

# World of Classcraft<sup>1</sup> im Lateinunterricht

Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis

von **Melanie Banken**

Gymnasium Petrinum Recklinghausen  
mbanken@petrinum.schulen-re.de

**Schlüsselwörter:** Gamification, Motivation, digitaler Unterricht, selbstreguliertes Lernen, Differenzierung, Peer-Groups, Learning Management System

## 1. Latein versus Digitalisierung – ein finaler Boss-Kampf?

Den neuen Medien und den Alten Sprachen werden oft – um in der Gaming-Sprache zu bleiben – quasi kontra-energetische Kräfte zweier Endgegner zugeschrieben. Das aus der temporalen Differenz – Antike vs. Moderne – konstatierte Unvereinbare scheint in den Augen vieler in Stein gemeißelt, ein har-

mir diese ‚Gamification‘ von Unterricht – so wird die Verwendung von Designprinzipien des Gamings in anderen Kontexten bezeichnet – auch zunächst als verzweifelter Versuch vor, Unterricht angesagt zu machen, indem man an die virtuelle Welt der Online-Spiele, die ‚berüchtigte‘ Lebenswelt der Schüler\*innen (S‘uS), andockt. Doch: Nichts geht über die herodoteische *Autopsia*: Selbst sehen, selbst testen, bevor man ein Urteil fällt!

## 2. Classcraft brevi<sup>3</sup>

Classcraft wurde vom amerikanischen High-school-Lehrer Shawn YOUNG entwickelt (Oktober 2014). Es handelt sich hierbei um eine Lernumgebung (*Engagement Management System*), die im Stil eines Fantasy-Games gestaltet ist: Neben der virtuellen Repräsentation des Lernenden durch einen Avatar ist auch das für Online-Spiele wie *World of Warcraft* typische Punktesystem integriert, d. h. positi-



Images courtesy of Classcraft Studios Inc.

monisches, gewinnbringendes Team-Playing ausgeschlossen. Wenn überhaupt fungierten digitale Medien im Lateinunterricht als extrinsische Lockmittel zur Motivationssteigerung, um dem Fach Latein einen ‚neuen Anstrich‘ zu verleihen, das verstaubte Fach wieder ‚hip‘ zu machen.<sup>2</sup> Als ich auf dem DED (Digital Education Day in Köln am 30.11.19) an einer Session zu *World of Classcraft* teilnahm, kam

vers Arbeits- und Sozialverhalten wird mit Erfahrungspunkten (XP) belohnt, negatives mit dem Verlust von Lebenspunkten (HP). Während mit den XP-Punkten zusätzliche „Kräfte“, Privilegien wie Fristverlängerung für die Abgabe der Hausaufgaben, erworben werden können, hat der Verlust aller HP-Punkte pädagogische Maßnahmen zur Folge. Wichtiger Bestandteil dieses Systems ist die Arbeit im

1 CLASSCRAFT is a trademark used under permission from Classcraft Studios Inc., owner of this trademark. The author(s) is (are) not affiliated with Classcraft Studios Inc., and Classcraft Studios Inc. shall not be liable in any manner for the content of this document, including, without limitation, in case of infringement on third party intellectual property rights and in case of incompatibility of this document with the use of Classcraft Studio Inc.products.

2 Vgl. MÖLLER, M.: Neue Marketingstrategien für die alten Sprachen? In: FAZ online vom 10.06.2018: <https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/bildungsmisere-neue-marketingstrategien-fuer-die-alten-sprachen-15437354.html> (Zugriff am 15.10.2020).

3 Ausführliche Informationen auf der offiziellen Homepage unter <https://www.classcraft.com/de/overview/> (Zugriff am 15.10.2020).

Team. Nur wenn Schüler\*innen eines Teams zusammenarbeiten, können sie erfolgreich sein. Gegenseitiges Unterstützen ist somit unabdingbar. Darüber hinaus bietet das System den Lehrkräften Features wie Lärmampel, Zufallsauswahl, Boss-Kämpfe (Quizze) und tägliche Zufallsereignisse.

### 3. Argumente contra und pro Classcraft

Die zentralen Contra-Argumente, die sich bezüglich dieser Art von *Gamification* im Netz finden lassen, können wie folgt zusammengefasst werden:<sup>4</sup>

- Kein Mehrwert: Vorgaukeln einer Spiele-Welt, lediglich ein Zuckerguss, der über den traditionellen Unterrichts-Modi liege. Die Spielumgebung lenke nur vom eigentlichen Stoff ab, der Schwerpunkt verlagere sich vom Wissenserwerb zum Entertainment-Genuss.
- Oder weiter auf die Spitze getrieben – ein ‚versüßtes‘ Überwachungsinstrument: Unter dem Deckmantel einer Spiele-Welt verberge sich ein in unzumutbarem Maße Kontrolle ausübendes Instrumentarium. Damit ist zugleich impliziert, dass dieses externe, vom eigentlichen Sachverhalt losgelöste Werkzeug als reines Punkte-Belohnungs- bzw. Bestrafungssystem im Sinne des operanten Konditionierens nur die extrinsische Motivation der S'uS bestärke.
- Battle- statt Gemeinschaftsstrukturen: Die Teamstruktur fördere den Konkurrenzkampf unter den S'uS<sup>5</sup>.

**Warum habe ich mich dennoch an das Experiment mit Classcraft gewagt?** Zunächst einmal ist bereits die Annahme einer sich ausschließenden inhärenten Kontrarietät zwischen Lateinunterricht und dem Digitalisierungsprozess eine falsche Prämisse, die zu dem Fehlschluss (*non sequitur*) der Inkompatibilität führt; falsch vor allem, wenn – wie in

diesem Fall – das digitale Medium als ‚(Lehr-)Werkzeug‘ zur Wissensvermittlung fungiert und somit zwei verschiedene Ebenen – Unterrichtsgegenstand/Lernziel (Latein) vs. Lehrwerkzeug (*Classcraft*) – zu unterscheiden sind. Denn warum sollte der Einsatz eines digitalen Tools im Lateinunterricht nicht genauso gewinnbringend sein wie beispielsweise im Physik-Unterricht? Der ‚Überlebenskünstler‘ Latein ist ebenso mit jedem neuartigen medialen Werkzeug zu vermitteln. Aber warum gerade mit *Classcraft*? Neben der reinen Neugierde war es – *mirabile dictu* – die Aussicht auf einen Mehrwert für meinen Unterricht, der mich zur intensiveren Auseinandersetzung mit *Classcraft* motivierte.

Da es den Rahmen dieses Beitrags sprengte, die Passung mit diversen didaktischen Prinzipien detailliert darzulegen, sollen folgende drei Pro-Argumente hier zunächst genügen:

- **Motivation:** Spaß und daraus resultierende Motivation sind wohl die banalsten Argumente für den Einsatz von *Gamification*. Der Vorwurf der *Classcraft*-Gegner, dass S'uS hier zu „Punkte-Zombies“<sup>6</sup> werden, die lediglich durch die Spiel-Illusion extrinsisch motiviert auf der Jagd nach XP-Punkten seien, kann entgegengehalten werden, dass dies zu den regulären, stetig dominanter werdenden „Noten-Zombies“ keinerlei Verschlechterung darstellt.<sup>7</sup> Ob Noten oder Punkte, beides sind nur numerische Repräsentanten einer Leistungsdarstellung.<sup>8</sup> Wenngleich sich bei S'uS heute der Fokus immer mehr auf extrinsische Faktoren (Noten, Entgehen von Strafen etc.) zu verschieben scheint, wird ein Transitus von extrinsisch zu intrinsisch aber durchaus von allen angestrebt und kommt sogar Studien zufolge sehr häufig vor, wenn die S'uS Spaß am Lernen haben<sup>9</sup> – Das ist aber auch kein Novum, denn schon die Römer und in der Nachfolge die französischen Aufklärer wussten, *docere*

<sup>4</sup> Zusammengetragen vor allem aus den folgenden Online-Beiträgen zu *Classcraft*: <https://www.classcraft.com/de/Gamification/>, hier vor allem der Unterpunkt „Kritik“; CONWAY, S.: *Zombification?: Gamification, Motivation, and the User*, 2014, verfügbar unter: [https://www.researchgate.net/publication/265557299\\_Zombification\\_Gamification\\_motivation\\_and\\_the\\_user](https://www.researchgate.net/publication/265557299_Zombification_Gamification_motivation_and_the_user) (Zugriff am 15.10.2020).

<sup>5</sup> S'uS als Abkürzung für Schülerinnen und Schüler, im folgenden ebenso L'uL für Lehrerinnen und Lehrer.

<sup>6</sup> Vgl. CONWAY 2014.

<sup>7</sup> Selbstverständlich kann man generell ein Gegner dieses Bewertungssystems sein. Als Argument contra *Classcraft* und pro „alte analoge“ Schule ist es aber unzureichend.

<sup>8</sup> Dies ist bei *Classcraft* z. B. sogar erweitert um Belohnungen für soziales Miteinander etc.

<sup>9</sup> Vgl. die Studien zur Motivation auf <https://www.classcraft.com/de/Forschung/> (Zugriff am 15.10.2020).

*delectando* ist die beste Lehrmethode.<sup>10</sup>

- **Strukturierung:** *Classcraft* als „Learning System“ bietet im Sinne der konstruktivistisch orientierten Didaktik (aber auch im Sinne von Hilbert MEYER – Stichwort: vorbereitete Lernumgebung, individuelles und gemeinsames Fördern) eine klar strukturierte Lernumgebung, ein sog. *scaffolding* (Gerüstbau), welcher den S'uS auf dem Weg zum selbstregulierten Lernen hilft. So können die S'uS z. B. im eigenen Tempo arbeiten, Förderung sowie Forderung sind durch Quest-Abzweigungen integrierbar, das Miteinander und vor allem die Hilfe untereinander wird gestärkt, denn die (eigenverantwortliche) Selbsthilfe im Team wird forciert. Der Lehrer wird so größtenteils zum Lernbegleiter<sup>11</sup>, der allerdings als „Gamemaster“<sup>12</sup> über die *potestas* im „Spiel“ verfügt: Er ist zugleich Bewerter (gewährt bzw. nimmt XP-Punkte und gibt so Rückmeldungen zu den eingereichten Arbeiten und zum Sozial- und Arbeitsverhalten), Autor (erstellt die Storyline, d. h. Inhalte, und kreiert eine „Lernwelt“, die den S'uS die eigenständige Auseinandersetzung mit dem Stoff ermöglicht) und Moderator (unterstützt beim Lernprozess; hilft bei Problemen und überwacht die Einhaltung der Regeln).
- **Kollaboration:** Die Teamstrukturen in *Classcraft* ermöglichen mir, durch Einteilung der S'uS in heterogene, durchmischte Gruppen die sonstige Kursspaltung in *peer-groups* zu durchbrechen und insbesondere S'uS zu integrieren und zur Zusammenarbeit mit Mitschülern zu bewegen, die sich sonst gerne zurückziehen. Die Zusammenarbeit wird durch die Vereinfachung der Integration ver-

schiedener medialer Tools wie beispielsweise kollaborativer Dateien (*Etherpads*, *Microsoft Teams*) sowie durch die Chats und freischaltbaren Diskussionsplattformen für den kollegialen Austausch auf ein anderes Level gehoben. Diese funktionale Verbesserung im Hinblick auf individualisiertes Lernen und kollaboratives Arbeiten – letzteres auch ein Aspekt des *4K-Modells*<sup>13</sup> – kann gemäß dem *SAMR-Modell*<sup>14</sup> mindestens der Stufe ‚Augmentation‘ zugeordnet werden.

Selbstverständlich handelt es sich hierbei nur um ein Management-System – das didaktische Potenzial, das darin ruht, muss von der Lehrkraft geweckt werden. Keine neue Erkenntnis, denn spätestens seit der *Hattie-Studie* ist allseits bekannt: Ob analog oder digital – auf den Lehrer kommt es an! Der folgende Praxisreport kratzt mit Sicherheit nur an den Möglichkeiten der didaktischen Kapazitäten dieses Systems, sollte aber den Anforderungen eines ersten Einblicks über die Funktionen von *Classcraft* Genüge tun.

## 4. Meine erste Quest mit dem Lateinkurs Jgst. 8<sup>15</sup>

### 4.1 Phase 1: Die Vorbereitung

(a) **Die Teambildung:** Die 25 S'uS meines 8er Latein-Kurses wurden von mir in fünf etwa gleich leistungsstarke heterogene Gruppen à fünf S'uS eingeteilt. Dabei habe ich auch darauf geachtet, dass die Teammitglieder möglichst aus allen drei Klassen (8a, 8b, 8c) stammen, um die übliche Klassengruppierung innerhalb des Kurses zu durchbrechen. Daraufhin erhielten die Teams ihren Teambogen, auf dem sie ihren realen Namen fingierten Avatar-Na-

10 HORAZ, *Ars poetica* 333-334: *Aut prodesse volunt aut delectare poetae / aut simul et iucunda et idonea dicere vitae*; Funktionen der Rhetorik: *docere, delectare, movere* (vgl. CICERO, *De oratore* 2, 115). Hier vor allem auf die Funktion/Aufgabe von Literatur und Rhetorik beschränkt; aber durchaus auch auf die Schule zu transferieren.

11 Vgl. auch <https://www.zeit.de/2017/05/lehrer-bezeichnung-kritik> (Zugriff am 08.02.2020).

12 Gamemaster: „a person who organizes and oversees a role-playing game, in particular by narrating the details of the story that are not controlled by the players“ (<https://www.lexico.com/> Zugriff am 08.02.2020).

13 Das 4K-Modell umfasst den auch als 21st Century Skills bezeichneten Kompetenzen-Kanon – Kreativität, Kommunikation, Kollaboration, Kritisches Denken –, den Andreas SCHLEICHER, OECD-Direktor für Bildung und Verantwortlicher für die PISA-Studien, auf der re:publica 2013 nach Deutschland brachte. Diese ‚Skills‘ sollen die Lernenden „darauf vorbereiten, in einer unvorhersagbaren Welt versatil, also vielseitig und wandlungsfähig zu handeln“ (nach Jöran MUUSS-MERHOLZ, 4 Dimensionen der Bildung). Damit konkretisieren sie das Framework 4 Dimensionen der Bildung (Wissen, Skills, Charakter, Meta-Lernen).“ Florian KURRLE: 4K-Modell, verfügbar unter: <https://medien-bildung.info/wiki/4k-modell/> (Zugriff am 25.10.2020).

14 Das SAMR-Modell ist ein von Ruben PUENTEDURA entwickeltes Werkzeug zur Integration digitaler Medien in den Unterricht und umfasst die Transformation-Ebenen „Redefinition“ und „Modification“ und die Enhancement-Ebenen „Augmentation“ und „Substitution“.

15 Es gibt eine kostenlose Version von *Classcraft* und eine kostenpflichtige Premium-Version mit zusätzlichen Features. Da ich nur über die kostenlose Variante verfüge, werde ich auf die erweiterten Funktionen nicht eingehen.



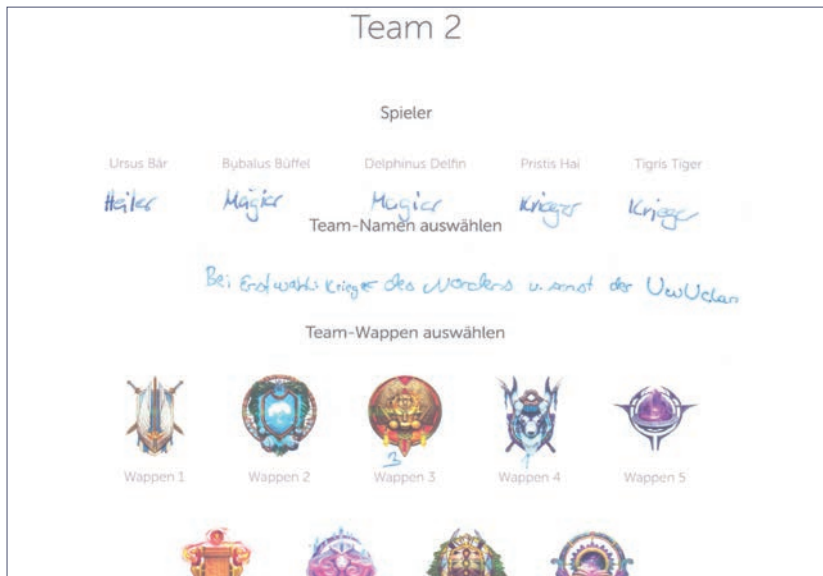


Abbildung 1: AB Teambogen, Seite 1. Images courtesy of Classcraft Studios Inc.

men<sup>16</sup> zuweisen sowie einen Team-Namen, ein Team-Wappen sowie den Team-Hintergrund auswählen konnten.

Die nächste Aufgabe bestand darin, gemeinsam eine sinnvolle Verteilung der drei verschiedenen Avatar-Klassen – Krieger, Magier, Heiler – in den Gruppen vorzunehmen, denn jede Klasse verfügt über individuelle Kräfte, Schwächen und Stärken. Diese in Abstimmung mit dem Schülertypus zu wählen, verlangt eine ehrliche Selbsteinschätzung von den S'uS. Hier hieß es zum ersten Mal das allgemeine Team-Wohl über die eigenen oberflächlichen Avatar-Präferenzen (nach Aussehen, Kräften o. Ä.) zu stellen.<sup>17</sup> Auch bei der Wahl der Fähigkeiten – drei Fähigkeitsstränge stehen zur Verfügung – sollte unter den Teammitgliedern eine Ab-

+ XP (Erfahrungspunkte)		- HP (Lebenspunkte)	
XP	BESCHREIBUNG	HP	BESCHREIBUNG
+50	Aufmerksames Zuhören	-10	Bei Gruppenarbeiten oder während Ruhezeiten zu laut sein
+75	Mit Mitschülern zusammenarbeiten	-15	Schulmobbing gegen Klassenkameraden
+50	Im Unterricht mündlich mitarbeiten	-15	Hausaufgaben oder Material vergessen
+25	Pünktlich bereit für den Unterricht sein	-25	Arbeitsverweigerung
+100	Im Unterricht motiviert sein und Einsatz zeigen	-15	Einpacken vor Beenden der Stunde durch die Lehrkraft
+100	Das Mitschreiben und Notizenmachen üben	-10	Mitschülern und Lehrperson nicht zuhören
+25	Fehler korrigieren		
+50	Mitschülern helfen		

Abbildung 2: Spielregeln / Verhaltensregeln. Images courtesy of Classcraft Studios Inc.

sprache erfolgen. Diese Fähigkeiten können im Verlauf des Spiels weiterentwickelt werden.

(b) **Die Spielregeln:** Anschließend einigt man sich im Klassenverband auf die Regeln – diese können selbstverständlich auch von der Lehrkraft allein im Voraus bestimmt werden, aber mit Blick auf die Ausbildung demokratischer Grundstrukturen und Akzeptanz des Spiels ist die Regelfindung unter Einbezug der S'uS pädagogisch zu bevorzugen: Welche positiven Verhaltensweisen etc. werden mit welcher Anzahl an XP-Punkten belohnt, welche negativen mit dem Verlust von HP-Punkten. Hier ein Beispiel aus meiner Klasse:

(c) **Das Erstellen der Quest:** Die aktuellen Lektionen des Lehrwerks hatten mythologische Erzählungen über Götter und Helden zum Thema. Der Begriff der „Quest“ bot sich hier also in zweierlei Hinsicht als Einstieg in die Unterrichtsreihe an. Da die Abenteuer des



Abbildung 3: Ansicht Questreihe „Neue Ufer“. Images courtesy of Classcraft Studios Inc.

Odysseus in den kommenden Lektionen behandelt wurden, wählte ich für diese Quest-Reihe eine Landkarte aus, die Inseln und Höhlen (als Wohnort für Polyphem) aufwies.

Durch Klicken auf die Quest-Map wird der Startpunkt gesetzt. Beginnend mit der Einleitung kann im Story-Modus über die verschiedenen Stationen der Quest mittels narrativer sowie piktoraler Elemente zum einen das Abenteuer des Odysseus nacherzählt und so an die S'uS vermittelt werden, zum anderen erfahren die Aufgaben auf diese Weise einen verbindenden Spannungsbogen, was auch die Immersion in die Materie unterstützt. Die Story-Line muss zu diesem Zweck nicht überaus komplex sein, wenige Sätze reichen aus.<sup>18</sup>

16 Classcraft ist in der Datenschutzerklärung auf der offiziellen Homepage als DSGVO-konform ausgewiesen. Um aus Gründen des Datenschutzes die S'uS zu anonymisieren, habe ich sie lateinische Tiernamen als Avatarnamen auswählen lassen. Ich rate zudem dazu, nach Rücksprache mit der Schulleitung die S'uS sowie die Eltern über die Modalitäten von Classcraft schriftlich zu informieren sowie eine Einverständniserklärung einzuholen.  
 17 Eine Auflistung der einzelnen Kräfte wird hier ausgespart mit dem Verweis auf die zahlreichen frei verfügbaren Blogbeiträge zu diesem Thema.  
 18 Es gibt auch vorgefertigte Quest-Reihen mit der offiziellen Storyline zu den Avataren von Classcraft. Diese haben dann allerdings keine Anbindung an das fachspezifische Thema. Auch gibt es eine Datenbank mit Quest-Reihen anderer Lehrkräfte aus aller Welt. Diese sind jedoch zum größten Teil auf Englisch.

Ist die Einleitung fertig, wird durch erneutes Klicken auf einen frei wählbaren Punkt auf der Karte ein weiteres Ziel, die erste wirkliche Quest, gesetzt.

Für diese Quest-Stationen müssen nicht zwingend neue Aufgaben von der Lehrkraft entwickelt werden, sondern Übungen sowie Textteile aus dem Lehrwerk können integriert bzw. Online-Aufgaben über *learningApps.org* oder andere Websites integriert werden. Auch Erklärvideos – zum Beispiel mit *Edpuzzle* aufbereitet – können eingearbeitet werden. Kurzum: Man transferiert die geplanten Aufgaben aus dem üblichen Unterricht in diese Quest-Stationen, die Landkarte spiegelt also idealerweise die Stunden- bzw. Reihenplanung (mit den entsprechenden Phasierungen) wider.

Für jede Aufgabe können spezielle Einstellungen vorgenommen werden, z. B. ob die S'uS im eigenen Tempo die Aufgaben bearbeiten können und nach Absolvierung automatisch zur nächsten Station weitergehen dürfen, oder ob eine Sichtung des Ergebnisses durch die Lehrkraft zuvor verlangt ist. Auch eine Abgabefrist sowie die Punkteanzahl für ein fristgerechtes Einreichen kann dort festgelegt werden. Ist eine Kollaboration unter den S'uS erwünscht, kann eine Diskussionsplattform für jede Aufgabenstation freigeschaltet werden.

**Anpassung**

**Einzelarbeit: Setze die richtige PPA-Form ein!**

1. Polyphemus magna voce clamavit. Polyphemus \_\_\_\_\_ (clamare) auxilium petivit.
2. Verba Polyphemi \_\_\_\_\_ (clamare) ceteros Cyclopes (Kyklopen) perturbaverunt.
3. Cyclopes clamorem Polyphemi \_\_\_\_\_ (audire) riserunt.
4. \_\_\_\_\_ (ridere) dixerunt: 'Nemo Polyphemum laesit.'
5. Magna fuit laetitia Graecorum dolium Ulixis \_\_\_\_\_ (laudare).

Sobald du fertig bist, machst du ein Foto von deinem Blatt und lädst es hier hoch.

Abbildung 4: Beispiel-Aufgabe (aus *Felix Neu*).  
Images courtesy of Classcraft Studios Inc.

Über Weggabelungen können differenzierte Lernwege angelegt werden: So können parallele Pfade erstellt werden mit unterschiedlichen Hilfestellungen, die am Ende wieder zusammengeführt werden<sup>19</sup>; oder eine freiwillig zu bearbeitende Abzweigung in der Funktion von Sprinter-Aufgaben wird integriert, die den sehr guten S'uS die Möglichkeit gibt, weitere

Punkte für sich sowie Kräfte für ihr Team zu sammeln.

Im Sinne der Förderung kollegialer Zusammenarbeit sei an dieser Stelle angemerkt, dass die selbst erstellten Quests über *Classcraft* auch mit anderen Lehrkräften geteilt und nach dem Transfer adaptiert werden können.

## 4.2 Phase 2: Let's play

Über den Beamer wird die Fantasy-Spielwelt von *Classcraft* an die Klassenzimmerwand geworfen. Jedes Ereignis, jede Punktevergabe etc. ist somit für alle S'uS zu jeder Zeit visualisiert. Nachdem die S'uS sich mithilfe der Anmeldeinformationen auf dem bei *Classcraft* generierten Anmeldebogen über ihr Smartphone (am flüssigsten läuft *Classcraft* über die kostenlose App) eingeloggt haben, können sie – sobald die Lehrkraft die Quest für die S'uS freigegeben hat – auf diese zugreifen. Der Quest-Pfad wird dabei nach und nach für die S'uS sichtbar – er ist zunächst unter Nebel verborgen und muss von ihnen „entdeckt“ werden.



Abbildung 5: Ansicht Landkarte mit Questaufgaben. Images courtesy of Classcraft Studios Inc.

Zu Beginn einer Unterrichtsstunde hat sich in meiner Lateinklasse das Unterrichtstool „Der Reiter von Vay“, ein Bote, der ein Tagesereignis überbringt, etabliert. Dabei handelt es sich um ein Zufallsereignis, das keinerlei fachliche Anbindung, sondern einen regelbezogenen Effekt erzielt: Diese können positiv (wie „Alle Spieler erhalten 10HP“) oder negativ (z. B. Alle Spieler verlieren 10XP) ausfallen, auch kleine physische Aufgaben im Klassenraum (wie ‚Wandsitzen‘) oder auf diese Stunde limitierte Auflagen lustiger Art, welche oft zur allgemeinen Verbesserung der Lernatmo-

19 In der kostenlosen Version können nur sechs Ziele pro Questaufgabe erstellt werden. In der kostenpflichtigen Version ist die Anzahl unbegrenzt.

sphäre führen, sind möglich. Anschließend wird die Vollständigkeit der zu erledigenden Hausaufgaben sowie der Arbeitsmaterialien überprüft und es werden entsprechend Bonuspunkte an Teams vergeben, in denen alle Mitglieder diesen nachgekommen sind. Entsprechende Abzüge gibt es bei Unvollständigkeit oder fehlenden Hausaufgaben für die Einzelpersonen.

Während die S'uS in den verschiedenen Unterrichtsphasen die in *Classcraft* integrierten Aufgaben bearbeiten, fungiere ich als Lernbegleiterin sowie Gamemaster: Soziales Fehlverhalten wird von mir direkt mit Abzug der entsprechenden Punkte bestraft, positives Arbeitsverhalten mit dem Zugewinn von Punkten (allerdings mit Rollenschutz: als Gamemaster erfülle ich nur die festgeschriebenen Regeln des Spiels). Erleidet daraufhin ein Lernender den „Spieletod“ oder steht unmittelbar davor, können Teammitglieder ihrem Klassenkameraden beistehen, indem sie z. B. als Krieger die Strafe für diese Person auf sich zu nehmen oder als Heiler die erlittene ‚Wunde‘ eines Teammitglieds heilen. Bei Ausübung von derlei selbstlosen Taten bzw. Taten für das Gemeinwohl der Gruppe verlieren die entsprechenden Avatare zwar HP-Punkte, doch gewinnen sie auch XP-Punkte als Belohnung für ihr sozial positives Handeln hinzu.

Auf der Übersichtsseite kann die Lehrkraft einsehen, wer bereits welche Aufgabe bearbeitet hat, ob diese fristgerecht erledigt wurde und ob bereits von ihr ein Feedback dazu erfolgte.

NAMEN	RECHTZEITIG	ZU SPIEL	FEEDBACK	ERGEBNIS
Aquila Adler	✗	🟢	🟢	🟢
Formica Ameise	✓	🟢	🟢	🟢

Abbildung 6: Übersicht Aufgabenbearbeitung.

Die Lehrkraft kann nämlich über ein Feedback-Feld individuelle Rückmeldungen geben, die nur an die jeweiligen S'uS geschickt werden:

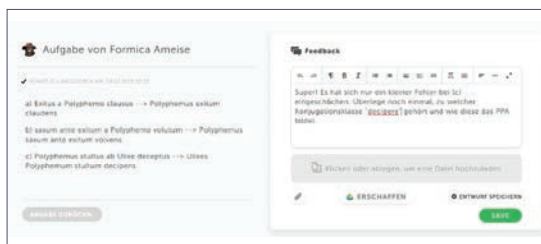


Abbildung 7: Lehrer-Feedback.

Diese Funktionen waren besonders zur Zeit

der Corona-Schulschließungen sowie des Lernens auf Distanz wertvolle Features, da neben der Übermittlung der Aufgaben ein vereinfachtes Übersenden der Arbeitsergebnisse, Arbeiten im eigenen Tempo sowie individuelles Feedback an einem Ort gebündelt für die S'uS möglich waren.

Zum Ende einer Unterrichtsstunde – selbstverständlich auch in jeder anderen Phase des Unterrichts einsetzbar – starte ich häufig einen sogenannten *Boss-Kampf*. Dieser muss vorher von der Lehrkraft vorbereitet werden. Ich nutze diese gerne, um Vokabeln oder Grammatik abzufragen – vor allem zur regelmäßigen Formenbestimmung. Der *Boss-Kampf* ist im Grunde nichts Anderes als ein Quiz, bei dem ein Monster mit 80 HP der computergesteuerten Endgegner ist. Für jede richtige Antwort verliert das Monster 10 HP, er erleidet also Schadenspunkte. Dazu können S'uS sich entweder freiwillig melden, um stellvertretend für ihr Team anzutreten, oder der Zufallsgenerator entscheidet. Auch kann über den Zufallsgenerator ein ganzes Team ausgewählt werden, deren Mitglieder dann der Reihe nach jeweils eine Quiz-Frage beantworten müssen.

FRAGE	KAMPF-HP
Wofür steht die Abkürzung PPA?	10
Woran kann man das PPP erkennen?	10
Woran kann man das PPA erkennen?	10
Welches Zeitverhältnis drückt das PPP aus?	10
Welches Zeitverhältnis drückt das PPA aus?	10
Wofür steht die Abkürzung PPP?	10
Orpheus uxorem desiderans in Tartarum descendit. Welche Übersetzung ist korrekt?	20

**Anzahl Fragen = 7      Boss-HP = 50      Total HP = 80**

Abbildung 8: Beispiel 1 Boss-Kampf.

Nach Stundenende vergebe ich XP-Punkte entsprechend der individuellen mündlichen Mitarbeitungsleistung. Und damit ist das erste *Classcraft*-Abenteuer auch schon beendet!

## 5. Reflexion: Chancen und Grenzen des Learning Systems

Die S'uS meldeten bezüglich der Arbeit mit *Classcraft* durchweg positive Erfahrungen zu-



rück. Aufgrund der Einbettung in dieses Management-System hatten sie klare Strukturen, die ihren Lernweg vorzeichneten, sowie ein transparentes Lernziel. Die Klassengemeinschaft sowie die Lernatmosphäre empfanden viele als deutlich angenehmer, da ungezwungener und spielerischer.

Aus der Sicht der Lehrkraft kann ich nur bestätigen, dass sich das Sozial- und Arbeitsverhalten bei vielen signifikant verbessert hat. Auch die Motivation stieg bei einigen S'uS rapide. Besonders beeindruckend war die Entwicklung des Teamgeistes: S'uS, die sich sonst aus der Lerngruppe eher zurückzogen, traten plötzlich für ihre Mitschüler ein, schüchterne S'uS trauten sich durch Rückhalt ihrer Gruppe vermehrt aufzuzeigen. Das ‚Fehlverhalten‘ hat sich reduziert, da die Tat eines Einzelnen eine Strafe für das komplette Team bedeuten konnte.

Negativ hervorzuheben ist mit Sicherheit der Aufwand, der für die Einarbeitung sowie Etablierung des Systems zu Beginn von der Lehrkraft zu leisten ist. Die Vergabe der Punkte bzw. Abzug dieser, das Geben von Feedback etc. müssen als feste Bestandteile bzw. Rituale in den Stundenablauf integriert werden, damit die Mehrarbeit für die Lehrkraft nicht überhand nimmt.

Fazit: *Classcraft* ist bei weitem kein Allheilmittel oder pädagogisches Wunderwerk, doch

es verbindet die in der Tat nützliche Funktion eines *Learning Management Systems* mit einem überaus wirkungsmächtigen Faktor bezüglich des Lernens: Motivation.

## Literatur und Internetquellen

Classcraft - offizielle Homepage: <https://www.classcraft.com/de/overview/>, hier insbesondere die Studien zu Motivation: <https://www.classcraft.com/de/Forschung/> (Zugriff am 15.10.2020).

CONWAY, S.: *Zombification? Gamification, Motivation, and the User*, 2014, verfügbar unter: [https://www.researchgate.net/publication/265557299\\_Zombification\\_Gamification\\_motivation\\_and\\_the\\_user](https://www.researchgate.net/publication/265557299_Zombification_Gamification_motivation_and_the_user) (Zugriff am 15.10.2020).

FADEL, C. u. a.: *Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen*. Hamburg: ZLL21 Center for Curriculum Redesign 2017.

MÖLLER, M.: *Neue Marketingstrategien für die alten Sprachen?* In: FAZ online vom 10.06.2018: <https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/bildungsmisere-neue-marketingstrategien-fuer-die-alten-sprachen-15437354.html> (Zugriff am 15.10.2020).