CLASSCRAFT

Daniel Jurgeleit
(schicksiemir@googlemail.com)
Bildungskongress 2016
www.classcraft.com

Was wäre, wenn Schule viel Spaß machen würde?

Classcraft bringt moderne Spielmechaniken in jedes Klassenzimmer und verwandelt es in ein großes, gemeinschaftliches Abenteuer.

*"Classcraft ist eine Mischung aus **Class Dojo** und **World of Warcraft.**"*

- Timonious Downing, 7. Klasse English/Language Arts, Capitol Heights, Maryland

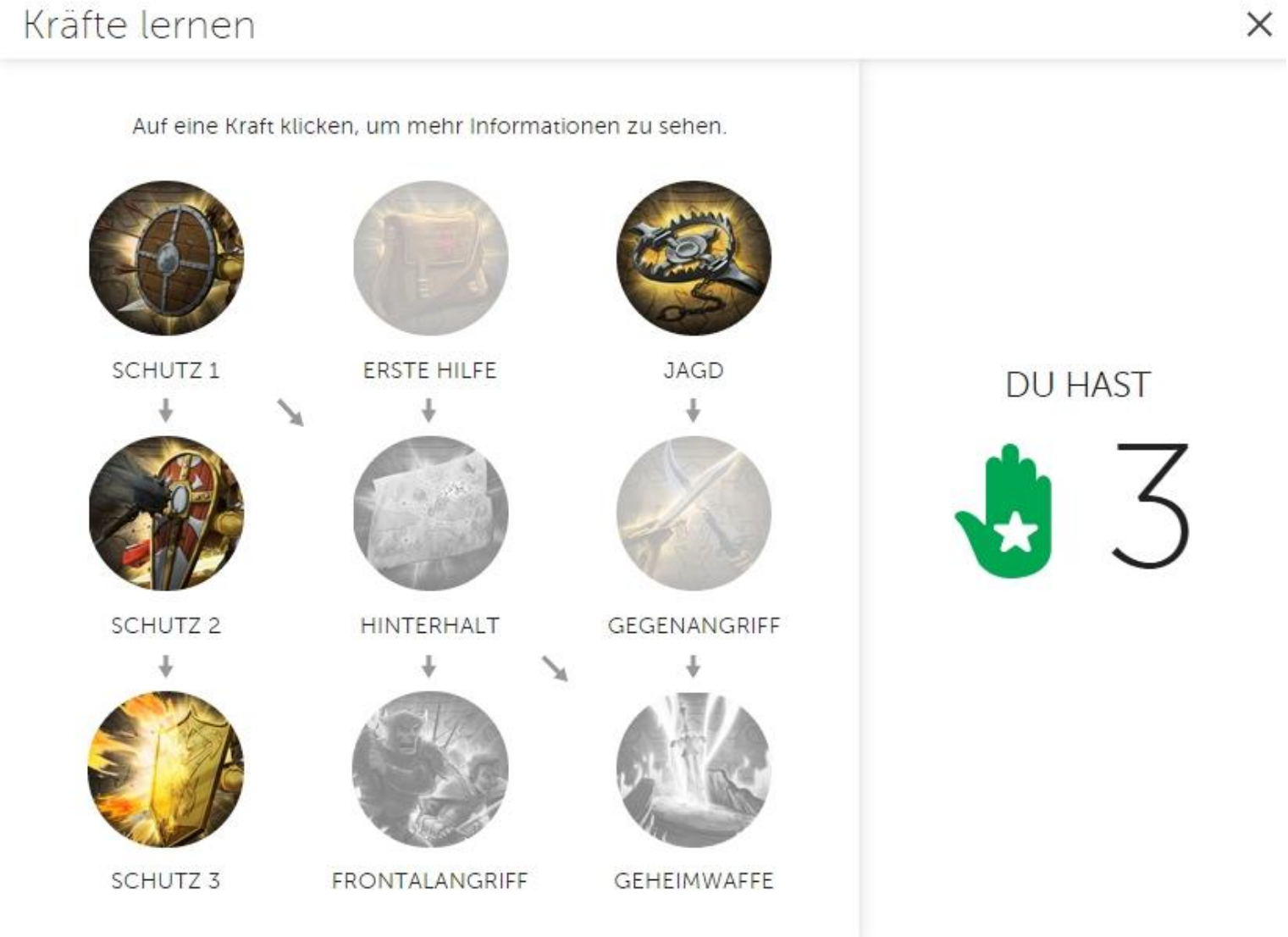
Die Macht der Spiele

- **32 Millionen** Deutsche spielen Computerspiele
- **48%** der Spieler sind weiblich
- **Gute Spiele** sind ein Erlebnis, von dem die Spieler nie genug bekommen können

Wie kann man dieses überwältigende kulturelle Phänomen nutzen, um eine einmalige, alles übertreffende Lernerfahrung zu schaffen?

In Classcraft können Schüler das Schuljahr in Teams als **Magier, Heiler oder Krieger** bestreiten

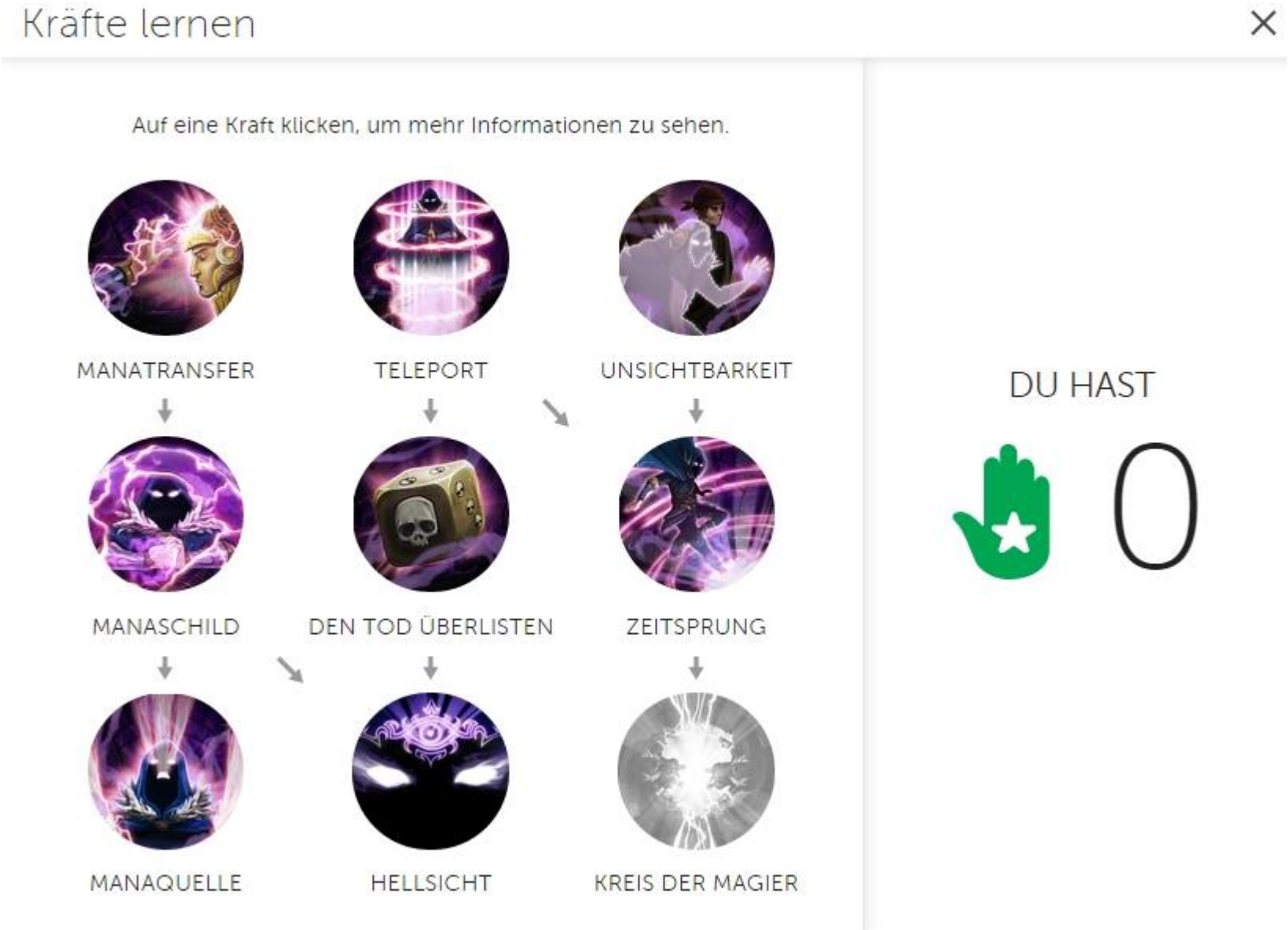
Das Spielsystem: Der Krieger



Das Spielsystem: Der Krieger

Krieger		AP-Kosten	Kollaborativ
Schutz 1	Der Krieger kann bis zu 10 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 80% des ursprünglichen Schadens.	10	Ja
Erste Hilfe	Der Krieger gewinnt 1 HP für jede Charakterstufe hinzu, mindestens aber 5 HP.	10	Nein
Jagd	Der Krieger kann im Unterricht essen.	5	Nein
Schutz 2	Der Krieger kann bis zu 20 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 65% des ursprünglichen Schadens.	15	Ja
Hinterhalt	Der Krieger kann eine Hausarbeit einen Tag später abgeben.	20	Nein
Gegenangriff	Der Krieger erhält einen Tipp für eine Prüfungsfrage.	20	Nein
Schutz 3	Der Krieger kann bis zu 30 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 50% des ursprünglichen Schadens.	20	Ja
Frontalangriff	Alle Teammitglieder können eine Hausarbeit einen Tag später abgeben.	30	Ja
Geheimwaffe	Der Krieger kann während einer Prüfung einen vom Spielleiter bereitgestellten Spickzettel benutzen.	25	Nein

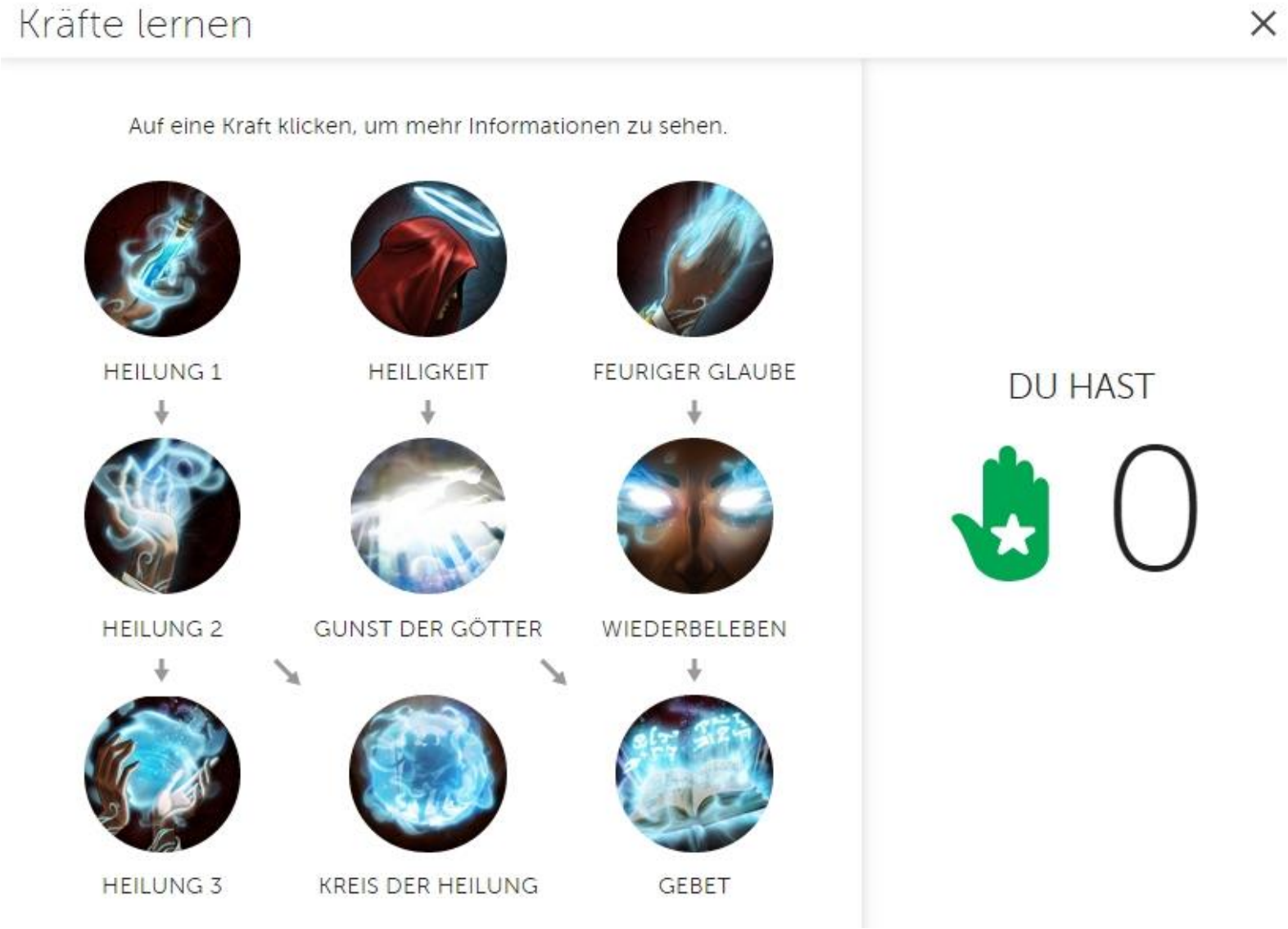
Das Spielsystem: Der Magier



Das Spielsystem: Der Magier

Magier		AP-Kosten	Kollaborativ
Manatransfer	Alle Teammitglieder außer Magiern erhalten 7 AP.	35	Ja
Teleport	Der Magier kann mit jemandem den Platz tauschen.	5	Nein
Unsichtbarkeit	Der Magier kann das Klassenzimmer für bis zu drei Minuten verlassen.	10	Nein
Manaschild	Der Magier kann Schaden, den sie oder er erleidet, auf ihre oder seine AP umlenken, was 3 AP pro verhindertem HP-Schadenspunkt kostet.	0	Nein
Den Tod überlisten	Ein gefallenes Teammitglied (außer dem Magier) kann den verfluchten Würfel neu würfeln, muss aber das neue Ergebnis akzeptieren.	15	Ja
Zeitsprung	Der Magier erhält 8 Minuten Extrazeit für eine Prüfung.	35	Nein
Manaquelle	Ein Teammitglied, das kein Magier ist, gewinnt all ihre oder seine AP zurück.	40	Ja
Hellsicht	Alle Teammitglieder erhalten einen Tipp für eine Prüfungsfrage.	40	Nein
Kreis der Magier	Alle Teammitglieder erhalten 8 Minuten mehr Zeit für eine Prüfung.	40	Ja

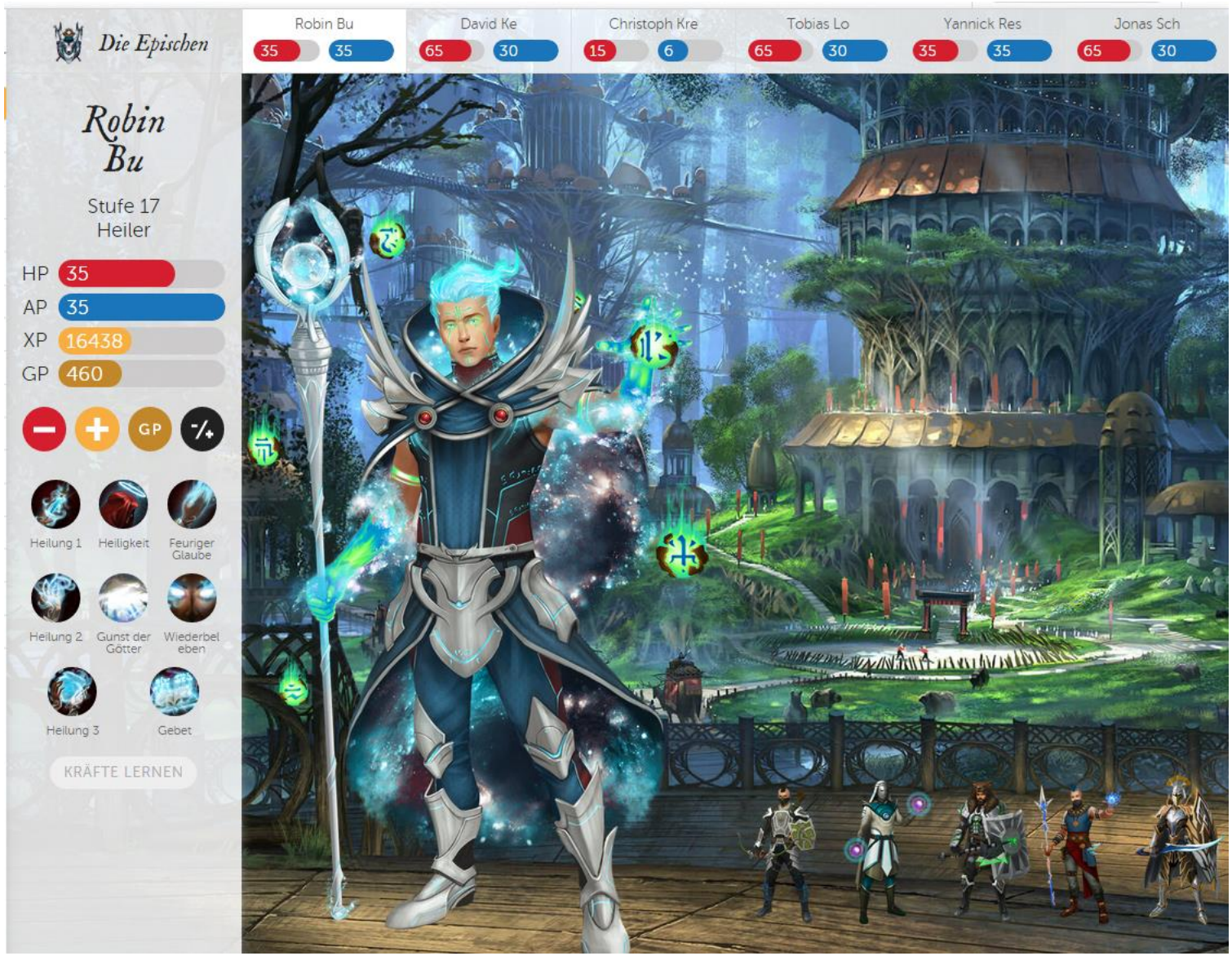
Das Spielsystem: Der Heiler



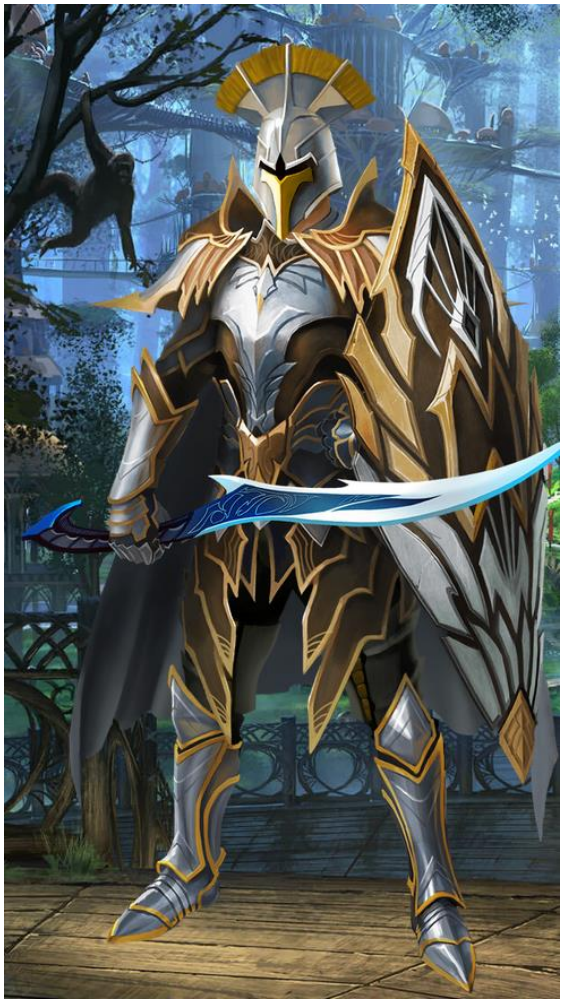
Das Spielsystem: Der Heiler

Heiler		AP-Kosten	Kollaborativ
Heilung 1	Ein Teammitglied erhält 10 HP.	15	Ja
Heiligkeit	Der Heiler kann eine Kopfbedeckung tragen.	5	Nein
Feuriger Glaube	Während einer Prüfung kann der Heiler den Spielleiter fragen, ob ihre oder seine Antwort richtig ist.	10	Nein
Heilung 2	Ein Teammitglied erhält 20 HP.	20	Ja
Gunst der Götter	Der Heiler kann während der Arbeit im Unterricht mit Kopfhörern Musik hören.	20	Nein
Wiederbeleben	Wenn ein Teammitglied (aber nicht der Heiler) auf 0 HP fällt, entgeht sie oder er allen Strafen und wird mit 1 HP wiederbelebt.	25	Ja
Heilung 3	Ein Teammitglied erhält 30 HP.	20	Ja
Kreis der Heilung	Alle Teammitglieder außer dem Heiler erhalten 15 HP.	30	Ja
Gebet	Der Heiler hat während einer Prüfung Zugriff auf ihre oder seine Notizen.	30	Nein

XP, AP, HP und Gold



Rüstungen



Pets

Spielablauf im Unterricht

1. Beamer, Internet, iPad / Laptop
2. Tagesereignis
3. Spielzüge
4. Unterrichten und spielen

Das Tagesereignis

Tagesereignis Beispiel 1

Arrr! Piraten!

Die Teams heuern auf einem Piratenschiff an!

Die Teams müssen heute die ganze Stunde über wie Piraten reden! Der Spielleiter wird mit "Captain" angesprochen. Halten alle Teams das durch, bekommt jeder 60 Goldstücke Beute!

Tagesereignis Beispiel 2

Mein SCHAAAAATZ!

Während ihr schlaft, durchsucht Gollum eure Geldbeutel nach seinem SCHAAAATZ!

Da er den Ring nicht findet, nimmt er stattdessen etwas Gold mit. Jedem fehlen 5 Goldstücke.

Tagesereignisse

Das Piratenleben ist lustig	Ahoi, Matrosen! Ihr seids besser tüchtige Segler, oder ihr schläfts bei die Fische!	Ein zufällig ausgewähltes Team schließt sich einer Gruppe Piraten an. Wenn sie bis zum Ende der Stunde mit Piratenakzent sprechen, erhalten sie 150 XP. Außerdem muss der Rest der Klasse den Spielleiter mit 'Käpt'n' ansprechen, sonst verlieren sie 10 HP.	Team	
Der Preis der Macht	Du trinkst Gift, weil du es für einen Manatrank hältst.	In jedem Team verliert der Spieler mit den wenigsten AP 15 HP.	-	
Die Goblinwette	Oh weia! Wette niemals, NIEMALS mit einem Goblin!	Ein Spieler muss drei Fragen über Fantasyliteratur beantworten. Bei jeder richtigen gewinnt er 5 Gold, bei jeder falschen Antwort verliert er 5 Gold.	-	
Die Goonies	Ein Team findet den Schatz vom Einäugigem Willie.	Ein Team darf 100 Goldstücke unter sich aufteilen.	Team	
Die Horde	Zu den Waffen! Wütende Orks überrennen euch!	Alle Spieler verlieren 10 HP.	-	
DIEBE!!!	Dein Geldbeutel ist weg!	Jeder verliert 10 Goldstücke.	-	
Drachenfeuer	Ein Drache greift dich an.	Der Spieler mit den meisten HP verliert 20 HP.	-	
Durst der Heiler	Die Heiler verspüren einen merkwürdigen Durst.	Alle Heiler dürfen etwas trinken.	-	
Durst der Krieger	Die Krieger verspüren einen merkwürdigen Durst.	Alle Krieger dürfen etwas trinken.	-	
Durst der Magier	Die Magier verspüren einen merkwürdigen Durst.	Alle Magier dürfen etwas trinken.	-	
Energie im Überfluss	Du findest einen Manatrank und gibst ihm dem schwächsten Teammitglied.	In jedem Team erhält der Spieler mit den wenigsten AP 15 AP.	-	
Energiequelle	Du brauchst einen Anschub.	Der Spieler mit den meisten AP kann seinen Teammitgliedern AP übertragen und erhält 5 XP/AP.	-	

Spielablauf

CLASSCRAFT

Sara Grm verlor 10 HP (Gift) | 7b D/E

Die Epischen

Alle auswählen | Keine auswählen

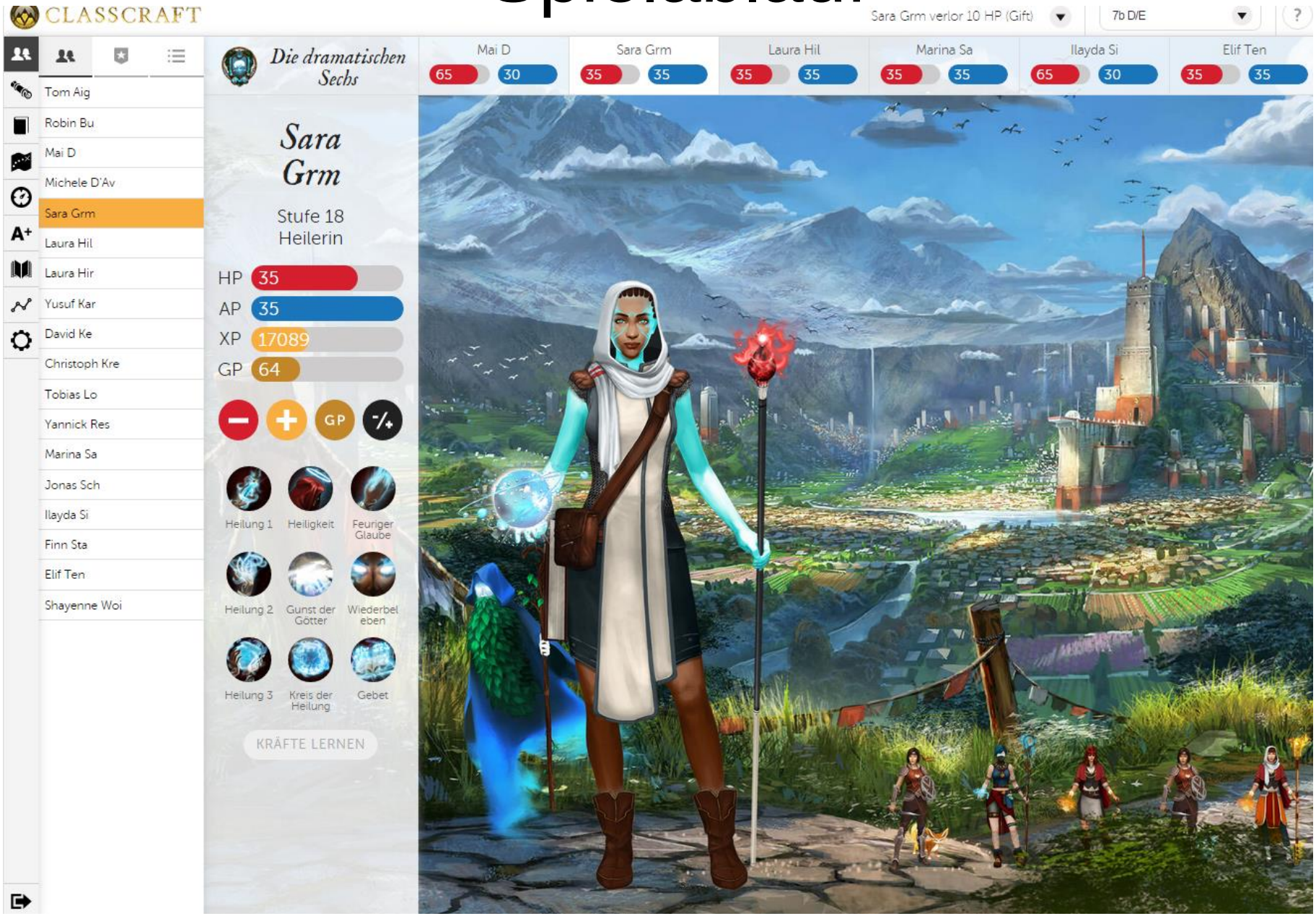
NAME	HP	AP	XP	GP	KLASSE	STUFE	ANWENDEN AUF
Robin Bu	35	35	16438	460	Heiler	17	
David Ke	65	30	9130	715	Krieger	10	
Christoph Kre	15	6	14202	842	Magier	15	
Tobias Lo	65	30	8409	244	Krieger	9	
Yannick Res	35	35	12625	554	Heiler	13	
Jonas Sch	65	30	14714	248	Krieger	15	

Die Gollums

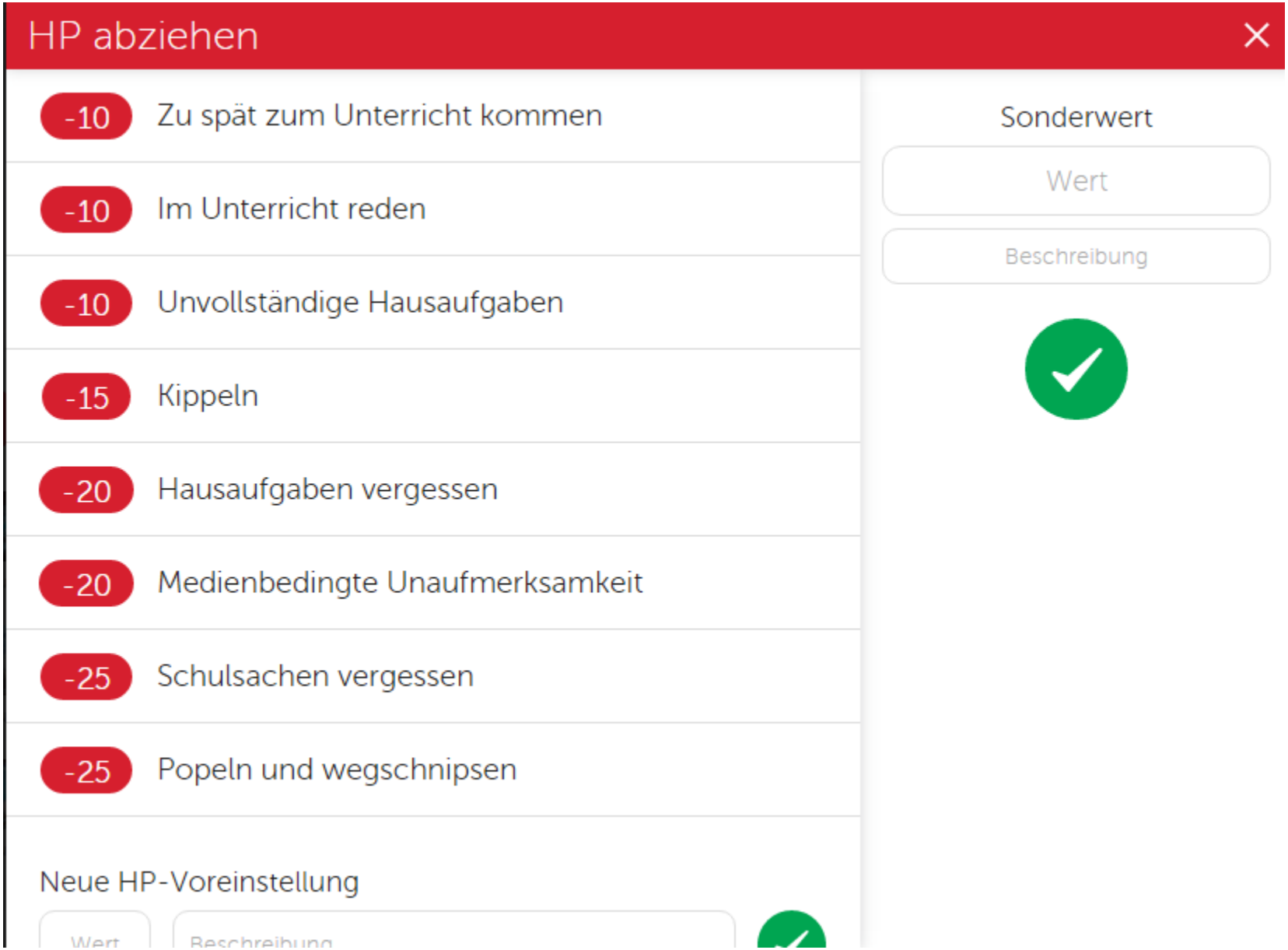
Alle auswählen | Keine auswählen

NAME	HP	AP	XP	GP	KLASSE	STUFE	ANWENDEN AUF
Tom Aiq	65	30	7110	116	Krieger	8	
Michele D'Av	35	35	9240	86	Heiler	10	
Laura Hir	35	35	11185	542	Heilerin	12	
Yusuf Kar	65	30	7185	236	Krieger	8	
Finn Sta	65	15	6193	454	Krieger	7	
Shayenne Woi	35	35	10460	266	Heilerin	11	

Spielablauf



Spielablauf



Spielablauf

Schaden wegen Popeln und wegschnipsen

-25

Sara Grm

35

REAKTION DES TEAMS

Mai D kann **Schutz 1** zu verwenden

Ilayda Si kann **Schutz 1** zu verwenden

Mai D kann **Schutz 2** zu verwenden

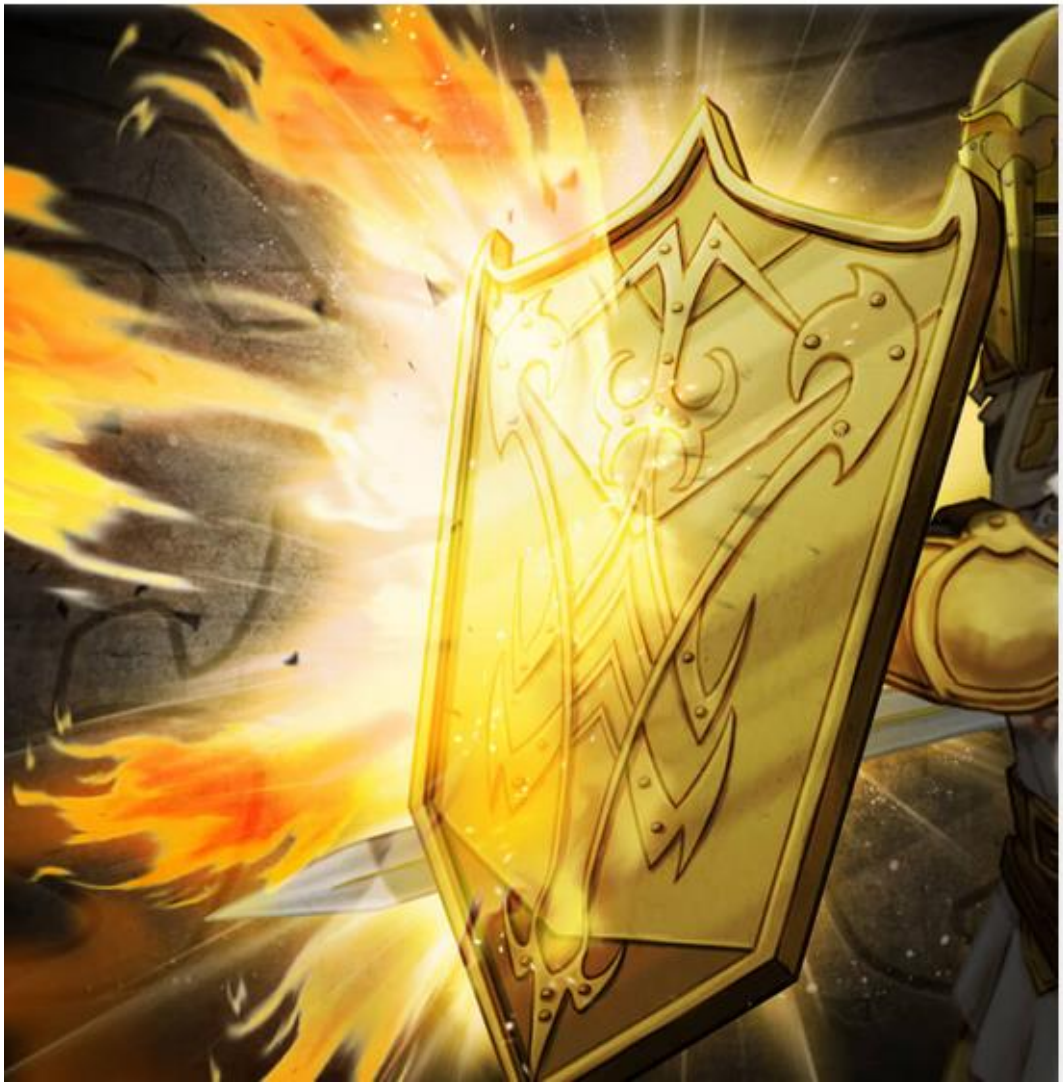
Ilayda Si kann **Schutz 2** zu verwenden

Mai D kann **Schutz 3** zu verwenden

Lassen Sara **Schaden nehmen**

Spielablauf

Kraft benutzen



Schutz 3

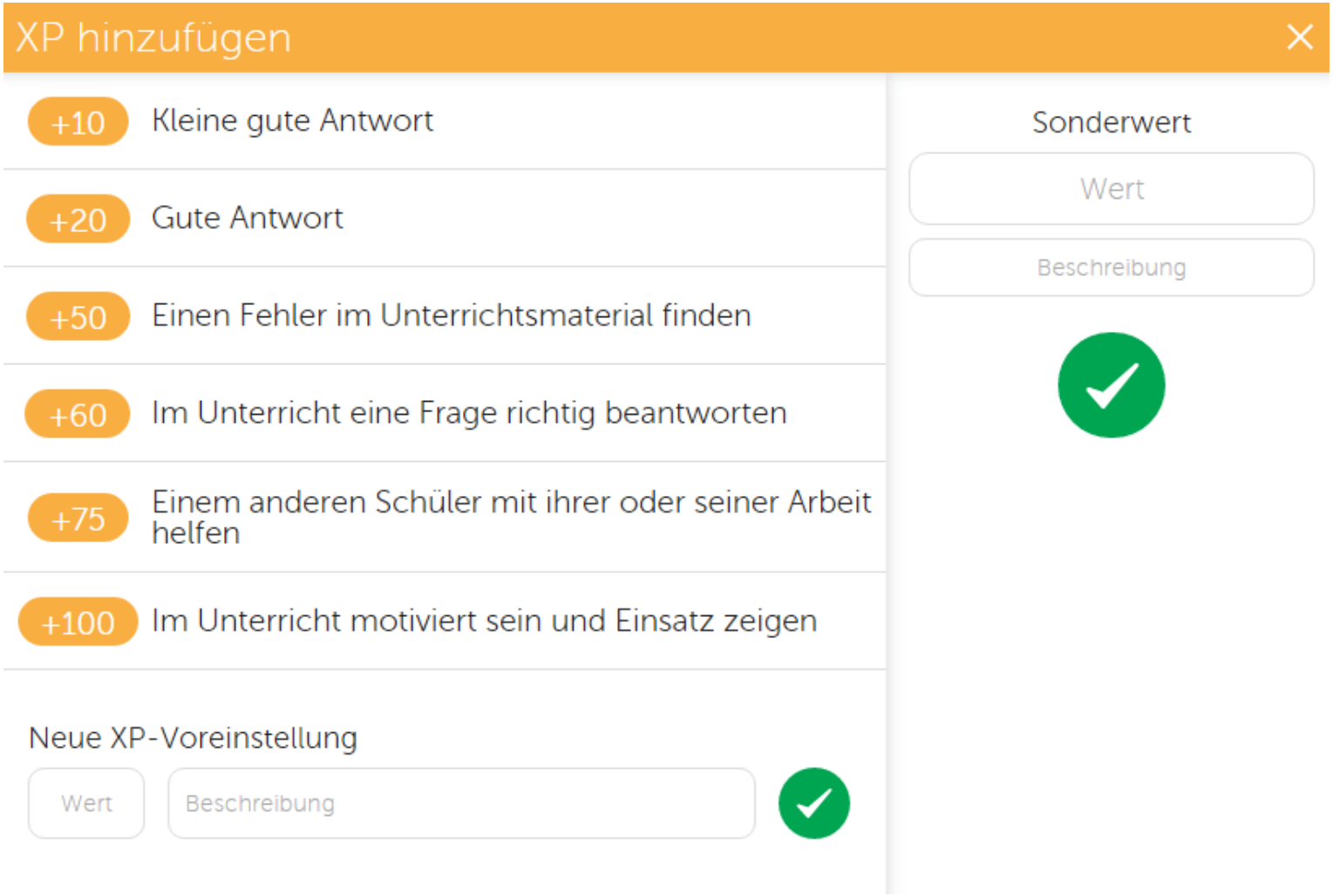
Der Krieger kann bis zu 30 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 50% des ursprünglichen Schadens.

Mai D

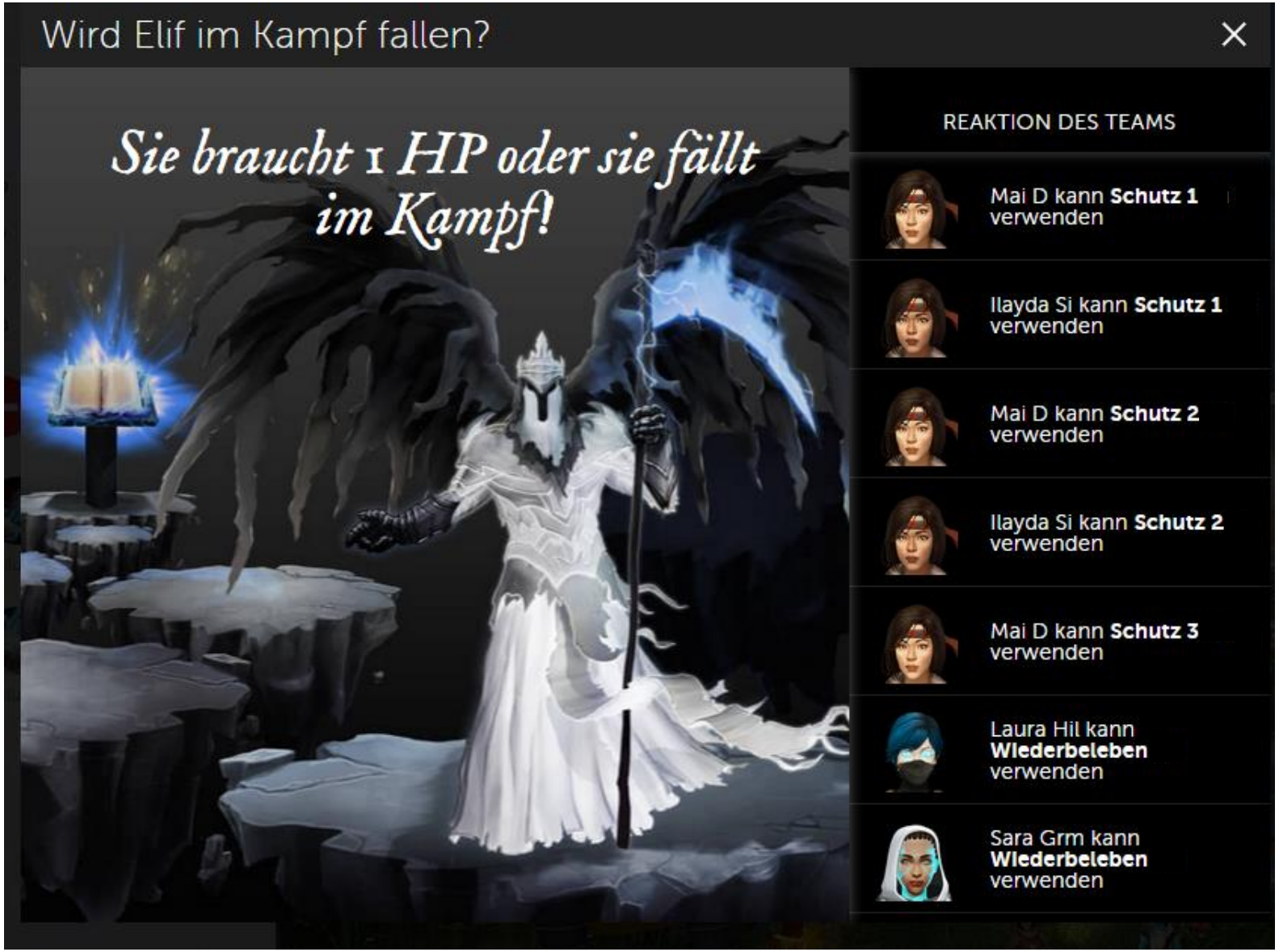
65 | 30

-12 | -20 | +100

Spielablauf



Spielablauf



Spielablauf

Tools

CLASSCRAFT

Elif Ten erhielt eine Strafe: Zwei Stunden nachsitzen

7b D/E

Unterrichtsinhalte verwalten

Als Schüler ansehen | Beiträge verwalten | Listenansicht

Forumsbeiträge

Beiträge

Die Rollenspieler-Ecke!
47
Für die, die an "Das Schwarze Auge" oder "Earthdawn" interessiert sind

Neue Ereignisse
20
Hier sind alle Beiträge aus der alten Forums-Engine

Radio und Fernsehen!
9
Hier sind alle Beiträge aus der alten Forums-Engine

Söldner-Aufträge im Fach DEUTSCH
2
Hier sind alle Beiträge aus der alten Forums-Engine

Mercenary-Board! Gold and XP! [English]
4
Hier sind alle Beiträge aus der alten Forums-Engine

Mega Geilo
72
Hier sind alle Beiträge aus der alten Forums-Engine

Söldner-Aufträge im Fach DEUTSCH

12.03.2015 @ 18:10 Uhr
Abbestellen

Alae mellyn!

Hier der Link zum ersten Söldner-Auftrag im Fach Deutsch:

https://www.dropbox.com/sh/y9w8td5mpa2oms1/AAAWYkTMReZPyX-XC4-jE72Pa?dl=0

Nehmt am besten die PDF-Datei zum Anschauen. Es reicht diesmal, wenn ihr nur die Lösungen auf ein Blatt schreibt und abgebt. Ihr braucht das Aufgabenblatt nicht ausdrucken.

Viel Erfolg!

Daniel Jurgeleit
12.03.2015 @ 18:10 Uhr

Zweiter Söldnerauftrag! :)

https://www.dropbox.com/s/qa1jo2pretk61sf/Lyrischer%20Wolf.pdf?dl=0

Viel Erfolg!

ANTWORTEN

Sara Grm
17.03.2015 @ 20:47 Uhr

GP

Kommen auch neue Aufgaben dazu??

Tools

Listenansicht

XP HP GP Sonstiges Alles

Startdatum 2015/02/01 Enddatum 2015/05/01 Notenbuch-Ereignisse einschließen

+90	Sara Grm gewann 90 XP hinzu	01.05.2015 @ 16:48 Uhr
+75	Sara Grm gewann 75 XP hinzu	29.04.2015 @ 11:28 Uhr
+100	Sara Grm gewann 100 XP hinzu	25.04.2015 @ 22:42 Uhr
+230	Sara Grm gewann 230 XP hinzu	23.04.2015 @ 18:42 Uhr
+100	Sara Grm gewann 100 XP hinzu	23.04.2015 @ 14:40 Uhr
+10	Sara Grm gewann 10 XP hinzu (Kleine gute Antwort)	20.04.2015 @ 16:59 Uhr
+20	Sara Grm gewann 20 XP hinzu (Gute Antwort)	20.04.2015 @ 16:54 Uhr
+125	Sara Grm gewann 125 XP hinzu	20.04.2015 @ 15:44 Uhr
+125	Sara Grm gewann 125 XP hinzu	20.04.2015 @ 15:44 Uhr
+30	Sara Grm gewann 30 XP hinzu	16.04.2015 @ 17:43 Uhr

Mehr anzeigen

Tools

Listenansicht

XP HP GP Sonstiges Alles

Startdatum 2015/02/01 Enddatum 2015/05/01 Notenbuch-Ereignisse einschließen

-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	29.04.2015 @ 12:23 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	20.04.2015 @ 16:41 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	20.04.2015 @ 15:52 Uhr
-5	Elif Ten verlor 5 HP (Schulsachen vergessen)	20.04.2015 @ 09:48 Uhr
-25	Elif Ten verlor 25 HP (Welcome to the Jungle)	15.04.2015 @ 11:29 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	18.03.2015 @ 12:13 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	17.03.2015 @ 12:34 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	17.03.2015 @ 12:13 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Im Unterricht reden)	17.03.2015 @ 11:54 Uhr
-10	Elif Ten verlor 10 HP (Hausaufgaben vergessen)	09.03.2015 @ 09:55 Uhr

Mehr anzeigen

Meine Classcraft-Erfahrung

- 4 Jahre Spielerfahrung
- Schüler und Eltern sind begeistert
- Lernverhalten bessert sich
- Effizienteres Arbeiten: Schüler erledigen Gruppenarbeiten schneller und besser
- Schüchterne Schüler blühen auf
- Abwechslung zum bisherigen Unterricht tut allen gut
- Das Spiel entschärft und entschleunigt den Schulalltag: Schüler verlieren ihre Angst
- Als Lehrer beobachtet man die Schüler und ihre Fortschritte viel genauer durch die Punktevergabe

Klassenverhalten verbessern

- Mit Classcraft wird es klarer, was im Unterricht erwartet wird. Mitarbeit und Kooperation wird mit Erfahrungspunkten belohnt, Fehlverhalten mit Schadenspunkten bestraft.
- Weil die Spielregeln die Klassenregeln sind, unterstützt das Spiel den Lehrer bei deren Einhaltung: Das Spiel gibt die Regeln vor, nicht der Lehrer.
- Da die Schicksale der Schüler von einander abhängen, achten die Schüler untereinander darauf, die Regeln einzuhalten.
- Das hat einen großen positiven Effekt auf die Klassendisziplin.

*"Classcraft hat meine Klasse gerettet! L**ernverhalten und Disziplin haben sich sofort verbessert, nachdem wir angefangen haben zu spielen.**"*

— Roy Rodriguez, Public Speaking, Theatre and Debate, Klassen 9-12, College Station, Texas

Meine Klasse(n)

- Die Schüler hatten keinerlei Schwierigkeiten sich einzuspielen
- Für Extrapunkte und –goldstücke erledigen die Schüler zusätzliche Übungsaufgaben
- Die typische Grüppchenbildung wurde durch das Spiel aufgehoben: Außenseiter wurden in die Klassengemeinschaft eingebunden
- Andere Klassen in meiner Schule wollen es ebenfalls spielen
- Wenn möglich spiele ich es mit jeder Klasse

Reaktionen der Schüler

- Die Schüler haben die Spielregeln akzeptiert und sich ausnahmslos daran gehalten, weil nicht ich es war, der auf die Einhaltung der Regeln bestand, sondern das Spiel.
- Die Noten der Schüler verbesserten sich
- Die Schüler lernten, **täglich zusammen zu arbeiten,** auch wenn sie sich nicht immer gegenseitg mochten.
- Sie wurden ehrgeiziger
- Sie unterstützten sich gegenseitig
- Weil die Schüler in meinem Unterricht nicht nur lernen, sondern auch spielen, sind sie gerne im Unterricht

Reaktionen der Schüler

- Die Schüler haben die Spielregeln akzeptiert und sich ausnahmslos daran gehalten, weil nicht ich es war, der auf die Einhaltung der Regeln bestand, sondern das Spiel.
- Die Noten der Schüler verbesserten sich
- Die Schüler lernten, **täglich zusammen zu arbeiten,** auch wenn sie sich nicht immer gegenseitg mochten.
- Sie wurden ehrgeiziger
- Sie unterstützten sich gegenseitig
- Weil die Schüler in meinem Unterricht nicht nur lernen, sondern auch spielen, sind sie gerne im Unterricht

Kontinuierliche Weiterentwicklung

Die Plattform wird ständig verbessert, um es den Lehrer zu erleichtern, ihren Unterricht effizienter, spannender und interaktiver zu gestalten.

Zukünftige Features beinhalten **Übersichts-Analysen**, **Quests** und einen **Story-Modus** sowie ein **interaktives Lernmanagement-System**, mit dessen Hilfe Lehrer den Schülern Erfahrungspunkte gutschreiben können, wenn sie sich online gegenseitig helfen.

Über 1,5 Millionen User in mehr als **50** Ländern und in **7** verschiedenen Sprachen

Spielend lernen