

ClassroomMonsters Spielanleitung

Stand 04.05.2024



Über uns

Wir entwickeln seit 2014 in Göttingen innovative Lernplattformen für den deutschen Bildungsbereich und für die Erwachsenenbildung im Unternehmensbereich. Bereits vor der Corona-Krise setzten unsere Kunden auf unsere Video-Konferenz-Lösung, um moderne Hybrid Kurse zu realisieren. Bei all unseren Lösungen ist uns besonders der deutsche Datenschutz und die einfache Bedienung wichtig. Daher vertrauen uns unsere Kunden bereits seit vielen Jahren.



Agenda

01 Kurzbeschreibung

02 Spielmaterial

03 Bevor es losgeht

04 Das erste Spiel

05 Spielnachbereitung

06 Anpassungsmöglichkeiten

07 Coming Soon

08 Kontakt



01

Kurzbeschreibung

Was ist ClassroomMonsters?



ClassroomMonsters

Gamification fürs Klassenzimmer

- ClassroomMonsters ist die ultimative App für interaktives Lernen und Spaß im Klassenzimmer!
- Lassen Sie Ihre SchülerInnen in epischen Duellen gegeneinander antreten und belohnen Sie gutes Verhalten mit Boni und XP.
 - Mit ClassroomMonsters haben LehrerInnen die volle **Kontrolle über das Klassenzimmer**. Die Anwendung bietet eine übersichtliche Ansicht des Klassenzimmers und eine benutzerfreundliche **Verwaltungsoberfläche**.
 - Dank des Login-Systems über Lehrercodes werden **keine persönlichen E-Mail-Adressen der SchülerInnen** benötigt
 - Ob als App oder webbasiert, ClassroomMonsters bietet auch außerhalb des Unterrichts spannende Herausforderungen.
 - Im Herausforderungsmodus können die SchülerInnen in "**Challenges**" gegeneinander antreten und ihr Glück in einem aufregenden Würfelspiel unter Beweis stellen.



ClassroomMonsters

Gamification fürs Klassenzimmer

- LehrerInnen haben die Möglichkeit, das **Spielgeschehen im Auge zu behalten**, indem sie sehen, wer wann gegen wen spielt und können sich live zuschalten
- Durch verdiente **Boni und XP**, werden die Monster stärker und können sich, bis zu dreimal weiterentwickeln
- **Kontrolle im Klassenzimmer:** Durch einen **Fokus-Modus** kann ClassroomMonsters für eine bestimmte Zeit pausiert werden
- **Förderung von Teamgeist:** In ClassroomMonsters können SchülerInnen während festgelegter **Gruppenarbeitszeiten** über die Anwendung um Hilfe bitten und diese sogar bewerten, ohne die Klasse zu stören. LehrerInnen können **Belohnungen für diese Hilfestellungen** vergeben
- Erstellen Sie **individuelle Trophäen** für Ihre SchülerInnen und lassen Sie bis zu vier Boosts in ihrem Rucksack bei den Challenges mitnehmen
- Die Anwendung unterstützt den **Light- und Dark-Modus** und ist in **Deutsch und Englisch** verfügbar



02

Spielmaterial

Was benötigen Sie für die Nutzung von ClassroomMonsters?



Spielmaterial

Was benötigen Sie für die Nutzung von ClassroomMonsters?

Lehrende und Lernende brauchen:

- Ein Endgerät mit Verbindung zum Internet
- Mail Adressen werden **nicht** benötigt
- Falls es sich um ein privates Endgerät handelt kann ClassroomMonsters auch als App installiert werden, ansonsten kann das Spiel auch immer über den Browser bedient werden



03

Bevor es losgeht

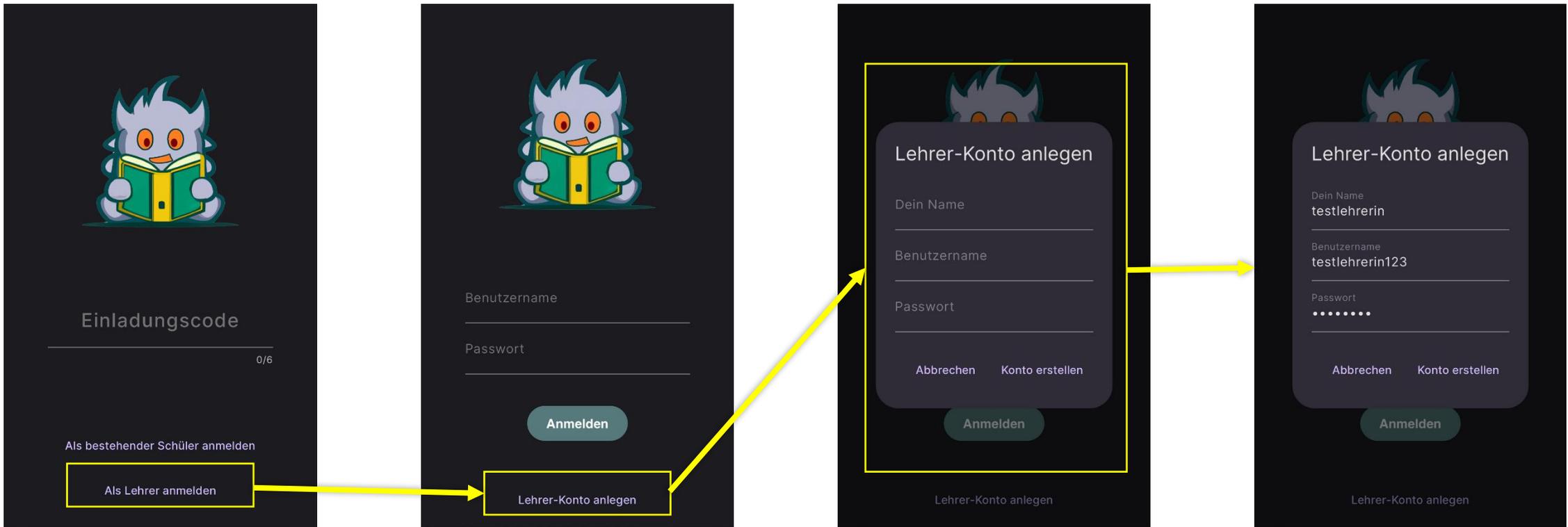
Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?



Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

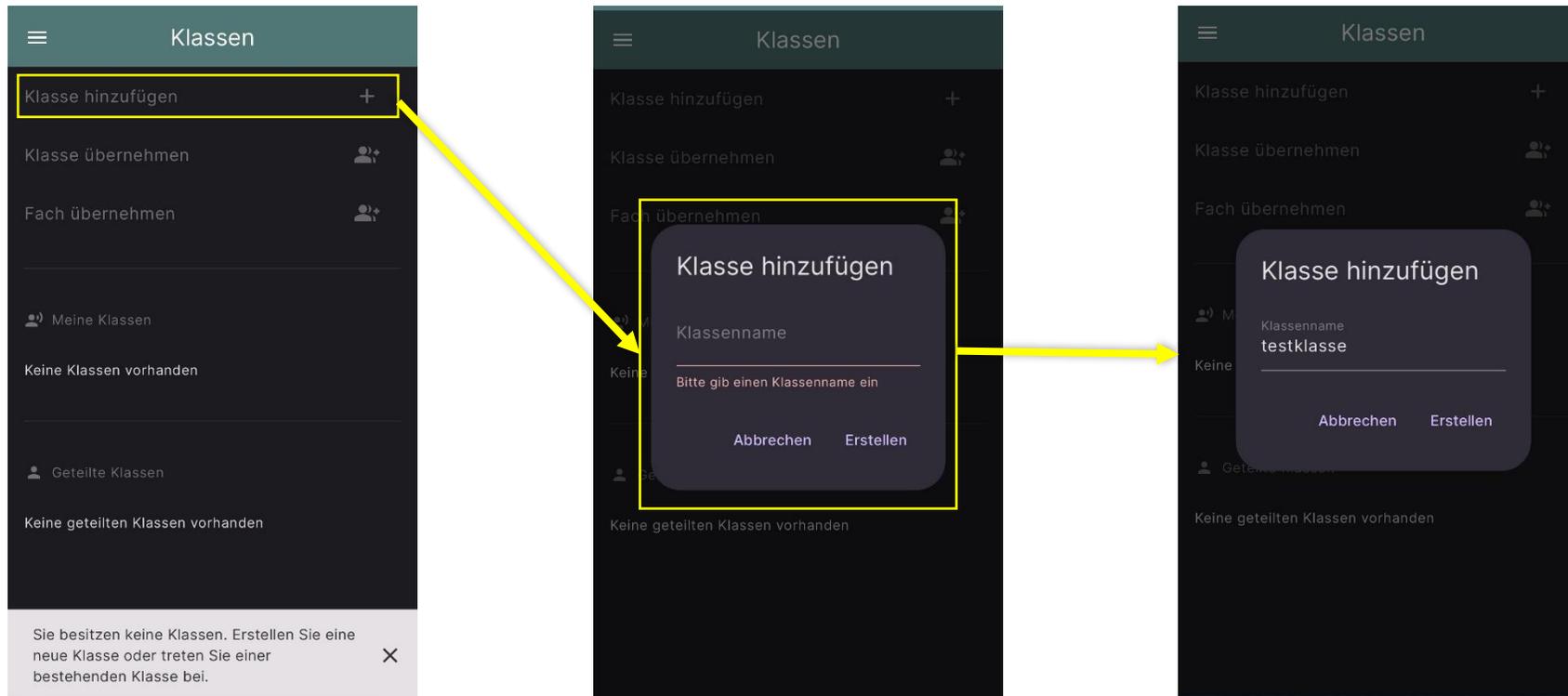
Lehrende können sich ganz einfach über die App oder der Browseranwendung ein Konto anlegen.



Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

Nun geht es auch schon um die Einrichtung der Klassen.
Über den Tap „Klassen“ können hier beliebig viele angelegt werden.

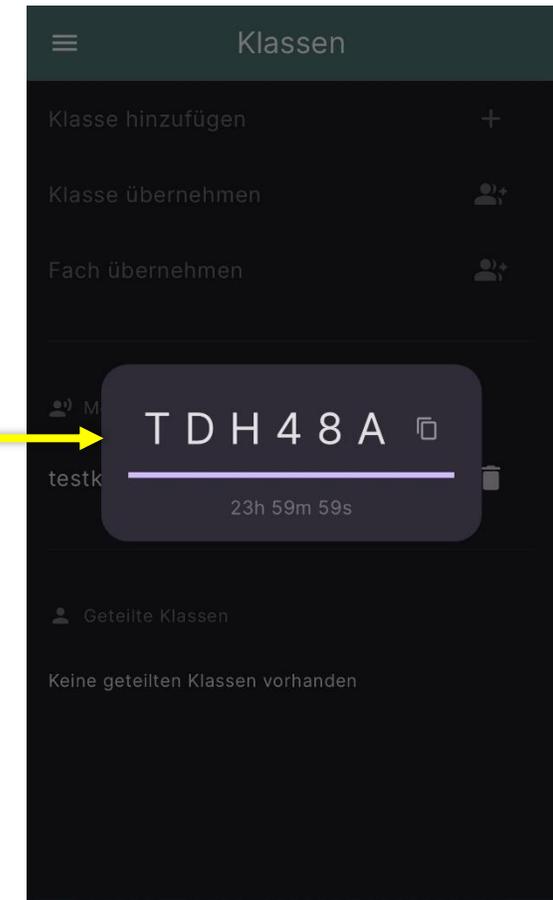
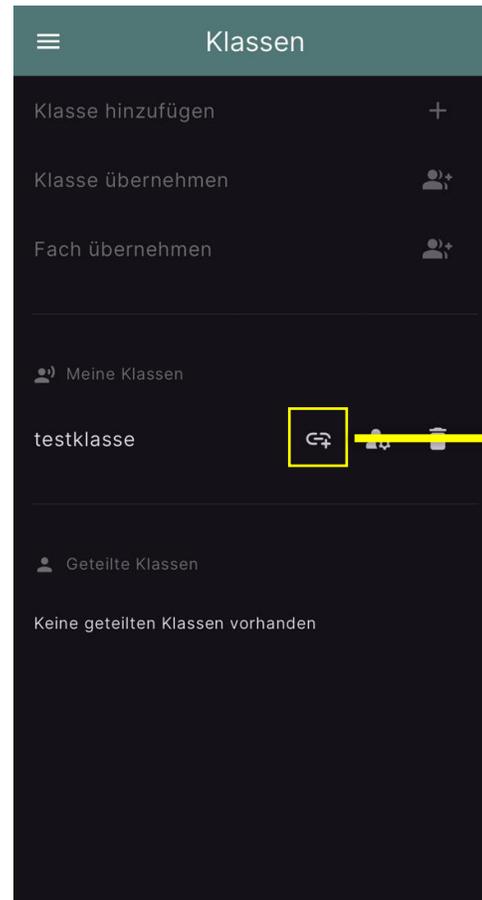


Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

Das wars auch schon.

Sie können nun auf den „Code“ Button klicken und ihre Schüler:innen können sich ihr eigenes Monster auswählen

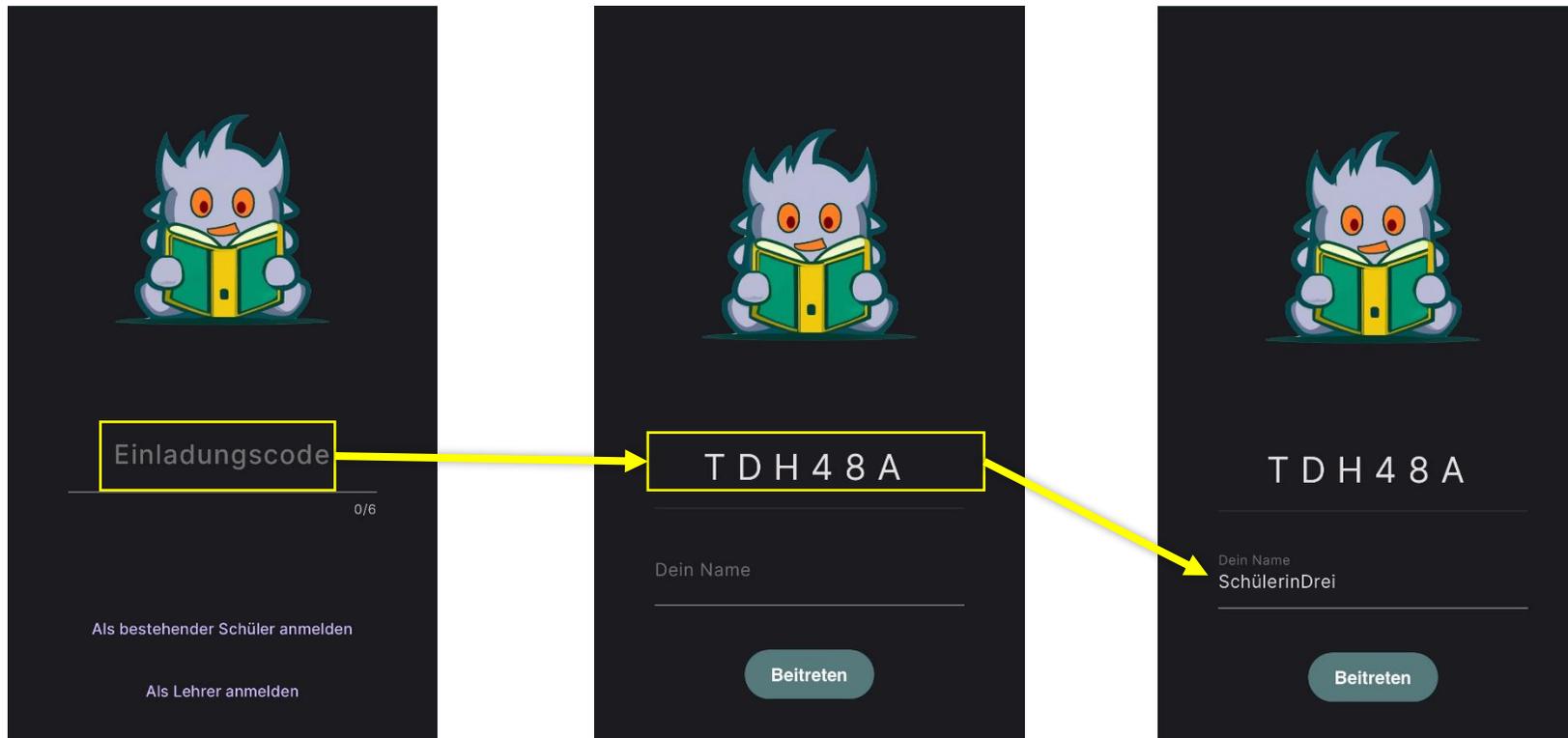


Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

Wie starten die Schüler:innen?

Ob über die App oder vom Browser über die ClassroomMonsters Anwendung, können die Schüler:innen sich über den generierten Code anmelden.



Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

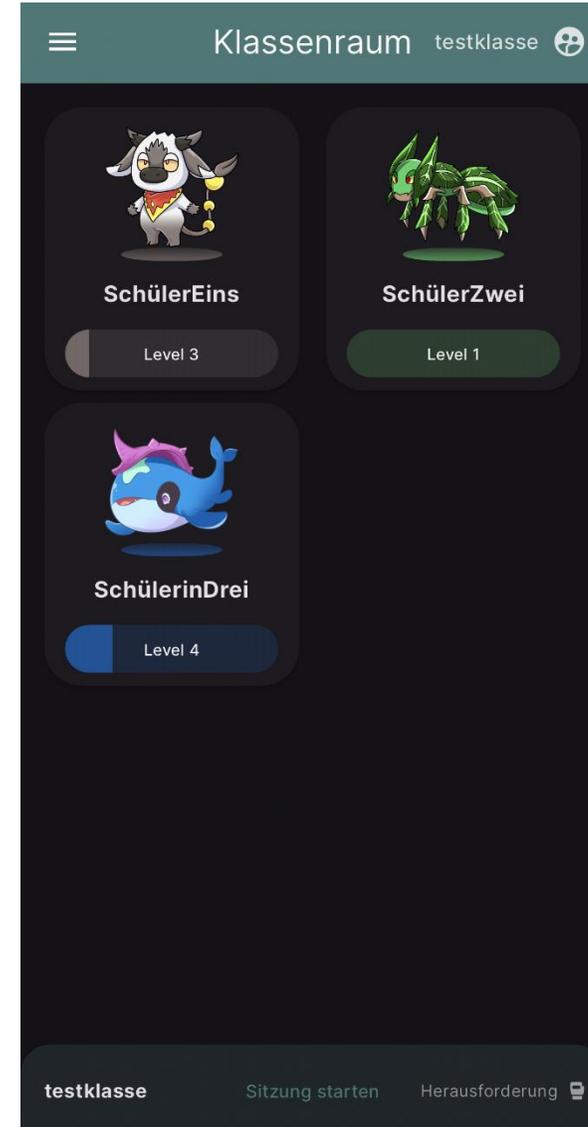
Nach dem anmelden können die Schüler:Innen nun ihre ClassroomMonster wählen.
Unsere drei Testschüler:Innen sind schon so weit!



Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

Nun sind auch alle Schüler:innen in der Klasse für Lehrende und Schüler:innen zu sehen.

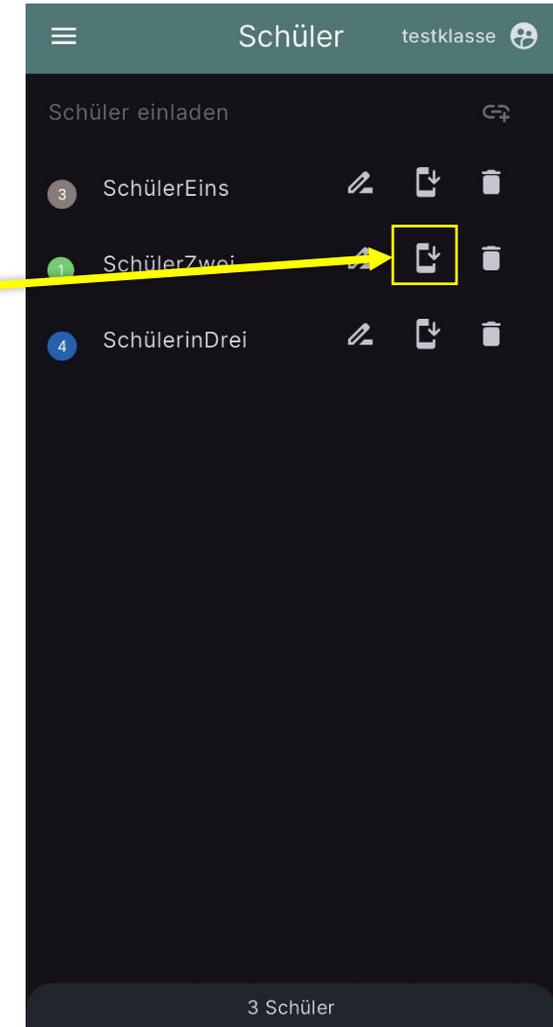
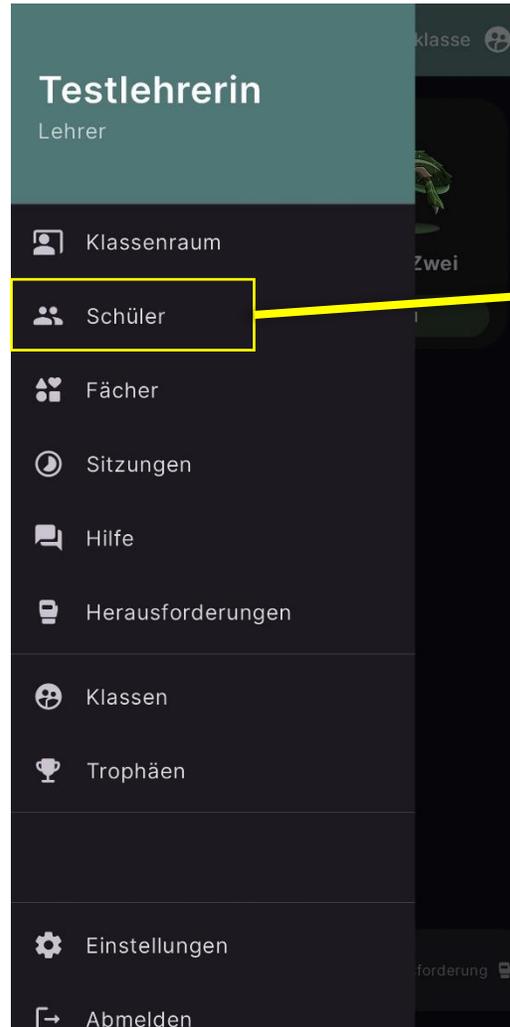


Bevor es losgeht

Welche Spielvorbereitung müssen getroffen werden?

Wird das Browser Fenster geschlossen, stürzt ein gerät ab oder verschwindet die Anwendung auf magische Weise?

Kein Problem. Über den Tap „Schüler:innen“ können sie einfach für die jeweilige Person einen code generieren, so dass sie wieder beitreten kann.



04

Das erste Spiel

Wie wird das erste Battle gestartet?



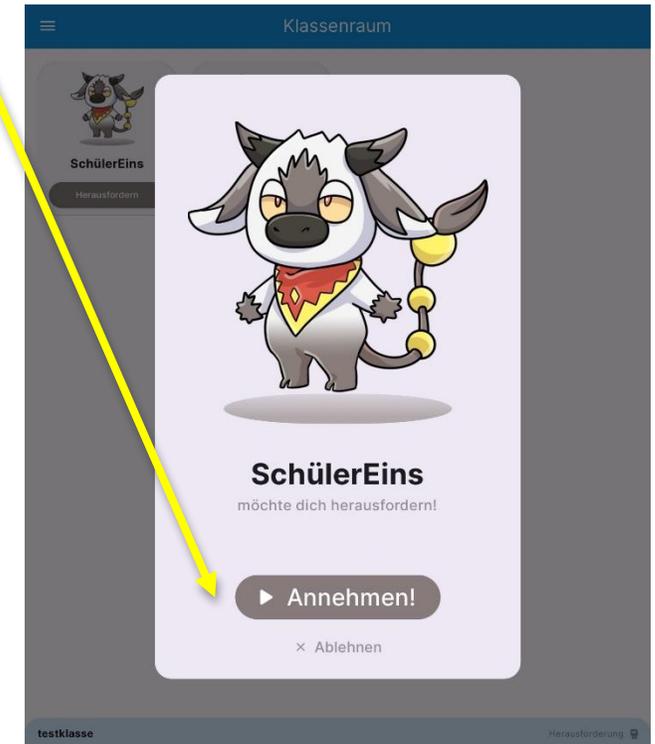
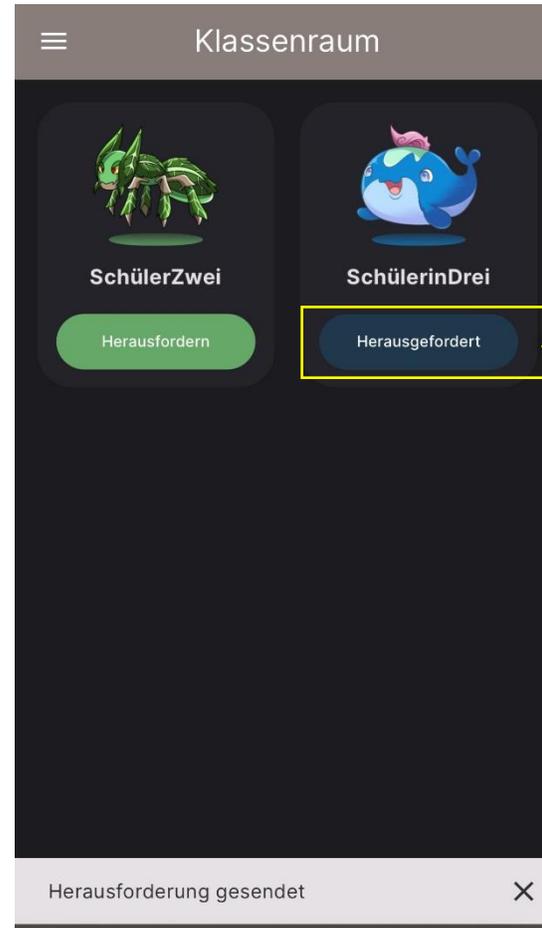
Das erste Spiel

Wie wird das erste Battle gestartet?

Es ist Zeit für eine Herausforderung!

Schüler:innen können selbst entscheiden mit wem sie in ein Battle gehen wollen.

Mit einem Klick wurde hier SchülerinDrei herausgefordert.

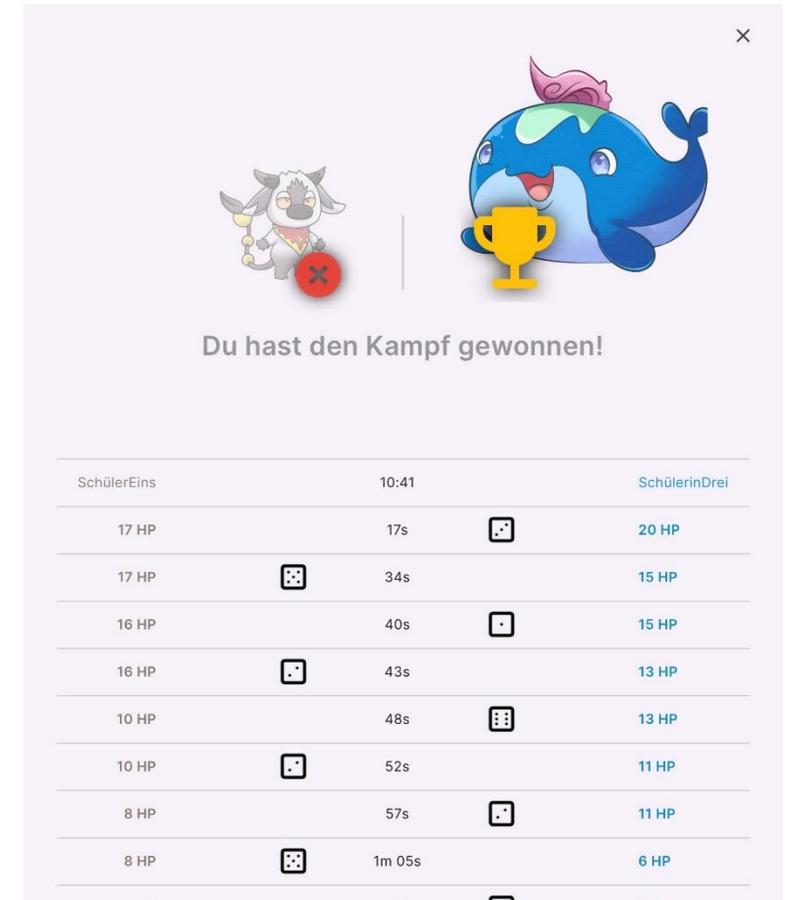
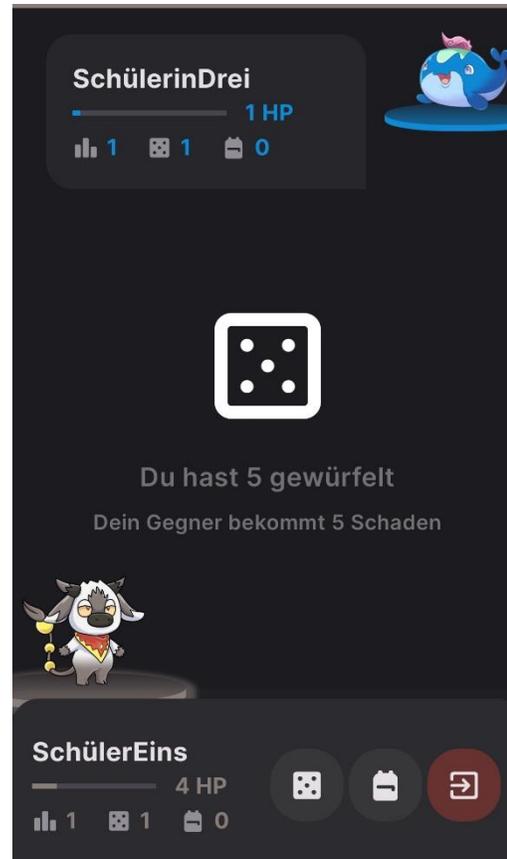


Das erste Spiel

Wie wird das erste Battle gestartet?

Was passiert nun im Battle?

Nacheinander wird gewürfelt, das Monster, welches als erstes keine HP mehr hat verliert den Kampf!



05

Spielnachbereitung

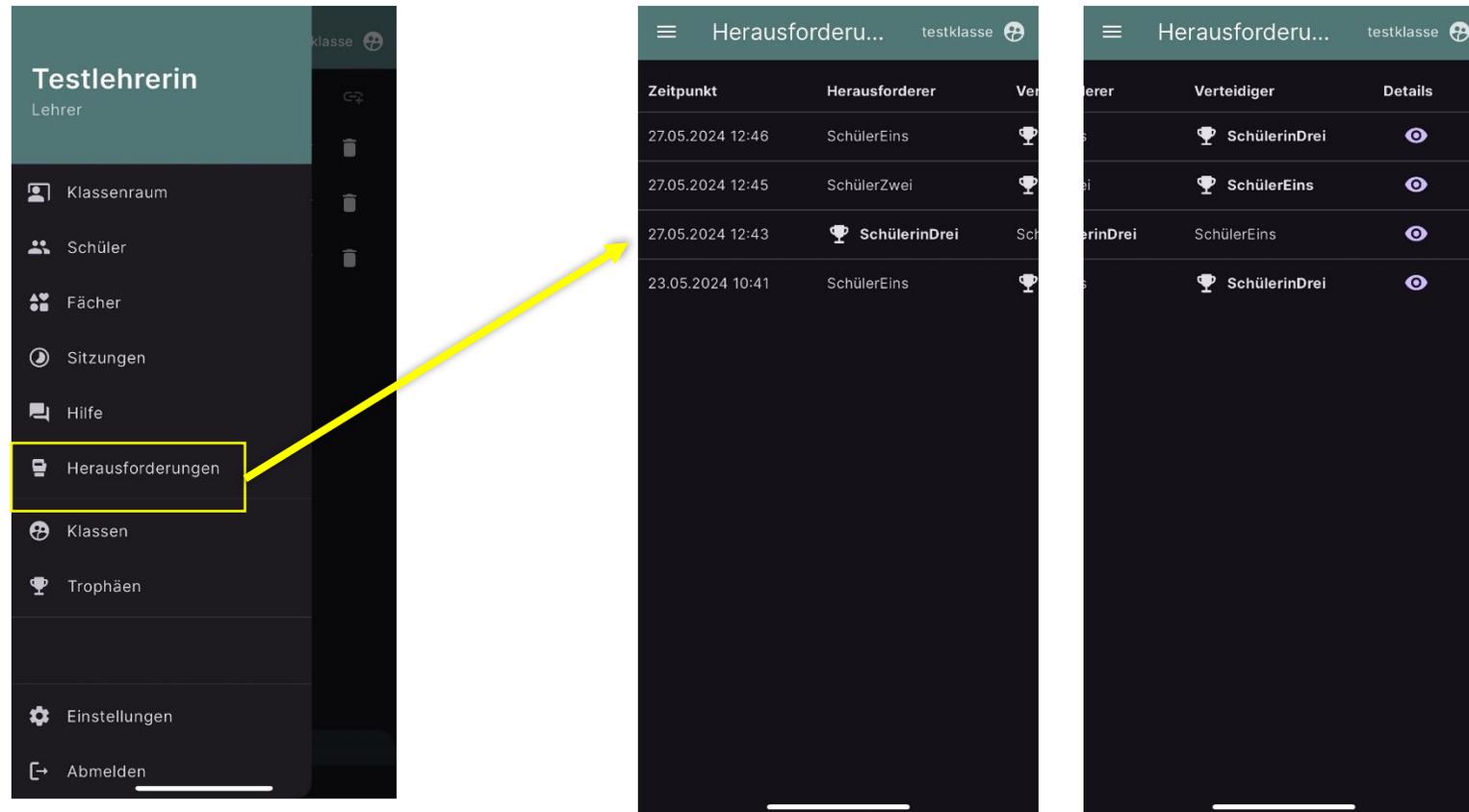
Der Kampf ist vorbei, was nun?



Spielnachbereitung

Der Kampf ist vorbei, was nun?

Nicht nur Schüler:innen sondern auch die Lehrende können rückwirkend auf die Kampfstatistik über „Herausforderungen“ zugreifen. Scrolle für Details weiter nach rechts!



06

Anpassungsmöglichkeiten

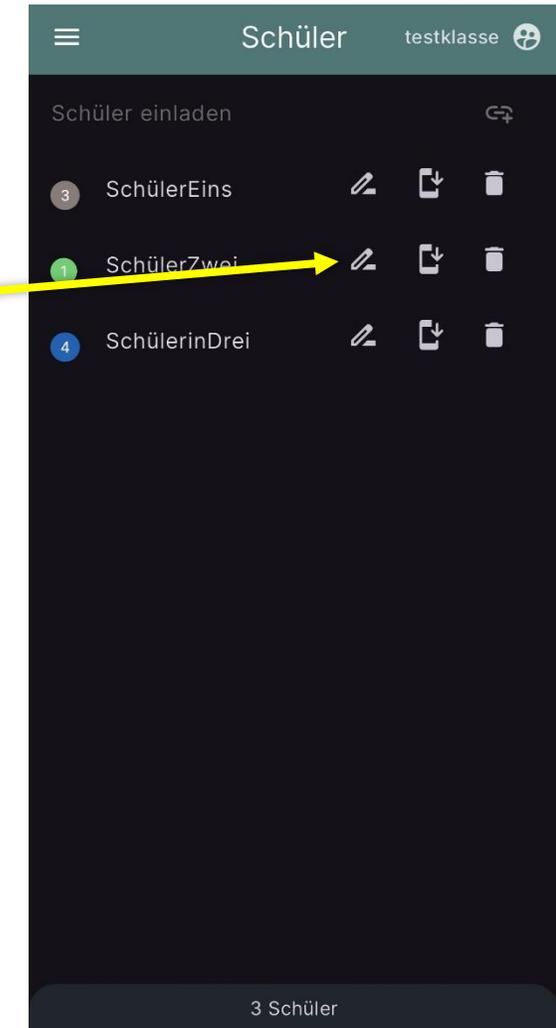
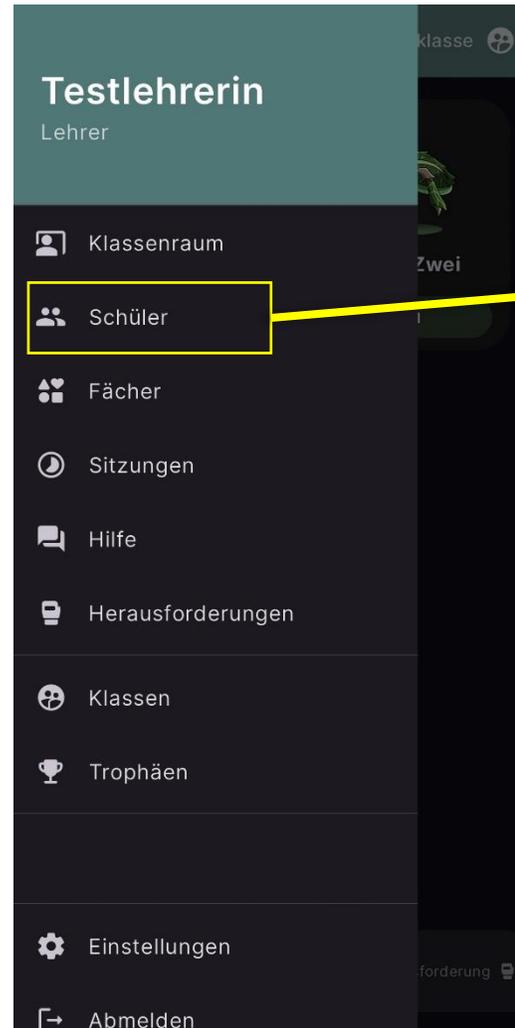
Wie machen sie ClassroomMonsters zu Ihrem individuellen Spiel?



Anpassungsmöglichkeiten

Wie machen sie ClassroomMonsters zu Ihrem individuellen Spiel?

Ein wichtiger Punkt, sollten sich Schüler:innen Namen geben die Sie als unangemessen erachten können Sie diese über die Lister „Schüler“ anpassen.



07

Coming Soon

Wir entwickeln uns ständig weiter!

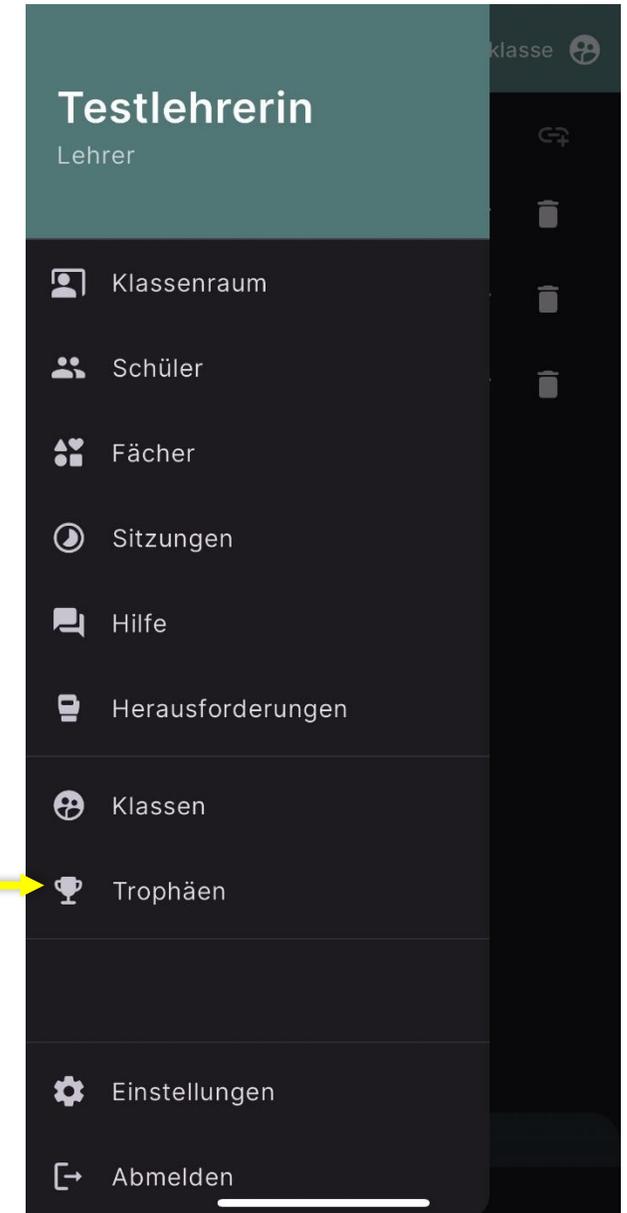
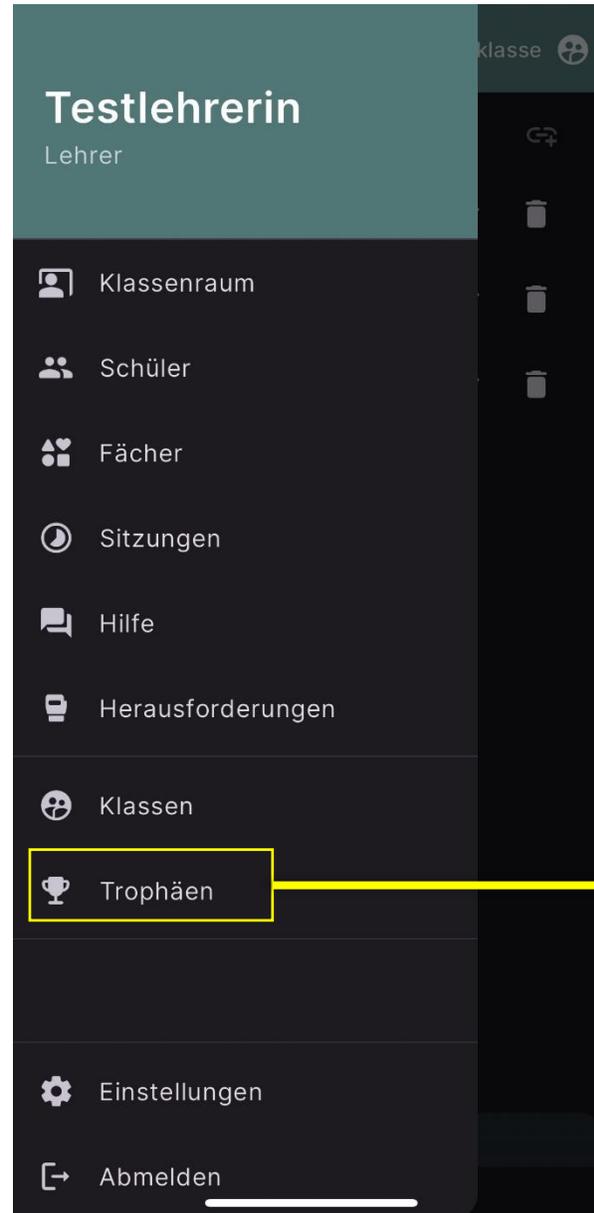


Coming Soon

Wir entwickeln uns ständig weiter!

Als nächster Schritt, wollen wir es Lehrenden ermöglichen Trophäen für ihre Schüler:innen selbst designte Trophäen zu vergeben.

Die wird über „Trophäen“ möglich sein.



07

Kontakt

Sie haben Fragen? Dann melden Sie sich gerne!



Viel Spaß beim Spielen!

Wünscht Ihnen Ihr educa-Team

Tabea Schwarz
Projektmanagerin
Tabea.schwarz@digitallearning.gmbh
Mobil: 0152 31849288

Digital Learning GmbH, Am Sportplatz 4, 37115 Duderstadt

HRB 206304 USt. ID-Nr. 35/200/01359

