



ClassroomMonsters Anleitung

Stand 03.02.2025



Übersicht

01 Kurzbeschreibung

02 Material

03 Bevor es losgeht

04 Klassenraum

05 Spielelemente

06 Unterstützung

07 Coming Soon



01

Kurzbeschreibung

Was ist ClassroomMonsters?



ClassroomMonsters

Mehr Motivation im Klassenzimmer

ClassroomMonsters motiviert Schüler:innen, sich mehr im Unterricht zu beteiligen und gibt Lehrkräften ein einfaches Werkzeug für schnelles Feedback. Schüler:innen wählen selbst ein Monster, welches durch Engagement und Hilfsbereitschaft im Klassenraum stärker wird - und das ohne ständigen Blick auf den Bildschirm.



02

Material

Was benötigen Sie für die Nutzung von ClassroomMonsters?



Material

Was benötigen Sie für die Nutzung von ClassroomMonsters?

Lehrende und Lernende brauchen:

- Ein Endgerät mit Verbindung zum Internet
- ClassroomMonsters kann als App installiert werden oder über den Browser genutzt werden
- Mail Adressen werden **nicht** benötigt



03

Bevor es losgeht

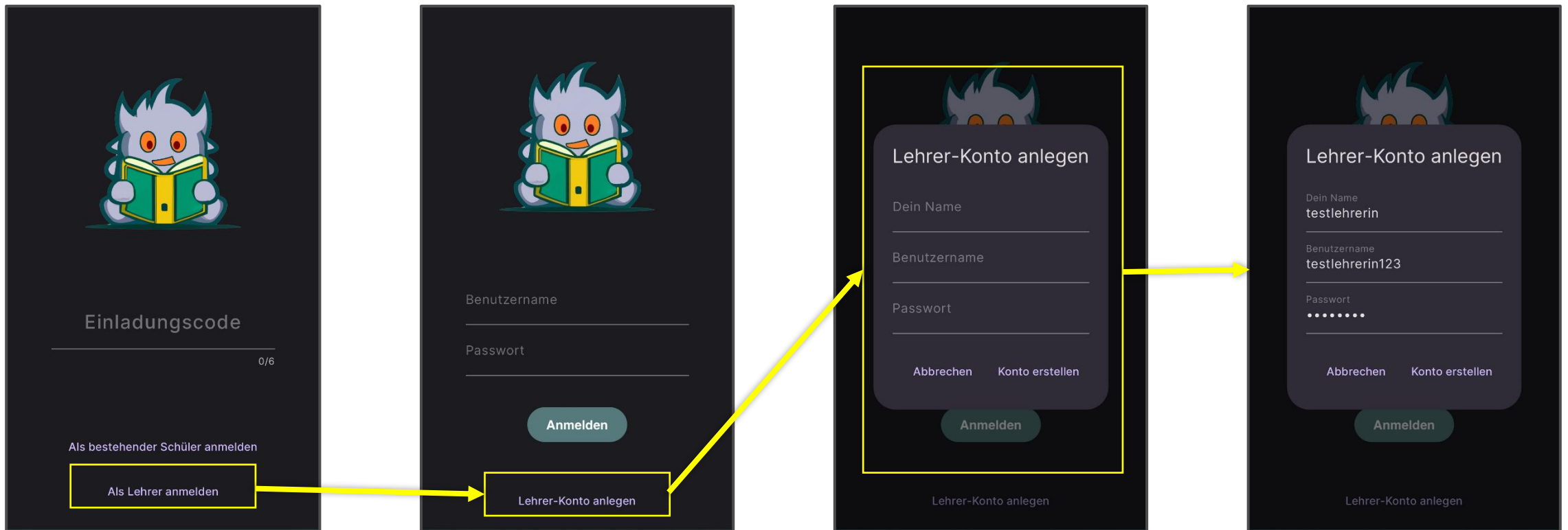
Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?



Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

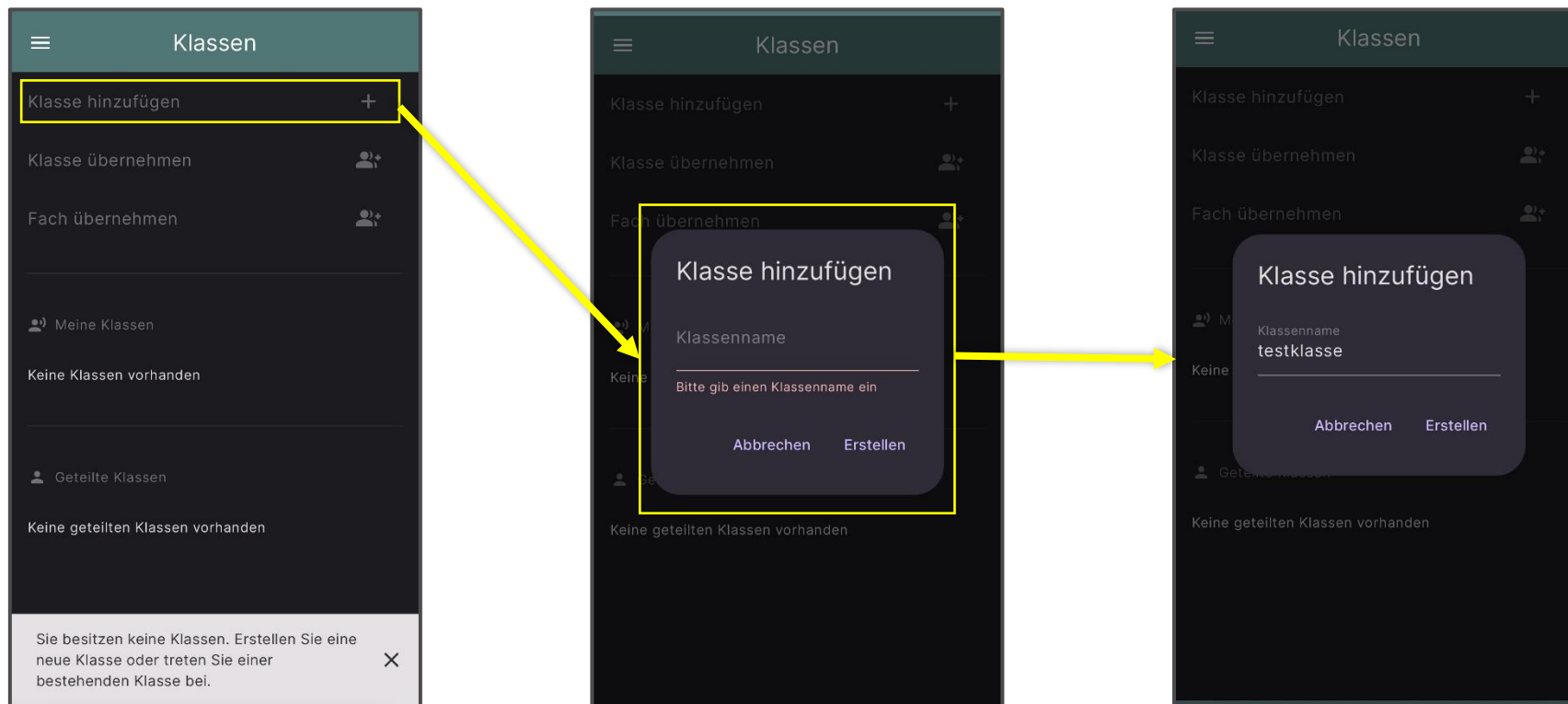
Lehrende können sich ganz einfach über die App oder der Browseranwendung ein Konto anlegen.



Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

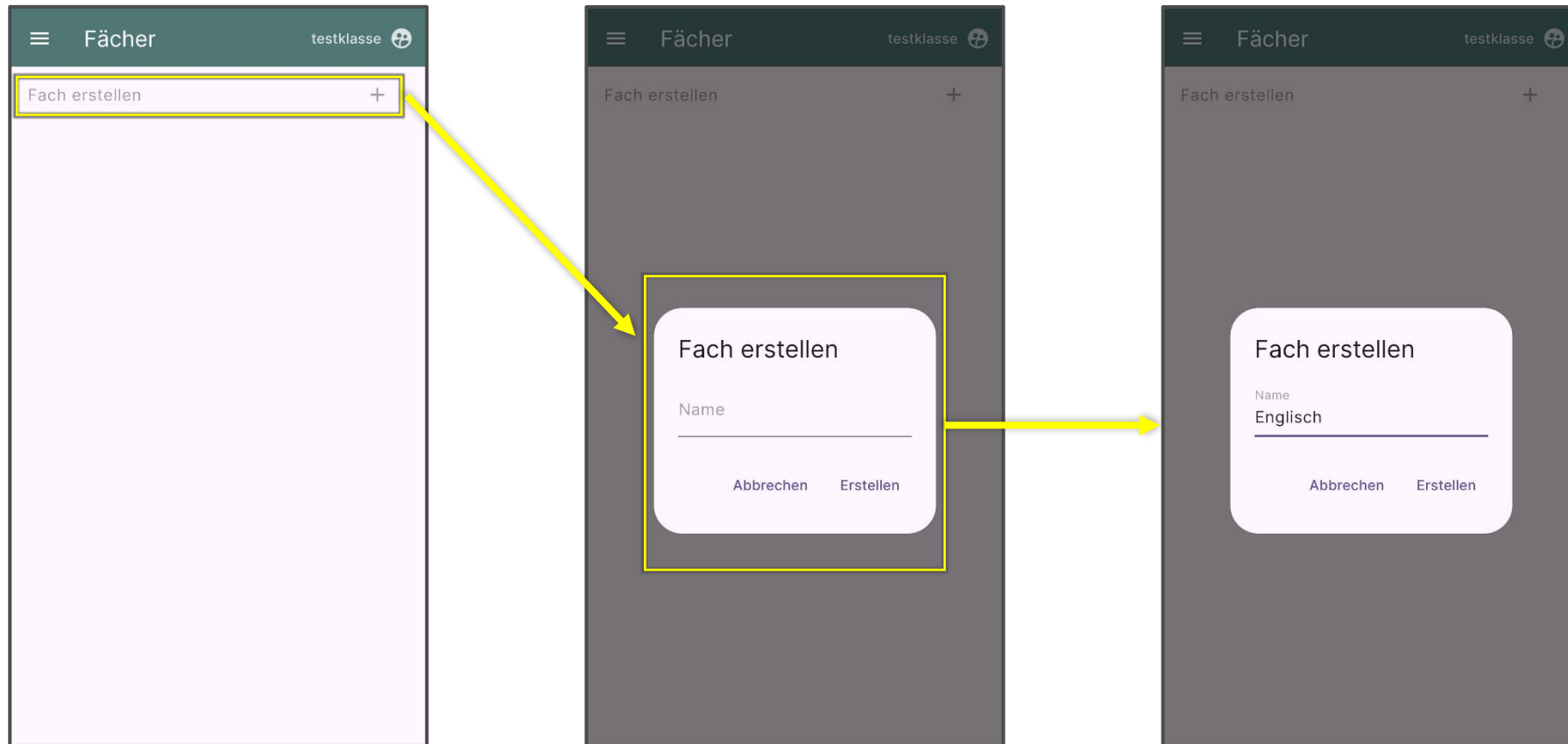
Nun geht es auch schon um die Einrichtung der Klassen.
Über den Tab „Klassen“ können hier beliebig viele angelegt werden.



Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

Als nächstes werden im Tab „Fächer“ für die Klasse ein oder mehrere Fächer erstellt.



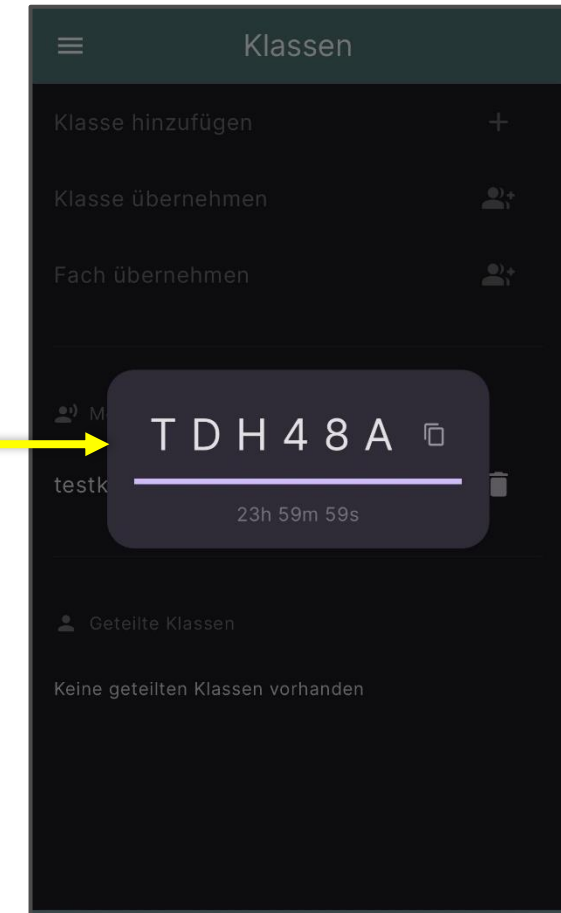
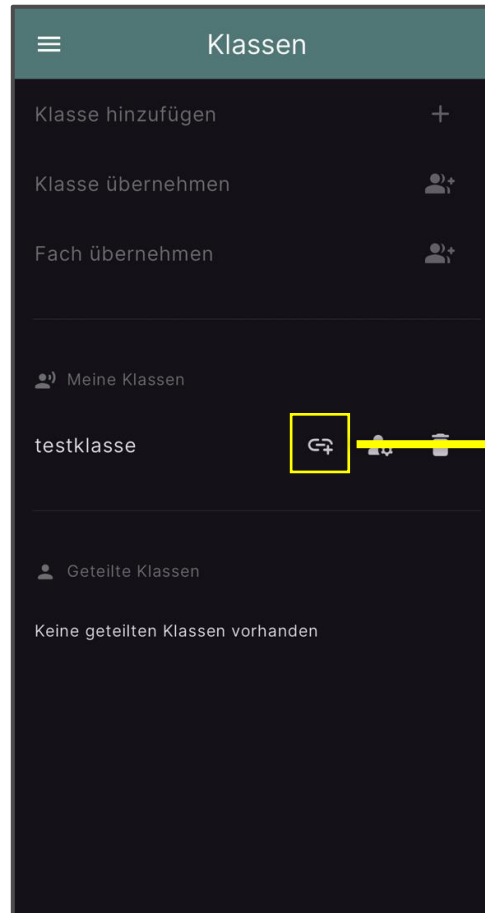
Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

Das wars auch schon.

Sie können nun auf den „Schüler einladen“ Button klicken.

Der angezeigte Code ermöglicht den Schüler:innen der Klasse beizutreten.

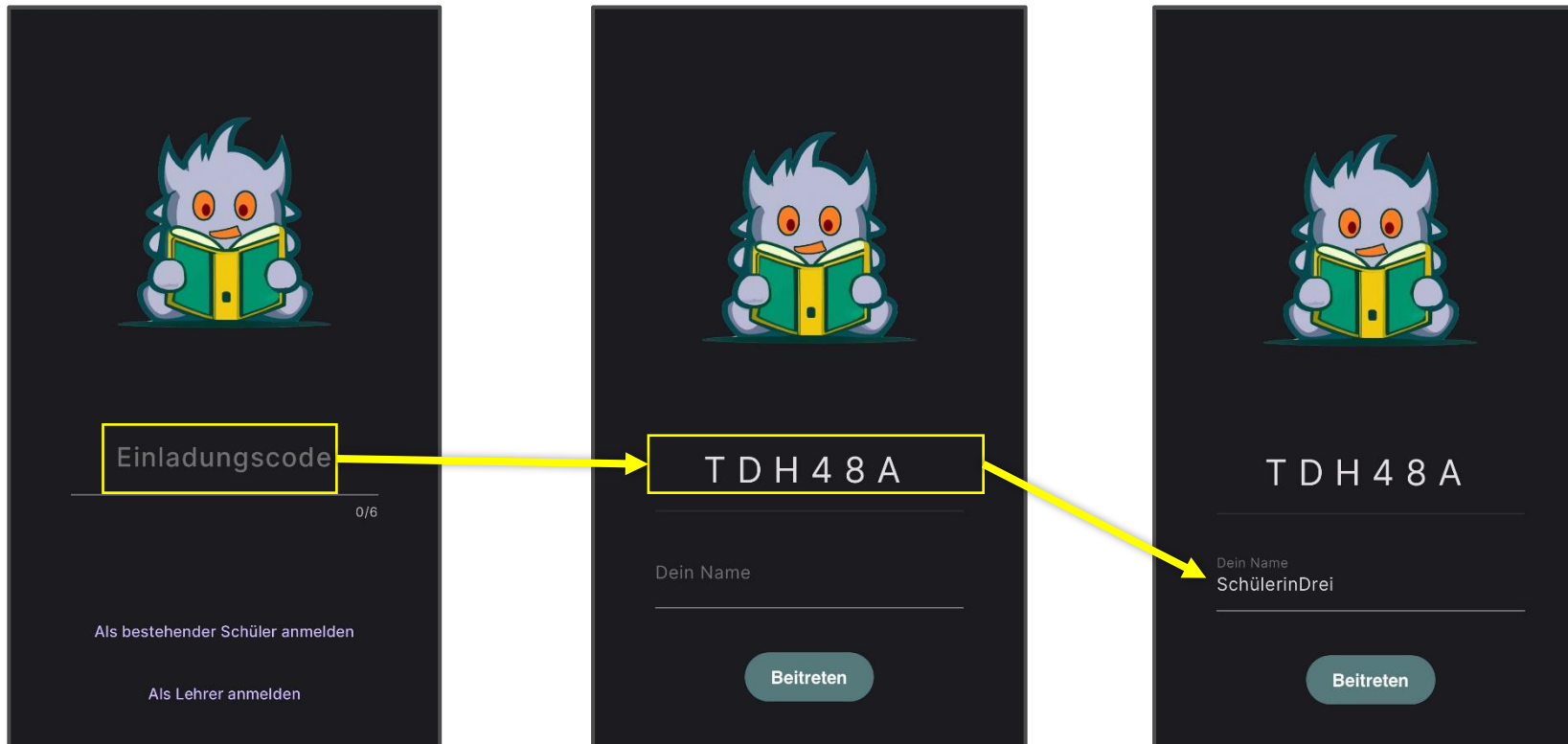


Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

Wie starten die Schüler:innen?

Über die App oder die ClassroomMonsters Browseranwendung können die Schüler:innen sich über den generierten Code anmelden.



Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

Nach der Anmeldung können die Schüler:innen nun ihre ClassroomMonster wählen. Unsere drei Testschüler:innen sind schon so weit!

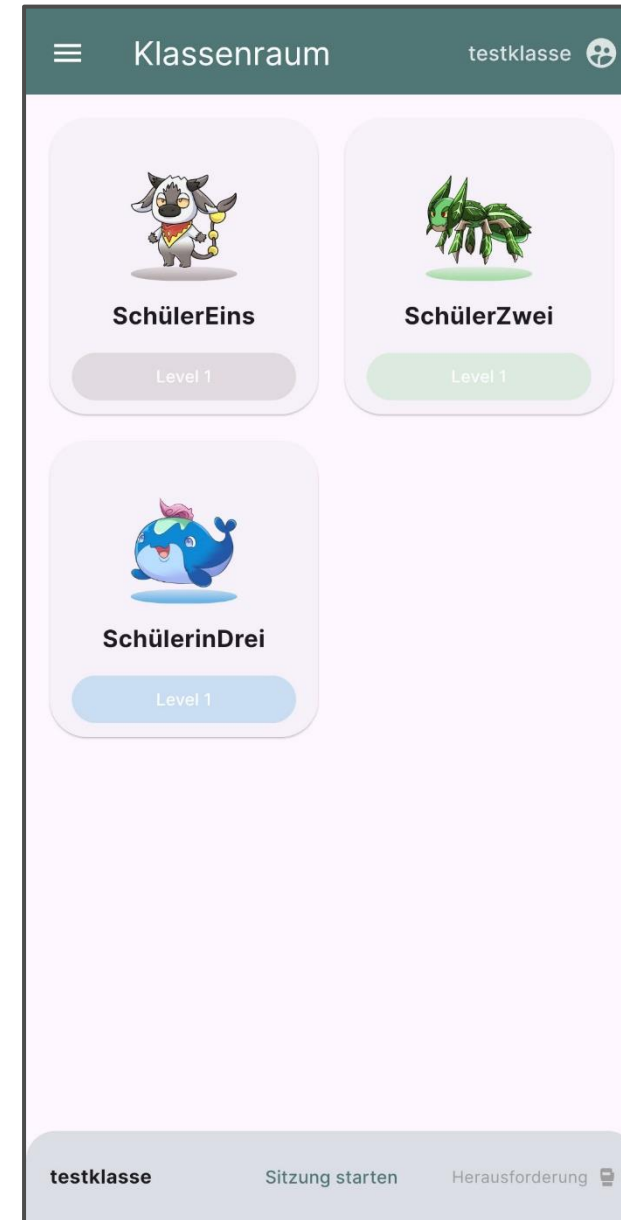


Bevor es losgeht

Welche Vorbereitung müssen getroffen werden?

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

Alle Monster starten auf Level 1.

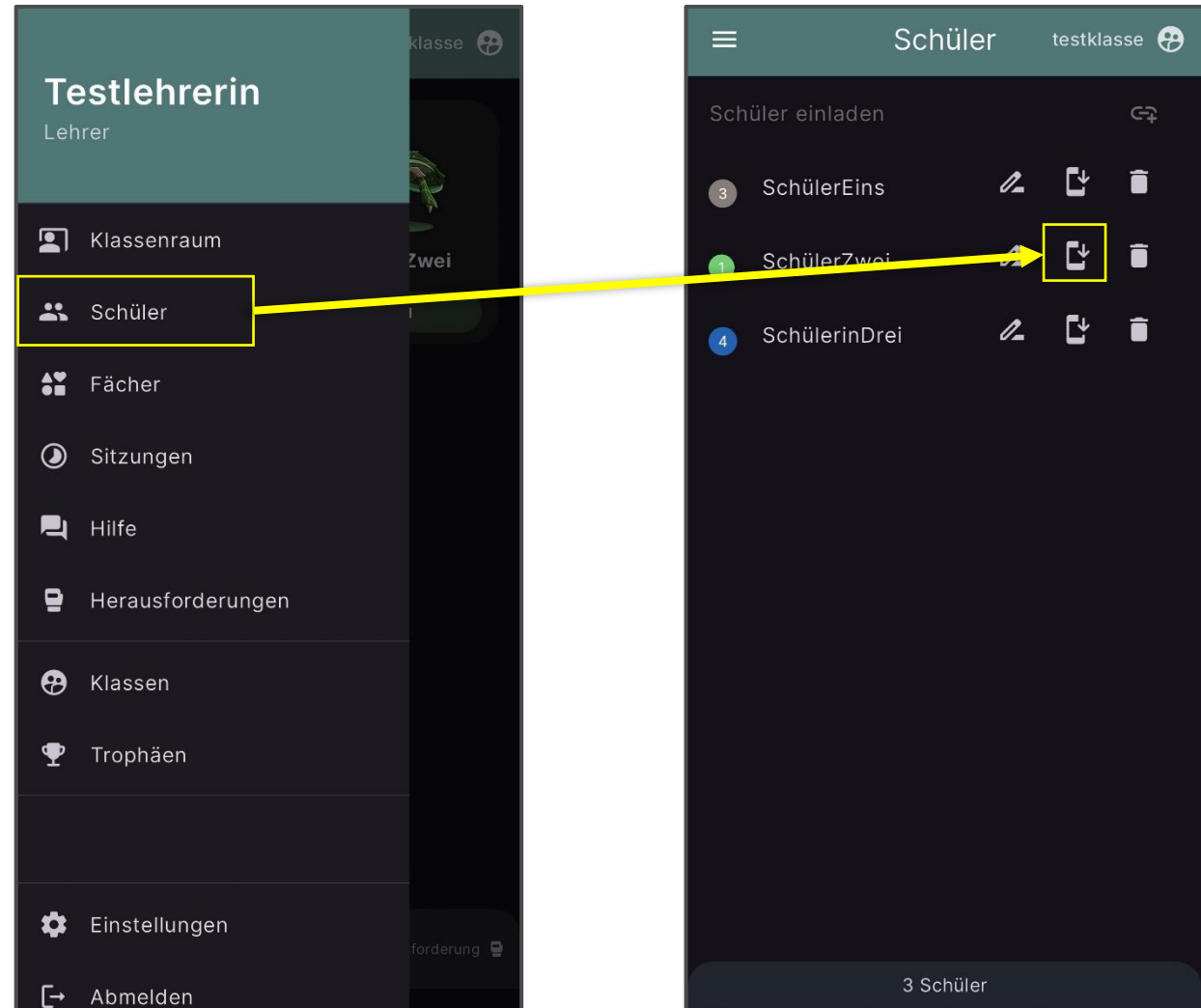


Ausgeloggt?

Schüler:innen bleiben eingeloggt, ohne E-Mail oder Passwort.

Stürzt ein Gerät ab oder verschwindet die Anwendung auf magische Weise?

Kein Problem. Über „Schüler“ kann die jeweilige Person wieder eingeladen werden.



04

Klassenraum

Die alltägliche Nutzung im Hintergrund

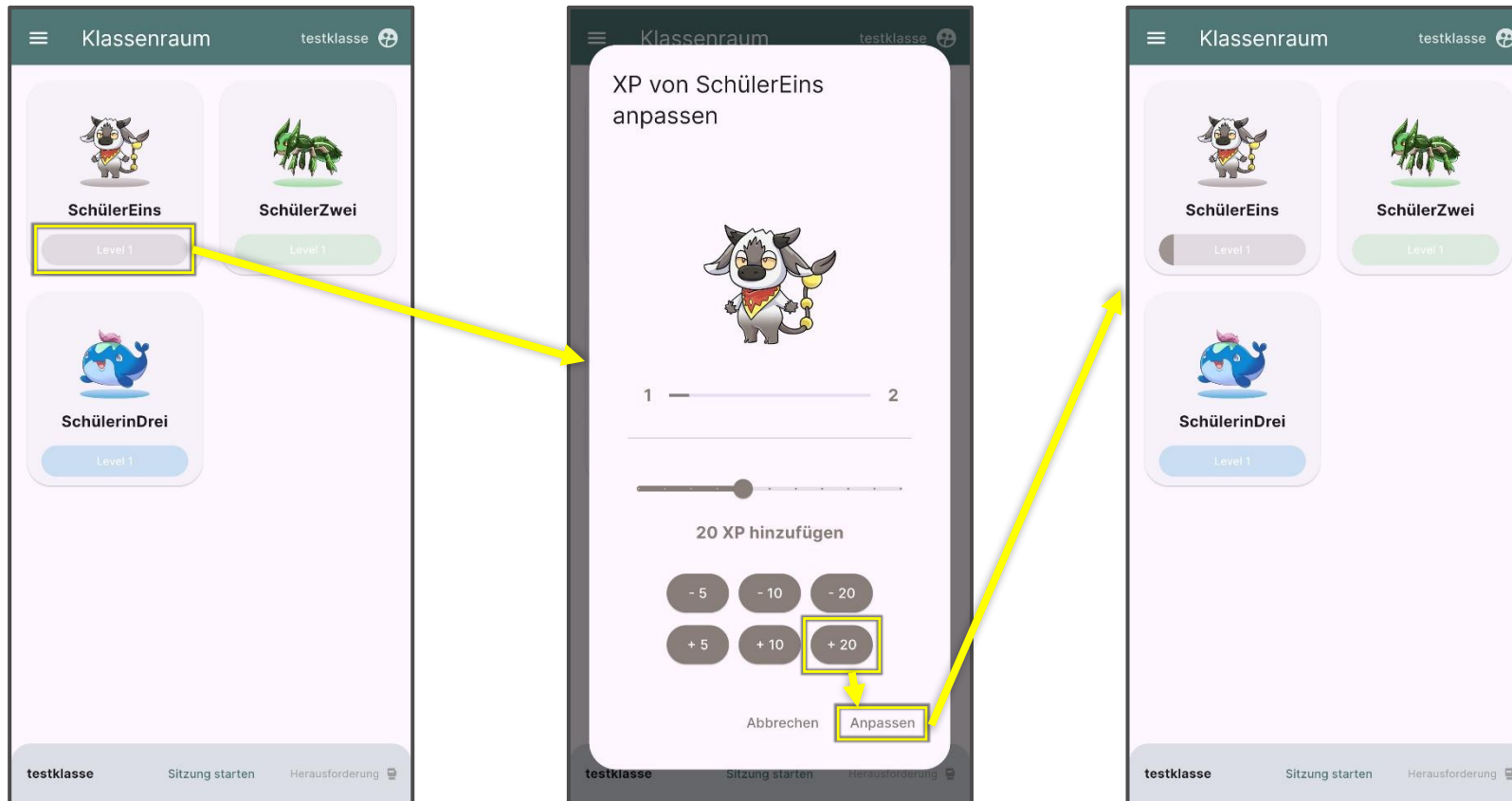


Klassenraum

Die alltägliche Nutzung im Hintergrund

Auf dem Homescreen, dem „Klassenraum“, verteilen Sie mit wenigen Klicks Erfahrungspunkte, zum Beispiel in einer Arbeitsphase oder am Ende der Stunde.

In diesem Beispiel hat SchülerEins im Unterricht Engagement gezeigt und erhält 20 XP.



05

Spielelemente

Wie wird eine Herausforderung gestartet?



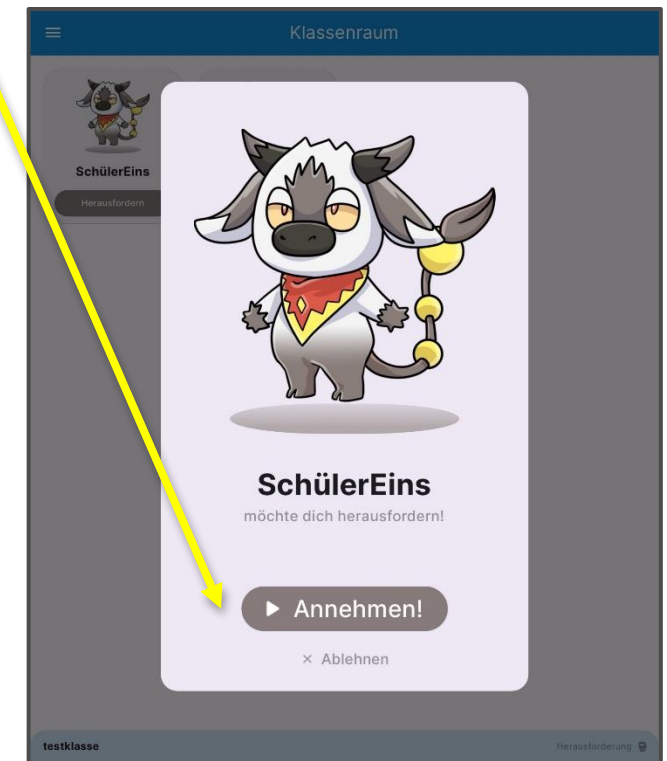
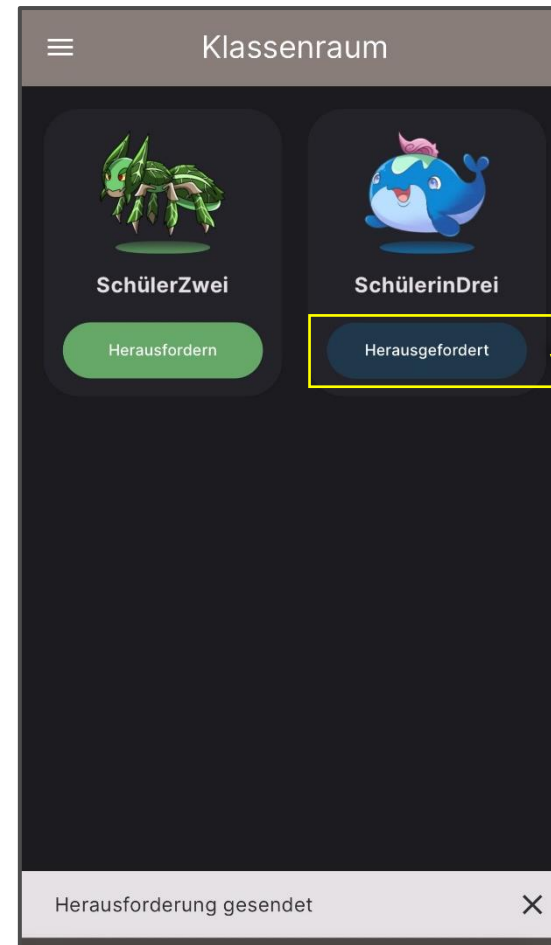
Spielelemente

Wie wird eine Herausforderung gestartet?

Einmal pro Woche können Schüler:innen sich untereinander herausfordern.

Dabei entscheiden sie selbst mit wem sie in ein Duell gehen wollen.

Mit einem Klick wurde hier SchülerinDrei herausgefordert.



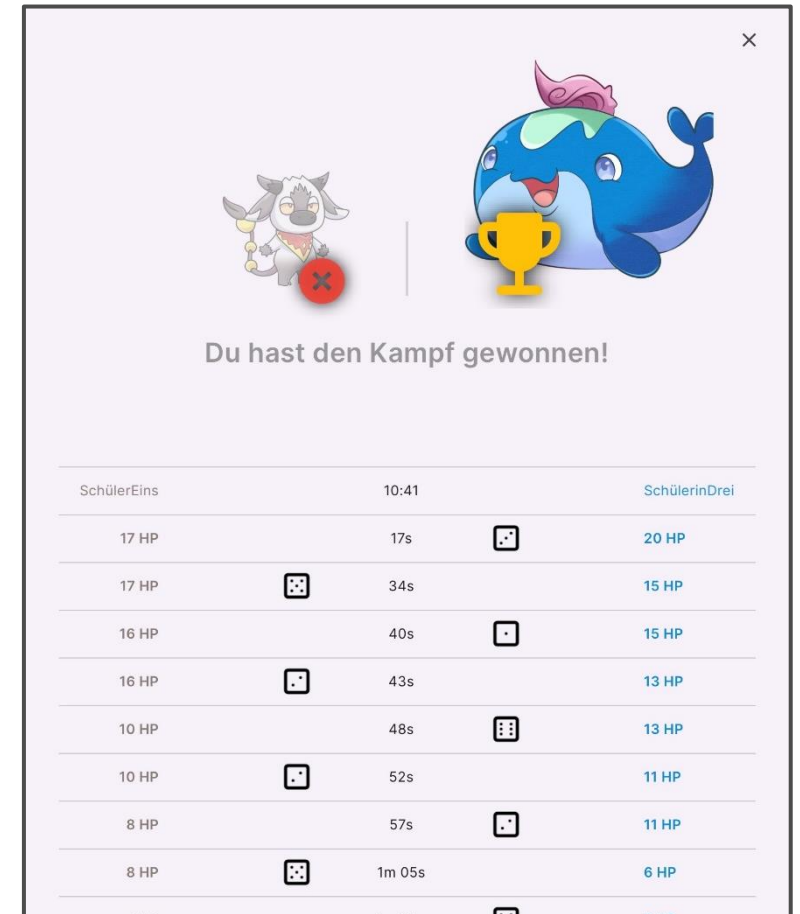
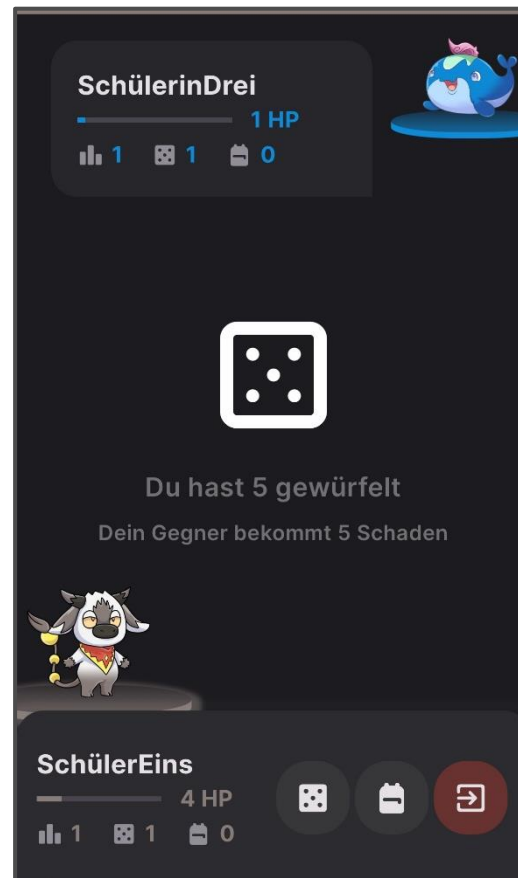
Spielemente

Wie läuft die Herausforderung ab?

Monster mit höherem Level sind stärker und haben eine bessere Chance zu gewinnen.

Nacheinander wird gewürfelt, das Monster, welches als erstes keine HP mehr hat, verliert das Duell.

In diesem Beispiel gewinnt SchülerinDrei und erhält eine Trophäe für ihr Profil.



06

Unterstützung

Kooperation leicht gemacht: Lernende unterstützen einander



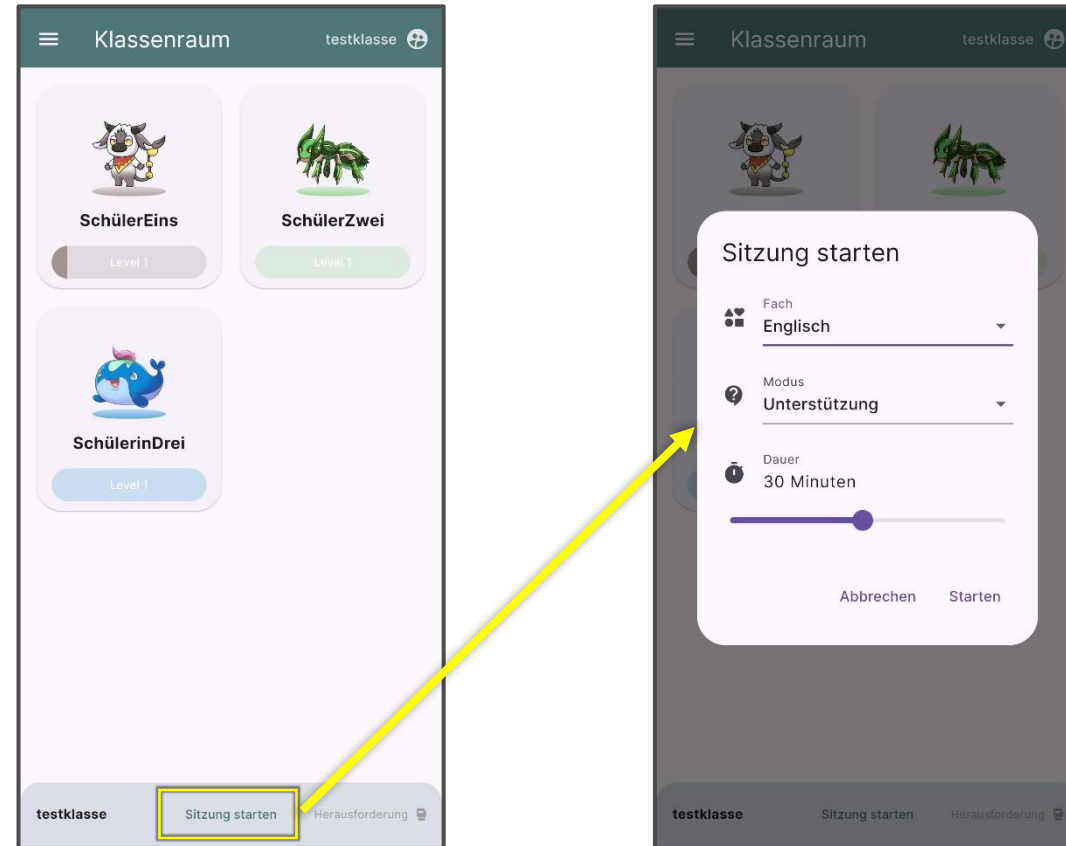
Unterstützung

Lernende unterstützen einander

Im Unterstützungsmodus können Schüler:innen innerhalb der Klasse um Hilfe bitten und Mitschüler:innen unterstützen.

Dafür starten Sie in der Klassenansicht eine Sitzung mit dem Modus „Unterstützung“.

Das passende Fach und die gewünschte Dauer können ebenfalls eingestellt werden.



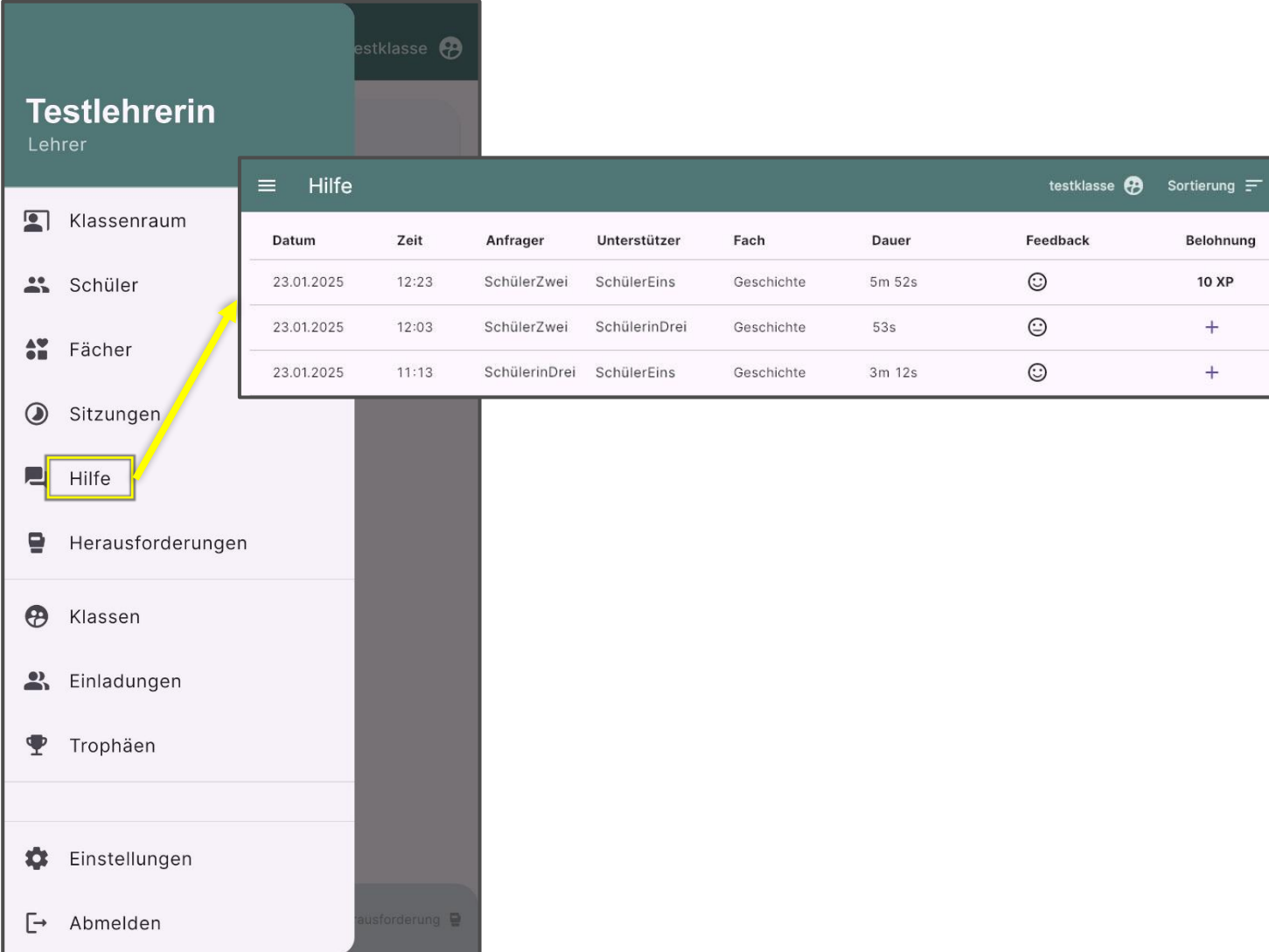
Unterstützung

Lernende unterstützen einander

Die Lehrkraft behält dabei immer den Überblick.

Unter dem Tab „Hilfe“ sind alle Unterstützungen der Schüler:innen aufgelistet.

Hilfsbereitschaft und gelungene Kooperationen können hier positiv verstärkt werden.



The screenshot displays a mobile application interface for a teacher. On the left is a sidebar menu with the following items: Klassenraum, Schüler, Fächer, Sitzungen, Hilfe (highlighted with a yellow box and arrow), Herausforderungen, Klassen, Einladungen, Trophäen, Einstellungen, and Abmelden. The main content area shows a 'Hilfe' (Help) tab with a table of support requests. The table has the following columns: Datum, Zeit, Anfrager, Unterstützer, Fach, Dauer, Feedback, and Belohnung. The data rows are as follows:

Datum	Zeit	Anfrager	Unterstützer	Fach	Dauer	Feedback	Belohnung
23.01.2025	12:23	SchülerZwei	SchülerEins	Geschichte	5m 52s	😊	10 XP
23.01.2025	12:03	SchülerZwei	SchülerinDrei	Geschichte	53s	😞	+
23.01.2025	11:13	SchülerinDrei	SchülerEins	Geschichte	3m 12s	😊	+



07

Coming Soon

Wir entwickeln uns ständig weiter!

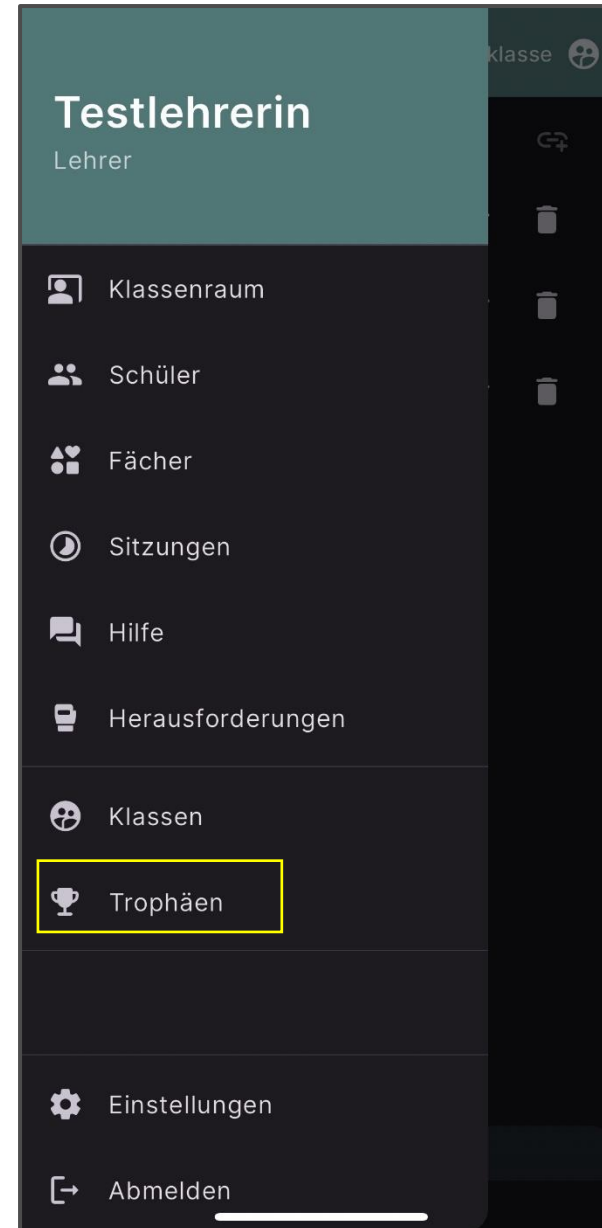


Coming Soon

Wir entwickeln uns ständig weiter!

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

Dies wird über „Trophäen“ möglich sein.



Viel Spaß beim Lernen!

Noch Fragen?

Dann kontaktieren Sie uns!

support@digitalllearning.gmbh

Digital Learning GmbH, Am Sportplatz 4, 37115 Duderstadt

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

