






Classcraft





CLASSCRAFT

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

-  **CATEGORIE:** Jocuri de simulare
-  **NIVELUL DE STUDIU ȘI DISCIPLINA:** Pentru toate nivelurile educaționale și toate materiile, cel mai bine pentru elevii de liceu.
-  **SCURTĂ DESCRIERE:** Classcraft este un joc de rol educațional online, gratuit, în care participanții își pot alege avatarul și pot câștiga puncte de experiență pe baza criteriilor de învățare identificate de profesori.

TIMP PENTRU A CITI ACEST CARD: 5 minute

.....

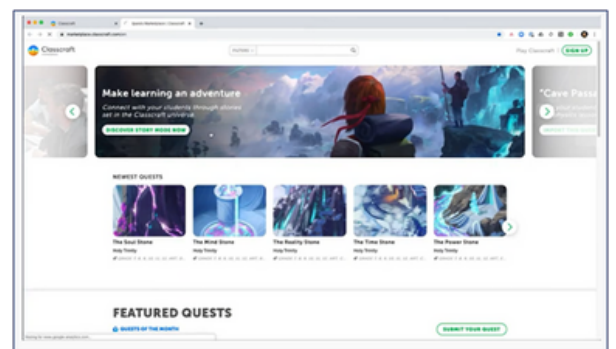
-  **OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII:** Implicarea scăzută a elevilor este cea mai răspândită provocare pentru profesori, deoarece este greu să îi menții pe elevi motivați și implicați în clasă. Classcraft îi ajută pe profesori să implice elevii prin predarea materiilor școlare într-un mod mai atractiv, folosind principiile motivaționale ale jocurilor.
-  **CÂND ESTE NECESAR ACEST INSTRUMENT:** Classcraft este util pentru a introduce subiecte noi, pentru a face învățarea mai atractivă și pentru a-i ajuta pe elevi să dezvolte gândirea critică și creativă, să lucreze în echipă și să fie responsabili.
-  **NIVEL DE DIFICULTATE (RATA) ȘI VÂRSTA:** Mediu, 12+
-  **DE CE SĂ SE UTILIZEZE ACEST INSTRUMENT:** Classcraft poate crea procese optime de învățare prin gamificare, asociate pozitiv cu învățarea, performanța și motivația. Aceasta permite ca planurile de lecție să fie transformate în aventuri de învățare personalizate, evaluările formative să fie distractive și eficiente, iar elevii să fie mai implicați și mai dedicați. Classcraft îi ajută pe educatori să motiveze elevii prin faptul că face învățarea distractivă și poate fi utilizat pentru a-i face pe elevi să interacționeze pe deplin cu regulile clasei și nu numai, învățându-i munca în echipă, motivația și colaborarea. De fapt, pe măsură ce elevii lucrează împreună în joc, problemele care apar sunt percepute ca provocări care trebuie abordate împreună. Profesorii sunt sprijiniți de un instrument de gestionare a comportamentului care stabilește rapid așteptări clare și recompensează comportamentul pozitiv.



DESCRIEREA INSTRUMENTULUI: Classcraft este un instrument care adaugă elemente de joc în procesul de predare. Scopul este de a transforma anul școlar într-un joc pentru a facilita învățarea, a implica elevii, a unifica grupul clasei și a limita comportamentul negativ. Este posibilă utilizarea platformei pentru a ușura managementul clasei și a promova dezvoltarea educației socio-emoționale sau pentru a stimula performanța academică. Profesorii configurează jocurile cu misiuni și sarcini și gestionează elevii prin intermediul unui tablou de bord unde pot monitoriza progresul acestora. Elevii au un avatar cu puteri speciale și câștigă sau pierd experiență, piese de aur, cristale și puncte de sănătate în funcție de performanțele lor în sarcini, misiuni, bătălii și multe altele. Ei pot lucra individual sau în grupuri pentru a câștiga experiență prin comportament pozitiv și realizări academice. Prin creșterea nivelului, elevii câștigă bonusuri care au efecte în lumea reală.

PREGĂTIREA ȘI MODUL DE UTILIZARE A INSTRUMENTULUI: Pentru a utiliza Classcraft, este necesar să creați un cont și să alegeți să vă conectați ca elev, profesor sau părinte. Jocul este organizat în misiuni, în care o descriere urmărește evoluția poveștii, și sarcini care trebuie îndeplinite pentru a debloca următoarele niveluri. Classcraft permite crearea de personaje personalizabile (Gardieni, Vindecători și Magicieni) și sisteme de puncte gamificate. În faza de construire a lumii, profesorul poate scrie opțional o poveste fictivă pentru a prezenta elevilor obiectivele: povestea le este dezvăluită treptat, pe măsură ce lecția avansează, și servește drept context pentru fiecare sarcină sau activitate. În acest fel, profesorii pot transforma planurile de lecție în hărți interactive pentru a crea aventuri de învățare personalizate care să susțină nevoile unice ale fiecărui elev, integrând materiale din Google Classroom și Canvas.

EXEMPLU: Acest videoclip explică modul în care se poate utiliza Classcraft pentru gamificare în predare sau învățare:
<https://youtu.be/PPjcVBzpCjo>



RESURSELE NECESARE: Computer/Notebook/
Telefon Mobil – Adresă de Email – Tablă Interactivă – Conexiune la Internet

REFERINȚE SUPLIMENTARE:

- Classcraft for teachers <https://www.classcraft.com/teachers/>
- Classcraft Start-Up Guide <https://youtu.be/cJ4UVCcvm9Q>
- Classcraft Teacher Tutorial Part 1 – Introduction <https://youtu.be/tQfNFTMc8kA>

AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE UTILIZĂRII INSTRUMENTULUI:

AVANTAJE Simplu de utilizat; personalizare; interactivitate; gamificare; activități de joc de rol; feedback instantaneu.

DEZAVANTAJE Necesită conexiune la internet; unele funcții sunt disponibile doar în versiunea cu plată; uneori necesită prea mult timp în clasă.

RATA DE ECOMANDARE DIN PARTEA PROFESORILOR (SCOR): 4/5