5 HP</b> Ohne Erlaubnis dazwischenreden	

*Nach Beginn des Spiels können Sie benutzerdefinierte Verhaltensweisen erstellen.*



## Wählen Sie die Kräfte Ihrer Schüler

Kräfte sind Privilegien, die die SchülerInnen durch ihren Fortschritt im Spiel freischalten. Schauen wir uns die Kräfte für Ihr Klassenzimmer an.



# Krieger



Krieger

80 HP | 30 AP

- Am meisten HP
- Am wenigsten AP
- Krieger schützen andere vor Schäden (HP-Verlust), indem sie Kräfte wie „Protect“ verwenden. Sie können auch „Frontal Assault“ verwenden, wodurch ihr gesamtes Team einen Tag später eine Aufgabe abgeben kann.

# Magier



Magier

30 HP | 50 AP

- geringste HP → für „brave“ SchülerInnen
- hoher AP → sie können öfter Kräfte einsetzen
- Magier helfen ihren Teamkollegen, indem sie z. B. AP mit Kräften wie "Mana Transfer" auffüllen.



# Heiler



Heiler

50 HP | 35 AP

- HP und AP ausgeglichen
- Heilung von Teamkameraden
- Wiederbeleben von Teamkameraden



## Die Kräfte des Kriegers

Mit einem Klick auf das Stiftsymbol können Sie eine Kraft bearbeiten.



### Jagd

Der Krieger kann im Unterricht essen.



### Hinterhalt

Der Krieger kann eine Hausarbeit einen Tag später abgeben.



### Gegenangriff

Der Krieger erhält einen Tipp für eine Prüfungsfrage.



### Frontalangriff

Alle Teammitglieder können eine Hausarbeit einen Tag später abgeben.



### Geheimwaffe

Der Krieger kann während einer Prüfung einen vom Spielleiter bereitgestellten Spickzettel benutzen.



- Gemeinsam mit den SchülerInnen festlegen
- Sprachlich anpassen (Spickzettel, Hausarbeit,...)



## Die Kräfte des Magiers

Mit einem Klick auf das Stiftsymbol können Sie eine Kraft bearbeiten.



### Teleport

Der Magier kann mit jemandem den Platz tauschen.



### Unsichtbarkeit

Der Magier kann das Klassenzimmer für bis zu zwei Minuten verlassen.



### Zeitsprung

Der Magier erhält 8 Minuten Extrazeit für eine Prüfung.



### Hellsicht

Alle Teammitglieder erhalten einen Tipp für eine Prüfungsfrage.



### Kreis der Magier

Alle Teammitglieder erhalten 8 Minuten mehr Zeit für eine Prüfung.



## Die Kräfte des Heilers

Mit einem Klick auf das Stiftsymbol können Sie eine Kraft bearbeiten.



### Heiligkeit

Der Heiler kann ein Fenster öffnen oder schließen.



### Feuriger Glaube

Während einer Prüfung kann der Heiler den Spielleiter fragen, ob seine Antwort richtig ist.



### Gunst der Götter

Der Heiler kann während der Arbeit im Unterricht mit Kopfhörern Musik hören.



### Gebet

Der Heiler hat während einer Prüfung Zugriff auf seine Notizen.





## Wählen Sie Ihre Strafen

Eine Strafe ist eine Aufgabe, die die SchülerInnen ausführen müssen, wenn sie ihre gesamten **HP** verlieren und im Kampf fallen. Wählen Sie Strafen für Ihre Klasse aus.

Wählen Sie **mindestens 3 Strafen** aus.

Nichts!

Eine Leckerei für die ganze Klasse mitbringen

Nachsitzen

Gib deine nächste Arbeit einen Tag früher ab.

Ein Gedicht auswendig lernen und aufsagen

5 Min. weniger für den nächsten Test

Zusätzliche Hausaufgaben

Eine kurze Präsentation über die Lektion geben

Jemandem ein Kompliment machen

Eine Lernhilfe für die Klasse ausarbeiten

Einen Text abschreiben

Schreibe einen Aufsatz darüber, warum du im Kampf gefallen bist.



## Spieldauer

Kalibrieren Sie das Spiel so, dass die SchülerInnen mit der empfohlenen Geschwindigkeit Stufen aufsteigen und **AP (Aktionspunkte)** regenerieren.

Stundenanfang

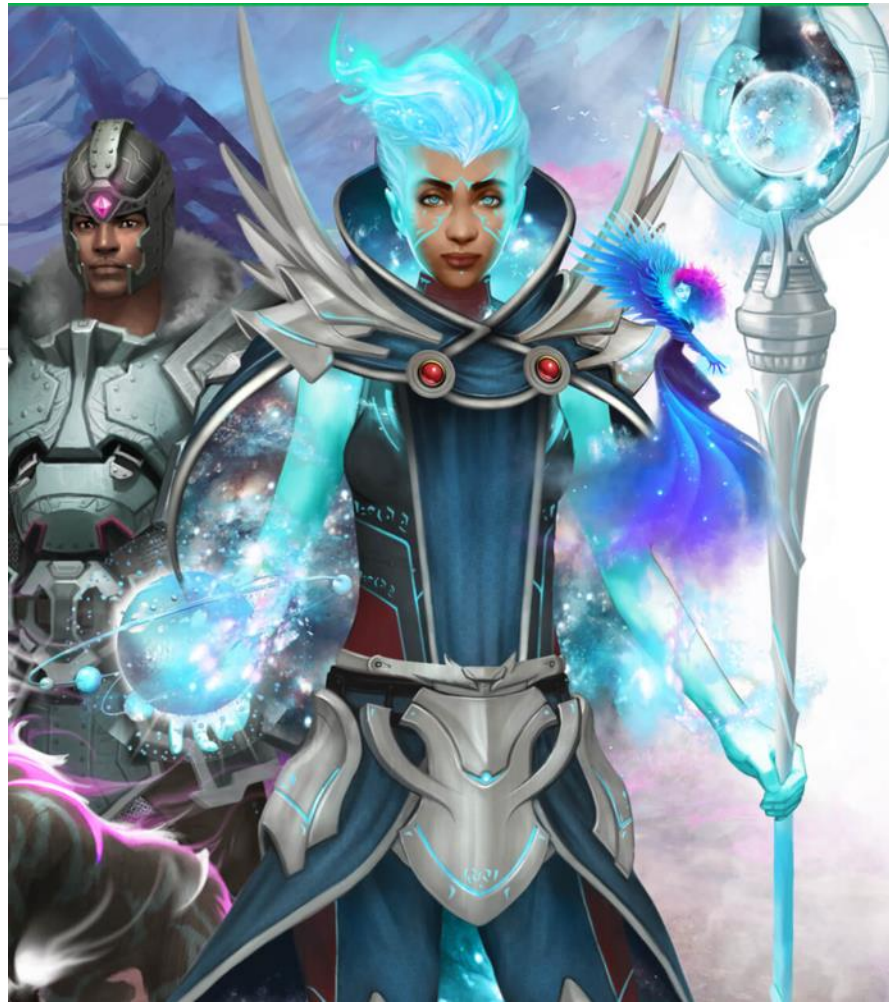
10.3.2019

Stundenende

28.6.2019

Lektionen / Woche

2



### Sie sind fast soweit!

Sie haben alle Vorbereitungen getroffen. Jetzt müssen Sie nur noch Ihre Schüler und Schülerinnen zum Abenteuer einladen.

[FÜGEN SIE IHRE SCHÜLER HINZU](#)



# Fügen Sie Schüler zu Ihrer Klasse hinzu



**Neue Konten erstellen**



**Bestehende SchülerInnen  
hinzufügen**

## Neue Konten erstellen

Sie können manuell neue Schülerkonten erstellen oder sie aus Ihrer Google Classroom-Liste importieren.



**SchülerInnen manuell hinzufügen**



**Google Classroom verwenden**

< ZURÜCK

## SchülerInnen manuell hinzufügen

Sie können neue Schülerkonten anlegen, indem Sie den Vor- und Nachnamen eingeben.

#	VORNAME	NACHNAME
1	<u>Shyledon</u>	<u>Oceanbow</u>
2	<u>Kaeleath</u>	<u>Duskbow</u>
3	<u>Lyledon</u>	Duskrage
4	<u>Madean</u>	Lunablade
5	Bahalan	<u>Rapidgrove</u>
6	<u>Saedant</u>	<u>Silentrage</u>
7	<u>Felnas</u>	<u>Winterfire</u>
8	Elerin	<u>Shadehelm</u>
9	<u>Shalidan</u>	<u>Shieldblomm</u>
10	<u>Rahna</u>	Keenthread
11	Wean	Darktwist

ZURÜCK

KONTEN ERSTELLEN



## Teams erstellen

**Ziehen** Sie Ihre SchülerInnen in Teams. Tipps, wie Sie gute Teams erstellen können, finden Sie [hier](#).

### Unzugewiesene Spieler

Mathaazhen Crimsonhold

Wean Darktwist

Hatleron Dawnvale

Kaeleath Duskbow

Lyledon Duskrage

Yataris Flameflight

Belerea Freebeam

Mathanis Freebreath

Elrian Greattruth

Rahna Keenthread

Leolath Lightshadow

Madean Lunablade

Jendron Magerange

Shyledon Oceanbow

Bahalan Rapidgrove

Ererin Shadehelm

Shalidan Shieldblomm

 GRUPPE HINZUFÜGEN

- 4 – 6 SchülerInnen pro Team
- Auf einen guten Mix achten  
(Leistung & soziale Kompetenz)
- Mind. je ein Magier, Heiler und Krieger pro Team
- Teams können auch nachträglich verändert werden

 ZURÜCK

WEITER 

# Teams erstellen

**Ziehen** Sie Ihre SchülerInnen in Teams. Tipps, wie Sie gute Teams erstellen können, finden Sie [hier](#).

Alle Spieler sind einem Team zugeteilt.



Team 1



Mathaazhen Crimsonhold



Wean Darktwist



Hatleron Dawnvale



Kaeleath Duskbow



Lyledon Duskrage



Team 2



Yataris Flameflight



Belerea Freebeam



Mathanis Freebreath



Elrian Greattruth



Rahna Keenthread



Team 3



Leolath Lightshadow



Madean Lunablade



Jendron Magerange



Shyledon Oceanbow



Bahalan Rapidgrove



Team 4



Elerin Shadehelm



Shalidan Shieldblomm



Keeden Silentguard



Saedant Silentrage



Felnas Winterfire



## Team wählt Wappen und Teamnamen

 GRUPPE HINZUFÜGEN

 ZURÜCK

WEITER 





## Sie sind bereit für das Spiel!

You can now introduce the game to your students or proceed to your class if you want to introduce the game later on. [Learn more here.](#)

**SCHÜLER-EINLEITUNG STARTEN**

MIT MEINER KLASSE SPIELEN



Einstellungen teilen



NUTZER

Schüler

Teams

Multiklassen

Eltern

Co-Lehrer



SPIELEINSTELLUNGEN

▶ Verhalten

▶ Kräfte

▶ Strafen

Zufallsereignisse

ERWEITERT

Spielregeln

Interface

Importeinstellungen

Archiv



# Schüler

Wenn Sie Ihre Schülerinnen und Schüler hinzugefügt und ihre Codes verschickt haben, finden Sie hier Ressourcen, um das Spiel im Unterricht einzuführen!

RESSOURCEN ANSEHEN



**+ SCHÜLER HINZUFÜGEN**

KLASSENCODE

CODES VERTEILEN

VORNAME	NACHNAME	NUTZERNAME	E-MAIL	SCHÜLER-CODE	CHARAKTER-KLASSE	MULTIKLASSEN
Mathaazhen	Crimsonhold	Noch kein Konto		wfob8bk5	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Wean	Darktwist	Noch kein Konto		mbhfjbme	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Hatleron	Dawnvale	Noch kein Konto		teqc3vpy	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Kaeleath	Duskbow	Noch kein Konto		mk8qhbbg	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Lyledon	Duskrage	Noch kein Konto		ksdp7x4m	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Yataris	Flameflight	Noch kein Konto		nfgd2yim	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Belerea	Freebeam	Noch kein Konto		yjzppm3	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	
Mathanis	Freebreath	Noch kein Konto		qnvjxyd	<a href="#">Charakter einrichten</a> <i>i</i>	

**Noch Fragen?**  
Hol dir jetzt Hilfe!



Liebe SchülerInnen und Eltern,

wir nutzen Classcraft im Unterricht, um Spaß zu haben, die Schüler zur Zusammenarbeit zu motivieren und besser zu lernen. Folgen Sie den Anweisungen unten und erstellen Sie ein kostenloses Konto, um über Unterrichtsankündigungen, Aufgaben und mehr im Bilde zu bleiben.

## Mathaazhen Crimsonhold



## SCHÜLER-CODE : **yag7xnkw**

### Neues Konto erstellen

1. Besuchen Sie [game.classcraft.com/student](https://game.classcraft.com/student).
2. Geben Sie Ihren Schüler-Code ein, wenn Sie darum gebeten werden.

## KLASSENCODE : **fxchflo6**

### Bestehendes Konto verwenden

1. Melde dich an und besuche [game.classcraft.com/profile](https://game.classcraft.com/profile).
2. Gib im Bereich "Klasse hinzufügen" deinen Schüler-Code ein, um deinen alten Charakter zu archivieren und einen neuen zu erstellen.

## ELTERN-CODE : **xdrtfucd**

### Neues Konto erstellen

1. Besuchen Sie [game.classcraft.com/parent](https://game.classcraft.com/parent).
2. Geben Sie Ihren Eltern-Code ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

### Bestehendes Konto verwenden

1. Melden Sie sich an und besuchen Sie [game.classcraft.com/profile](https://game.classcraft.com/profile).
2. Geben Sie im Bereich "Kind hinzufügen" ihren Eltern-Code ein.





Aermihunter Alllger



Mathaazhen Crimson...



Wean Darktwist



Hatleron Dawnvale



Kaeleath Duskbow



Lyledon Duskrage

Yataris Flameflight

Belerea Freebeam

Mathanis Freebreath

Elrian Greattruth

Rahna Keenthread

Leolath Lightshadow

Madean Lunablade

Jendron Magerange



Shyledon Oceanbow



Bahalan Rapidgrove



Ererin Shadehelm



CHARAKTER EINRICHTEN

deinen Charakter auswählen



**Krieger**

80 HP | 30 AP



**Magier**

30 HP | 50 AP



**Heiler**

50 HP | 35 AP

Aussehen auswählen





## Kraft auswählen



Manatransfer



Manaschild



Manaquelle



Teleport



Den Tod  
überlisten



Hellsicht



Unsichtbarkeit



Zeitsprung



Kreis der Magier



## Unsichtbarkeit

**-10 AP**

*Der Magier kann das Klassenzimmer für bis zu zwei Minuten verlassen.*

# CLASS CRAFT

## *Heldenpakt*

Indem ich eine Abenteurerin oder ein Abenteurer in Classcraft werde, stimme ich zu, allen Konsequenzen und Ereignissen im Spiel Folge zu leisten - einschließlich aller Entscheidungen der Spielleiterin oder des Spielleiters.

Ich werde mich mit den Spielregeln vertraut machen und ihnen Folge leisten.

Ich stimme zu, bis zum Ende des Spiels mitzuspielen:  
Ich werde das Spiel nicht vorzeitig verlassen.

---

*Unterschrift*



---

*Datum*



[www.classcraft.com](http://www.classcraft.com)

Registrierung – Google-Konto:

**S[1-20]@algersdorf.at**

Passwort:

**#Test#User**



Premium-Abo  
für ein Jahr  
gewinnen!



Laden Sie Lehrerkollegen ein, Classcraft Premium zu spielen, und wenn sie ihre erste Klasse erstellen:

**Erhalten sie**

**ZWEI KOSTENLOSE  
MONATE**

Classcraft Premium

**Sie erhalten**

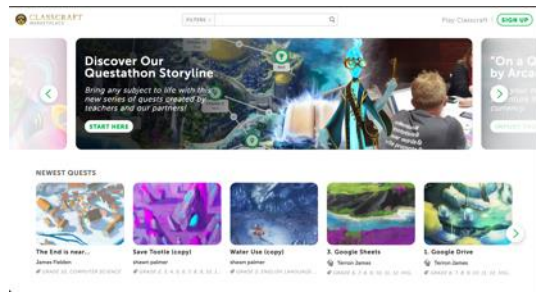
**EINEN KOSTENLOSEN  
MONAT**

Classcraft Premium

---

Benutzen Sie Ihren persönlichen  
Vermittlungs-Link

<https://accounts.classcraft.com/share/reQBmd6APe8...>



# Support & Netzwerk

- Marketplace (Classcraft.com)
- YouTube
- Forum (Thread Germany):  
<https://help.classcraft.com/hc/en-us/community/posts/216285768-GERMANY->

**Classcraft deutsch für Lehrer, Einführung, Gamifikation**  
Angela Beck • 2229 Aufrufe • vor 1 Jahr  
Einführung in Classcraft. 9:15

**Classcraft deutsch Tutorial 2 eine Unterrichtsstunde mit Classcraft, Gamifikation im Klassenzimmer**  
Angela Beck • 981 Aufrufe • vor 1 Jahr  
Eine typische Unterrichtsstunde mit Classcraft. 7:45

**Classcraft - Tutorial Walkthrough German (VAWI Edition)**  
Alexander Fehr • 1006 Aufrufe • vor 2 Jahren  
12:24

**Classcraft einrichten und grundlegende Spieleinstellungen**  
ideenwolke ipad • 174 Aufrufe • vor 1 Jahr  
Aller Anfang ist schwer. Hier beschreibe ich, wie man bei Classcraft eine neue Klasse anlegt und grundlegende ... 31:35



Danke

---

CLASS  CRAFT