



MeisterPOWER



Schülerwettbewerb: Anleitung für Lehrkräfte

Technische Voraussetzungen für den Einsatz von MeisterPOWER

MeisterPOWER ist eine Browser-basierte Lernsoftware für den Einsatz im Unterricht. Es ist keine Installation von Software nötig.

Folgende IT-Ausstattung sollte für den Einsatz von MeisterPOWER an Ihrer Schule vorhanden sein:

Computerraum

- PC-Arbeitsplätze für Schüler/innen
- optional: PC-Arbeitsplatz für die Lehrkraft mit Beamer

Internet

- Stabile Internetanbindung

Browserversionen

Die Lernsoftware wird als Web-Applikation zur Verfügung gestellt. Dies bedeutet, dass keine vorherige Installation nötig ist.

Folgende Browserversionen werden von der Lernsoftware unterstützt:

- Windows 7: Internet Explorer Version 10 (oder neuer)
oder
- Windows 8.1: Internet Explorer Version 11 (oder neuer)
oder
- Windows 8.1: Google Chrome Version 53 (oder neuer)
oder
- Windows 8.1: Firefox Version 48 (oder neuer)

Technische Mindestvoraussetzung der PCs:

- Prozessor: 1,9 GHz Intel Core 2 Duo
und
- Speicher: 4GB RAM
und
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce 9400M 256 MB

WICHTIG:
Zwischenergebnisse werden nicht gespeichert.
Das Wettbewerbs-Szenario hat eine Spieldauer von drei Spielmonaten. Dies entspricht etwa 30 bis 45 Minuten.
Planen Sie ausreichend Zeit ein und stellen Sie eine stabile Internetverbindung sicher.

In 4 Schritten zur Teilnahme am Wettbewerb MeisterPOWER

Schritt 1

Kontaktieren Sie die Handwerkskammer in Ihrer Region.

Schritt 2

Die Handwerkskammer schickt Ihnen einen Registrierungslink per Mail.

Schritt 3

Mit Ihrem Zugang zur Spielverwaltung können Sie Schülerinnen und Schüler (als Einzelperson oder in Gruppen) für den Wettbewerb anlegen.

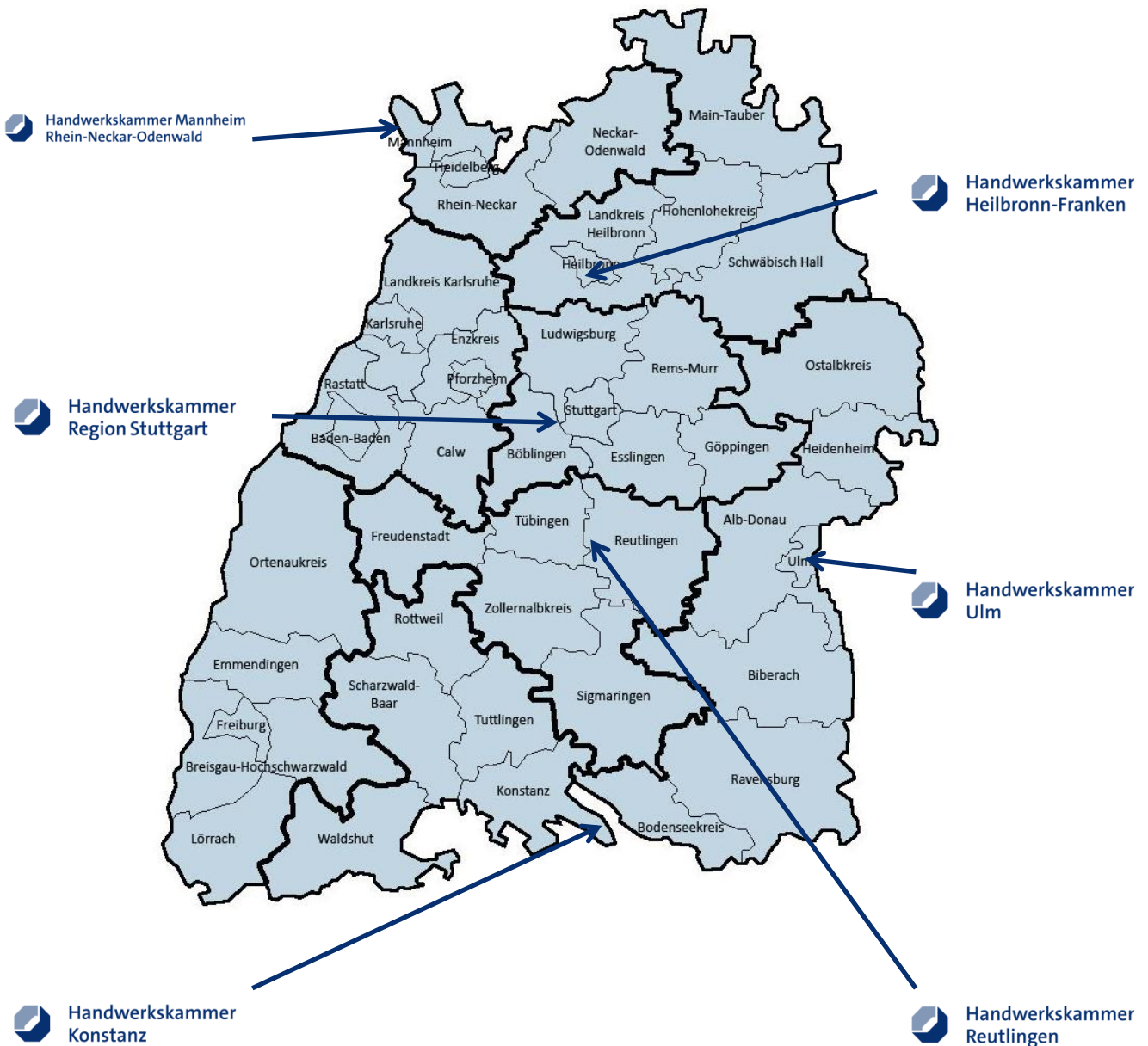
Schritt 4

Schülerinnen und Schüler melden sich mit dem von Ihnen ausgewählten Anmeldenamen und dem automatisch generierten Passwort an.

Los geht's!

Schritt 1: Kontaktieren Sie die Handwerkskammer in Ihrer Region

Die Handwerkskammer in Ihrer Region erstellt Ihnen einen kostenlosen Zugang zur Lernsoftware MeisterPOWER.



Schritt 1: Kontaktieren Sie die Handwerkskammer in Ihrer Region

Die Handwerkskammer in Ihrer Region erstellt Ihnen einen kostenlosen Zugang zur Lernsoftware MeisterPOWER.



Berufsbildung
Allee 76
74072 Heilbronn
Fon: 07131 791-0
info@hwk-heilbronn.de



Team Berufsorientierung
Heilbronner Straße 43
70191 Stuttgart
Fon: 0711 1657-256
berufsorientierung@hwk-stuttgart.de



Frau Maria Grundler
Webersteig 3
78462 Konstanz
Fon: 07531 205-252
maria.grundler@hwk-konstanz.de



Frau Michaela Lundt
Hindenburgstraße 58
72762 Reutlingen
Fon: 07121 2412-270
michaela.lundt@hwk-reutlingen.de



Frau Hannah Reichenäcker
B1 1-2
68159 Mannheim
Fon: 0621 18002-138
sand@hwk-mannheim.de



Herr Michael Scheiffele
Olgastraße 72
89073 Ulm
Fon: 0731 1425-6224
m.scheiffele@hwk-ulm.de

Schritt 2: Registrierung per Mail

1. Sie erhalten von der regional zuständigen Handwerkskammer eine Mail mit einem Registrierungslink für die Lernsoftware. Absender der Mail ist no-reply@meister-power.de. Kontrollieren Sie ggf. Ihren Spam-Ordner. Antworten Sie nicht auf die automatisch generierte Mail vom Absender no-reply@meister-power.de.
2. Klicken Sie auf den Registrierungslink in der Mail, um die Anmeldung abzuschließen.
3. Es öffnet sich ein Fenster im Browser. Legen Sie Ihr Passwort fest.
4. Per Klick auf „Bestätigung“ wird die Erstellung Ihres Accounts abgeschlossen.
5. Nach erfolgreicher Registrierung können Sie sich jederzeit mit Ihrer Mailadresse und Passwort in die Spielverwaltung einloggen. Nutzen Sie dafür folgenden Link:
<https://lernspiel.meister-power.de/>

Start-Bildschirm in der Spielerverwaltung

Möglichkeit zur Bearbeitung des eigenen Accounts:

- Änderung des Passworts
- Löschung des Accounts

Beachten Sie: Durch Löschen Ihres Accounts gehen alle Daten von angelegten Klassen und Schüler/innen verloren.



 Erfolgreich angemeldet.

Hallo Moritz Musterlehrer

Letzter Login: Montag, 22. Oktober 2018, 15:31 Uhr

MeisterPOWER Wettbewerb

Schülerwettbewerb MeisterPOWER

Zeitraum: 01.02.2019 - 23.06.2019

Schülerwettbewerb im Schuljahr 2018/2019



Start der Lernsoftware
Hier können Sie die Lernsoftware für die persönliche Erprobung starten.

Schülerwettbewerb
Hinweis zum Wettbewerbszeitraum des Schülerwettbewerbs.

Schritt 3: Anlage von Gruppen für den Schülerwettbewerb

Damit Schülerinnen und Schülern am Online-Wettbewerb MeisterPOWER teilnehmen können, müssen Sie zuerst eine Klasse anlegen. Eine Klasse ist ein virtueller Raum, in dem die Spielenden zusammengefasst und für Sie als betreuende Lehrkraft einsehbar sind.

Wenn Sie bereits eine Klasse angelegt haben, können Sie die Schülerinnen und Schüler in der bereits angelegten Klasse für den Schülerwettbewerb anmelden.

Im Navigationsbereich „Klassen“ können Sie neue Klassen anlegen bzw. bereits angelegte Klassen einsehen, bearbeiten und für den Schülerwettbewerb anmelden.



 Erfolgreich angemeldet.

Hallo Moritz Musterlehrer

Letzter Login: Donnerstag, 10. Januar 2019, 15:00 Uhr

MeisterPOWER Wettbewerb

Schülerwettbewerb MeisterPOWER

Zeitraum: 01.02.2019 - 23.06.2019

Schülerwettbewerb im Schuljahr 2018/2019



Anmeldung einer Klasse zur Teilnahme am Wettbewerb

Innerhalb des Wettbewerbszeitraums (hier: 01.02.2019 – 23.06.2019) können Sie Klassen für den Online-Schülerwettbewerb MeisterPOWER anmelden und den Wettbewerb durchführen.

Das Fenster ist nur während des Wettbewerbszeitraums aktiv.

Handwerkskammern Baden-Württemberg Moritz Musterlehrer [Mein Profil](#) [Log Out](#)

Home [Klassen](#) [Downloadbereich](#) [Wettbewerb](#)

Klassen [Klassendetails](#)

Klasse Klasse 9c

Sie befinden sich im Navigationsbereich Klasse > Klassendetails.

Klassenname: Klasse 9c

Szenarien-Fortschritt

Registrierungs-Link erstellen

Klasse löschen

Schülerwettbewerb MeisterPOWER

Zeitraum: 01.02.2019 - 23.06.2019

Niveaustufe wählen

- bitte wählen -

Hinweis zum Wettbewerbszeitraum

1

Hinweis:

Niveaustufe 1 richtet sich an Klassen 7, 8 und 9.

Niveaustufe 2 richtet sich an Klassen 10 und 11.

2

Wettbewerb anlegen

Accounts

Name

E-Mail

Auswahl der Niveaustufe

Wählen Sie die für die Klassenstufe passende Niveaustufe aus.

Niveaustufe 1 richtet sich an Klassen 7, 8 und 9.

Niveaustufe 2 richtet sich an Klassen 10 und 11.

Wettbewerb anlegen

Per Klick auf den Button „Wettbewerb anlegen“ registrieren Sie die Klasse für den Wettbewerb in der ausgewählten Niveaustufe.

Klasse wurde für Wettbewerb angemeldet

Nachdem Sie den Online-Wettbewerb für eine Klasse angelegt haben (hier: Klasse 9c wurde für Niveaustufe 1 angelegt), öffnet sich folgende Übersicht:



i Der Wettbewerb ist aktiviert.

[Klassen](#) > [Klassendetails](#) > [Wettbewerb](#)

Sie befinden sich im Navigationsbereich Klasse > Klassendetails > Wettbewerb.

Wettbewerb: Klasse 9c (Niveaustufe 1)

A Neues Team

Hinweis:

Bitte legen Sie mindestens ein Team an.

[Zurück zu den Klassendetails](#)

Neues Team
Hier können Sie ein Team zur Teilnahme am Wettbewerb anlegen.

Zugänge drucken
Hier können Sie eine Übersicht mit den Zugangsdaten für alle Wettbewerbs-Teams ausdrucken.

Wettbewerb löschen
Hier können Sie die Teilnahme am Wettbewerb einer Klasse (hier: Klasse 9c) löschen. Alle angelegten Teams sowie die durch die Teams erspielten Punkte werden bei der Wertung nicht weiter berücksichtigt. Löschung der Daten vor Ende des Wettbewerbszeitraums führt zum unmittelbaren Ende der Wettbewerbsteilnahme.

Wettbewerbsstatistik

Zertifikate drucken

Zugänge drucken

Wettbewerb löschen

Wettbewerbsstatistik
Hier können Sie die Spielergebnisse des Wettbewerbs der Klasse 9c einsehen.

Zertifikate drucken
Hier können Sie für alle teilnehmenden Schülerinnen und Schüler personalisierte Teilnahmezertifikate generieren und drucken. Sofern Ihre Spielenden zu den Kammer Siegern zählen, erhalten die Spielenden bei der Preisverleihung zusätzlich eine Siegerurkunde sowie einen Sachpreis.

Funktion A: Neues Team anlegen

Innerhalb einer Klasse können Sie Teams zur Teilnahme am Wettbewerb anlegen. Schülerinnen und Schüler können alleine (als Einzelperson) oder in der Gruppe (bis zu drei Mitglieder pro Gruppe) an dem Wettbewerb teilnehmen. Jede Gruppe muss mindestens ein Mitglied haben, maximal darf eine Gruppe aus drei Mitgliedern bestehen.

Handwerkskammern
Baden-Württemberg

Moritz Musterlehrer
 Mein Profil
 Log Out

Home Klassen Downloadbereich Wettbewerb

[Klassen](#) » [Klassendetails](#) » [Wettbewerb](#) » Neues Team

Neues Team (Klasse 9c)

* Team Name

* Mitglied 1

Mitglied 2

Mitglied 3

Erforderliche Angaben (markiert mit *)
Jede Gruppe braucht einen Namen und mindestens ein Mitglied. Für die Mitglieder einer Gruppe können Vor- und/oder Zuname verwendet werden. Das System akzeptiert auch Pseudonyme (Fantasienamen).

Bedenken Sie:
Die automatische Generierung der Teilnahmeurkunden zieht die Gruppeninformationen aus den hier eingegebenen Daten.

Teilnahme als Gruppe
Sofern eine Teilnahme am Wettbewerb in einer Gruppe gewünscht ist, können ein zweites und/oder drittes Mitglied einer Gruppe eingetragen werden. Es wird pro Gruppe ein Zugang generiert. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dann gemeinsam an einem PC.

Automatische Generierung von Anmeldename und Passwort

Für jedes Team wird automatisch ein Anmeldename („Team-Token“) und ein Team-Passwort generiert.



Team erstellt.

[Klassen](#) > [Klassendetails](#) > [Wettbewerb](#) > [Team Details](#)

Sie befinden sich im Navigationsbereich Klasse > Klassendetails > Wettbewerb > Team Details.

Team: Die Holzwürmer

Team: Die Holzwürmer

Mitglieder:
Max, Ole, Sarah

Möglichkeit, die Eingaben des Teams zu bearbeiten.

Team-Token: 5a25x

Team-Passwort: e2537

Alle Teams

Team löschen

Team löschen

Hier können Sie die das Team löschen. Alle angelegten Mitglieder des Teams sowie die durch das Team erspielten Punkte werden bei der Wertung nicht weiter berücksichtigt. Löschung der Daten vor Ende des Wettbewerbszeitraums führt zum unmittelbaren Ende der Wettbewerbsteilnahme.

Für jedes Team wird automatisch ein Anmeldename (Team-Token) sowie ein Passwort erstellt.

In diesem Team (Name: „Die Holzwürmer“) wurden beispielsweise nur die Vornamen der Schülerinnen und Schüler angegeben.

Team wurde für Wettbewerb angelegt

Das angelegte Team („Die Holzwürmer“) erscheint in der Wettbewerbs-Übersicht der Klasse 9c.

Handwerkskammern Baden-Württemberg Moritz Musterlehrer [Mein Profil](#) [Log Out](#)

Home [Klassen](#) [Downloadbereich](#) [Wettbewerb](#)

i Der Wettbewerb ist aktiviert.

[Klassen](#) [Klassendetails](#) [Wettbewerb](#)

Sie befinden sich im Navigationsbereich Klasse > Klassendetails > Wettbewerb

Wettbewerb: Klasse 9c (Niveaustufe 1)

Neues Team

Anmeldung unter:

<https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb>

Wettbewerbsstatistik

Zertifikate drucken

Zugänge drucken

Wettbewerb löschen

Hinweis:

Behandeln Sie diese Daten vertraulich!

Sie haben die Möglichkeit, per Klick auf den Button "Zugänge drucken" die Tabelle mit Token und Passwort auszudrucken. Die Tabellenzeilen können Sie ausschneiden und an Ihre Schülerinnen und Schüler verteilen.

| Team | Token | Passwort | | |
|----------------|-------|----------|-----------------------------------------|------------------------------|
| Die Holzwürmer | 5az5x | ***** | Passwort neu generieren | Team Details |

[Zurück zu den Klassendetails](#)

Passwort per Mouseover einsehen

Die automatisch generierten Passwörter können Sie per Mouseover sichtbar machen. Wenn Sie Ihre Maus auf/über die Sternchen des Passworts bewegen, wird das Passwort angezeigt. Alternativ können Sie die Zugänge in einer Übersicht ausdrucken (Anleitung siehe nächste Seite).

Funktion B: Zugänge drucken

Die automatisch generierten Anmeldenamen („Token“) und Passwörter können per Klick auf den Button „Zugänge drucken“ ausgedruckt werden.

So haben Sie die Möglichkeit, die Zugangsdaten für jedes Team auszuschneiden und zur Anmeldung an die Schülerinnen und Schüler zu verteilen.



Der Wettbewerb ist aktiviert.

[Klassen](#) > [Klassendetails](#) > [Wettbewerb](#)

Sie befinden sich im Navigationsbereich
Klasse > Klassendetails > Wettbewerb

Wettbewerb: Klasse 9c (Niveaustufe 1)

[Neues Team](#)

Anmeldung unter:

<https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb>

[Wettbewerbsstatistik](#)

[Zertifikate drucken](#)

B

[Zugänge drucken](#)

[Wettbewerb löschen](#)

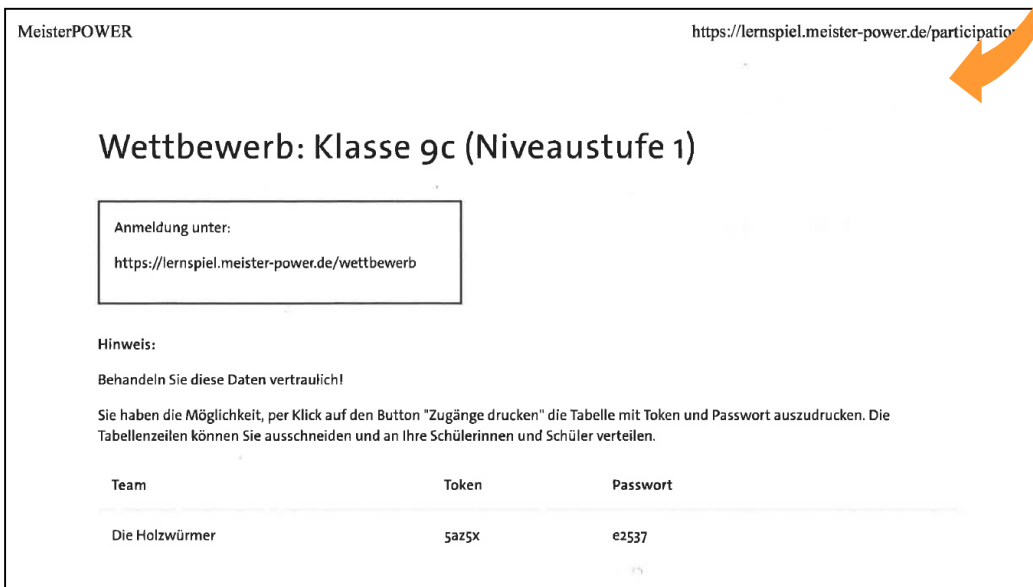
Hinweis:

Behandeln Sie diese Daten vertraulich!

Sie haben die Möglichkeit, per Klick auf den Button "Zugänge drucken" die Tabelle mit Token und Passwort auszudrucken. Die Tabellenzeilen können Sie ausschneiden und an Ihre Schülerinnen und Schüler verteilen.

| Team | Token | Passwort | | |
|----------------|-------|----------|-----------------------------------------|------------------------------|
| Die Holzwürmer | 5az5x | ***** | Passwort neu generieren | Team Details |

[Zurück zu den Klassendetails](#)



Funktion C: Generierung von Teilnahmezertifikaten

Sie können automatisch Teilnahmezertifikate für die Schülerinnen und Schüler generieren.

Für jede/n im Wettbewerb registrierten Schüler/in wird in einem Sammeldruck ein persönliches Teilnahmezertifikat erstellt.

Handwerkskammern Baden-Württemberg
Moritz Musterlehrer [Mein Profil](#) [Log Out](#)

Home
Klassen
Downloadbereich
Wettbewerb

ⓘ Der Wettbewerb ist aktiviert.

[Klassen](#) > [Klassendetails](#) > [Wettbewerb](#)

Wettbewerb: Klasse 9c (Niveaustufe 1)

[Neues Team](#)

Anmeldung unter:
<https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb>

Hinweis:
Behandeln Sie diese Daten vertraulich!

Sie haben die Möglichkeit, per Klick auf den Button "Zugänge drucken" die Tabelle mit Token und Passwort auszudrucken. Die Tabellenzeilen können Sie ausschneiden und an Ihre Schülerinnen und Schüler verteilen.

| Team | Token | Passwort | | |
|----------------|-------|----------|-----------------------------------------|------------------------------|
| Die Holzwürmer | 5az5x | ***** | Passwort neu generieren | Team Details |

[Zurück zu den Klassendetails](#)

[Wettbewerbsstatistik](#)

[Zertifikate drucken](#)

[Zugänge drucken](#)

[Wettbewerb löschen](#)

Sie befinden sich im Navigationsbereich Klasse > Klassendetails > Wettbewerb

Beachten Sie:
Die Teilnahmeurkunden ziehen die Informationen zu Name der Schüler/innen sowie Teams aus den von Ihnen eingegebenen Informationen (siehe Funktion A, Seiten 11 und 12).

Handwerkskammern Baden-Württemberg

Teilnahmezertifikat

Max
Team: Die Holzwürmer

Schule Lernparadies (Test-Account)

im Kammerbezirk

Test Kammer

hat im MeisterPOWER Wettbewerb im Schuljahr
folgenden Punktestand erspielt:

-1

Funktion D: Wettbewerbsstatistik für Ihre Klasse

Unter „Wettbewerbsstatistik“ können Sie die Rangliste mit den erspielten Punktzahlen Ihrer Schüler-Teams einsehen.

Bitte beachten Sie: Die Wettbewerbsstatistik gibt keinen Überblick über die Platzierung der Teams im Handwerkskammerbezirk oder landesweit! Sie können lediglich die Rangfolge der von Ihnen angelegten Teams einsehen.

Was wird gewertet?

Schülerinnen und Schüler schlüpfen in dem Online-Wettbewerb in die Rolle einer Chefin oder Chefs eines virtuellen Handwerksbetriebs. Sie haben drei Spielmonate Zeit (entspricht ca. 30 bis 45 Minuten), um ein möglichst gutes Betriebsergebnis zu erreichen. Jedes Team hat drei Spielversuche. Aus den drei Spielversuchen wird die beste Punktzahl in der Wettbewerbsstatistik und somit im Highscore gewertet.



Der Wettbewerb ist aktiviert.

[Klassen](#) > [Klassendetails](#) > [Wettbewerb](#)

Sie befinden sich im Navigationsbereich
Klasse > Klassendetails > Wettbewerb

Wettbewerb: Klasse 9c (Niveaustufe 1)

Neues Team

Anmeldung unter:

<https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb>

Wettbewerbsstatistik **D**

Zertifikate drucken

Zugänge drucken

Wettbewerb löschen

Hinweis:

Behandeln Sie diese Daten vertraulich!

Sie haben die Möglichkeit, per Klick auf den Button "Zugänge drucken" die Tabelle mit Token und Passwort auszudrucken. Die Tabellenzeilen können Sie ausschneiden und an Ihre Schülerinnen und Schüler verteilen.

| Team | Token | Passwort | | |
|----------------|-------|----------|-----------------------------------------|------------------------------|
| Die Holzwürmer | 5a25x | ***** | Passwort neu generieren | Team Details |

[Zurück zu den Klassendetails](#)

Schritt 4: Anmeldung für Schülerinnen und Schüler

Mit dem Anmeldenamen („Token“) und Passwort können sich Ihre Schülerinnen und Schüler anmelden.

Wichtig: Um sich für den Wettbewerb einzuloggen, nutzen Sie bitte die URL <https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb> (nicht <https://lernspiel.meister-power.de>, was das Anmeldeportal für die Lernsoftware außerhalb des Wettbewerbs ist)

Anmeldung unter:

<https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb>



Anmelden

Token

Passwort

Anmelden

Log-Out zum Beenden der Sitzung

1

Beenden der Lernsoftware. Danach gelangen Sie in die Spielverwaltung.

2

Loggen Sie sich nach jeder Sitzung aus.

Handwerkskammern
Baden-Württemberg

Moritz Musterlehrer Mein Profil Log Out

Home Klassen Downloadbereich

Erfolgreich angemeldet.

Hallo Moritz Musterlehrer

Letzter Login: Donnerstag, 10. Januar 2019, 15:00 Uhr

MeisterPOWER Wettbewerb

Schülerwettbewerb MeisterPOWER

Zeitraum: 01.02.2019 - 23.06.2019

Schülerwettbewerb im Schuljahr 2018/2019

Spiel starten

Erinnern Sie auch Ihre Schüler/innen daran, sich nach jeder Sitzung aus der Lernsoftware sowie der Spielverwaltung auszuloggen.