










Classcraft

CLASSCRAFT

<https://www.classcraft.com/>

-  **CATEGORIA:** Giochi di Simulazione
-  **LIVELLO E MATERIA:** Per tutti i livelli di istruzione e per tutte le materie, ideale per gli studenti delle scuole superiori.
-  **BREVE DESCRIZIONE:** Classcraft è un gioco di ruolo educativo online gratuito in cui i partecipanti possono scegliere il proprio avatar e guadagnare punti esperienza in base ai criteri di apprendimento stabiliti dagli insegnanti.

TEMPO DI LETTURA: 5 minuti
.....

-  **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:** Lo scarso livello di partecipazione degli studenti è uno dei principali problemi per gli insegnanti, perché è difficile mantenere gli studenti motivati e coinvolti in classe. Classcraft aiuta gli insegnanti a coinvolgere gli studenti, insegnando le materie scolastiche in modo più accattivante utilizzando i principi motivazionali dei giochi.
-  **QUANDO USARE QUESTO STRUMENTO:** Classcraft è utile per introdurre nuovi argomenti, rendere l'apprendimento più coinvolgente e aiutare gli studenti a sviluppare il pensiero critico e creativo, a lavorare in gruppo e a essere più responsabili.
-  **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (PUNTEGGIO) E LIVELLO DI ETÀ:** Medio, 12+
-  **PERCHÉ USARE QUESTO STRUMENTO:** Classcraft è in grado di creare processi di formazione gamificati ottimali, direttamente collegati all'apprendimento, ai risultati e alla motivazione. Permette di trasformare il piano delle lezioni in avventure di apprendimento personalizzate, di rendere divertenti ed efficaci le valutazioni formative e di coinvolgere maggiormente gli studenti. Classcraft aiuta gli educatori a motivare gli studenti rendendo l'apprendimento divertente e può essere utilizzato per far interagire pienamente gli studenti con le regole della classe, insegnando loro il lavoro di squadra, la motivazione e la collaborazione. Infatti, poiché nel gioco gli studenti lavorano insieme, i problemi che si presentano sono percepiti come sfide da affrontare insieme. Gli insegnanti sono supportati da uno strumento di gestione del comportamento che stabilisce rapidamente aspettative chiare e premia i comportamenti positivi.

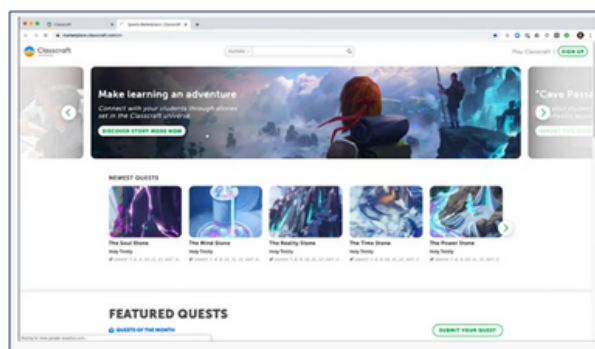


DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO: Classcraft è uno strumento che aggiunge gli elementi del gioco alla didattica. L'obiettivo è trasformare l'anno scolastico in un gioco per facilitare l'apprendimento, coinvolgere gli studenti, unire la classe e limitare i comportamenti negativi. È possibile utilizzare la piattaforma per facilitare la gestione della classe e promuovere lo sviluppo dell'educazione socio-emotiva, oppure per migliorare il rendimento scolastico. Gli insegnanti impostano i giochi con missioni e compiti e gestiscono gli studenti attraverso una dashboard dove possono monitorare i loro progressi. Gli studenti hanno un avatar con poteri speciali e guadagnano o perdono punti esperienza, pezzi d'oro, cristalli e punti salute a seconda delle loro prestazioni nei compiti, nelle missioni, nelle battaglie, ecc. Possono lavorare individualmente o in gruppo e guadagnano punti esperienza grazie ai comportamenti positivi e ai risultati scolastici. Salendo di livello, gli studenti ottengono bonus che influiscono sul mondo reale.

PREPARAZIONE E USO DELLO STRUMENTO: Per utilizzare Classcraft, è necessario creare un account e scegliere di accedere come studente, insegnante o genitore. Il gioco è organizzato in missioni, in cui una descrizione accompagna l'avanzamento della storia, e in attività, che sono gli incarichi che devono essere completati per sbloccare i livelli successivi. Classcraft permette la creazione di personaggi personalizzabili (Guardiani, Guaritori e Maghi) e di un sistema a punti gamificati. Nella fase di costruzione del mondo, l'insegnante può scegliere di scrivere una storia di fantasia per presentare gli obiettivi agli studenti: la storia viene svelata gradualmente, man mano che la lezione procede, e serve come contesto per ogni compito o attività. In questo modo, gli insegnanti possono trasformare il piano delle lezioni in mappe interattive per creare avventure di apprendimento personalizzate che supportino le esigenze specifiche di ogni studente, integrando i materiali di Google Classroom e Canvas.

L'ESEMPIO: Questo video spiega come utilizzare Classcraft per gamificare l'insegnamento e l'apprendimento <https://youtu.be/PPjcVBzpCjo>

RISORSE NECESSARIE: Computer/Notebook/Cellulare – Indirizzo email – Lavagna interattiva – Connessione Internet



RIFERIMENTI AGGIUNTIVI:

- Classcraft per gli insegnanti <https://www.classcraft.com/teachers/>
- Guida introduttiva a Classcraft <https://youtu.be/cJ4UVCcvn9Q>
- Classcraft Teacher Tutorial Part 1 – Introduction (Tutorial per insegnanti su Classcraft Parte 1 – Introduzione) <https://youtu.be/tQfNFTMc8kA>

 **PRO E CONTRO DI USARE QUESTO STRUMENTO:**

PRO Semplice da usare; personalizzazione; interattività; gamificazione; attività di gioco di ruolo; feedback istantanei.

CONTRO Connessione Internet necessaria; alcune funzioni disponibili solo nella versione a pagamento; a volte richiede troppo tempo in classe.

 **VALUTAZIONE DEGLI INSEGNANTI (PUNTEGGIO): 4/5**