

CLASS CRAFT



EINE KLEINE EINFÜHRUNG FÜR ELTERN

Classcraft ist ein Lernspiel für das Klassenzimmer, das entwickelt wurde, um Teamwork zu ermutigen, die Teilnahme am Unterricht und die Motivation in einer Lernumgebung zu verbessern.

Ihr Kind steht kurz davor, ein Abenteuer anzutreten, das seine Sicht auf die Schule verändern wird - ohne dass es dafür das Klassenzimmer verlassen muss. Das Abenteuer heißt Classcraft - ein Rollenspiel mit Magiern, Kriegern und Heilern, das Lehrer und Schülerinnen und Schüler gemeinsam spielen.

Aber Classcraft ist kein gewöhnliches Spiel. Die Schülerinnen und Schüler lernen weiterhin nach dem normalen Lehrplan. Was sich aber ändert, ist ihre Beziehung zum Unterrichtsmaterial. Classcraft bildet eine zusätzliche Ebene über der normalen Klassenstruktur. Die Schülerinnen und Schüler erschaffen Charaktere, die besondere Kräfte erlernen und Erfahrung sammeln können, und ihr Verhalten und ihre Leistung im Klassenzimmer hat direkten Einfluss darauf, wie ihre Charaktere und Teammitglieder den Unterricht bestreiten und Erfolg haben.

Die Schülerinnen und Schüler spielen kein virtuelles Spiel wie Minecraft oder World of Warcraft. Classcraft ist zwar von diesen Spielen inspiriert und läuft in einem Browser, macht aber aus dem unvernetzten Klassenzimmererlebnis ein Abenteuer. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihren Klassenmitgliedern zu helfen - und dadurch auch ihren Teammitgliedern im Spiel. Sie lernen, sich mit dem Unterrichtsstoff auseinanderzusetzen - Mathematik, Physik, Sprachen, Sozialkunde oder beliebige andere Fächer - damit sie ihre Charaktere mächtiger machen können. Und sie lernen, dass störendes oder negatives Verhalten im Unterricht dem Spielerfolg ihrer Charaktere abträglich ist.

Nach kurzer Zeit dürften Sie und die Lehrperson Ihres Kindes eine positive Entwicklung in der Einstellung und der schulischen Leistung bemerken - echte, sinnvolle und langfristige Verbesserungen. Dann macht die Schule Spaß!

WIE CLASSCRAFT FUNKTIONIERT

- Die Schülerinnen und Schüler erschaffen Charaktere, die Lebenspunkte (um im Spiel zu überleben), Aktionspunkte (um Kräfte zu nutzen) und Erfahrungspunkte (für Stufenaufstiege und das Erlernen neuer Kräfte) sammeln und verlieren können.
- Schülerinnen und Schüler werden im Spiel belohnt, wenn sie im Unterricht gute Leistungen erbringen - wie zum Beispiel 60 Erfahrungspunkte für eine richtig gut gemacht Hausaufgabe.
- Wenn sich eine Schülerin oder ein Schüler schlecht benimmt, verliert sie oder er Lebenspunkte. Bei einem Punktestand von NULL wird eine Strafe ausgewürfelt.
- Die Schülerinnen und Schüler sind erfolgreicher im Spiel, wenn sie mit ihrem Team im Unterricht zusammenarbeiten, positive Beziehungen etablieren und die Vorteile von Teamwork lernen.
- Schülerinnen und Schüler können ihre Charaktere "Kräfte" lehren, die ihnen oft Vorteile im Unterricht bringen - wie beispielsweise kleine Hilfestellungen vom Spielleiter bei Klassenarbeiten oder das Einreichen von Hausaufgaben einen Tag später.
- Je besser die Leistungen der Schülerinnen und Schüler im Unterricht, an Prüfungen und Tests ist, desto erfolgreicher sind ihre Charaktere im Spiel. Ein Gewinn für alle!
- Schülerinnen und Schüler können sich auf der Webpage extra Übungsaufgaben für den Unterricht herunterladen, diese – auch digital – einreichen und damit noch mehr Erfahrungspunkte sammeln.
- Ab voraussichtlich Oktober können sich Eltern über einen Gastaccount über den Fortschritt ihres Kindes selbst auf dem Laufenden halten.

Die Lehrerin oder der Lehrer spielt die Rolle des Spielleiters, und alle Fragen bezüglich der Anwendung von Classcraft in der Klasse Ihres Kindes können Sie gerne direkt an Herrn Jurgeleit schicken:

schicksiemir@googlemail.com.

Das Lernspiel finden Sie hier: www.classcraft.com

Rückmeldezettel (bitte ausfüllen, ankreuzen und Herrn Jurgeleit zukommen lassen)

Mein Kind _____

- darf an Classcraft teilnehmen
- darf nicht an Classcraft teilnehmen