




# Classcraft

## CLASSCRAFT


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

 **KATEGORIA:** Gry symulacyjne

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Dla wszystkich poziomów edukacyjnych i wszystkich przedmiotów, szczególnie dla uczniów szkół średnich.


 **KRÓTKI OPIS:** Classcraft to darmowa internetowa, edukacyjna gra fabularna, w której uczestnicy mogą wybrać swojego awatara i zdobywać punkty doświadczenia na podstawie kryteriów określonych przez nauczycieli.

**CZAS CZYTANIA:** 5 minut  
.....

 **CELE NAUCZANIA:** Niskie zaangażowanie uczniów jest najbardziej rozpowszechnionym wyzwaniem dla nauczycieli ponieważ trudno jest utrzymać motywację i zaangażowanie uczniów w klasie. Classcraft pomaga nauczycielom zaangażować uczniów poprzez nauczanie przedmiotów szkolnych z wykorzystaniem motywacyjnych zasad gier.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Classcraft jest przydatny do wprowadzania nowych tematów, sprawia, że nauka jest bardziej angażująca i pomaga uczniom rozwijać krytyczne i kreatywne myślenie, pracować w zespole i być odpowiedzialnym.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 12+

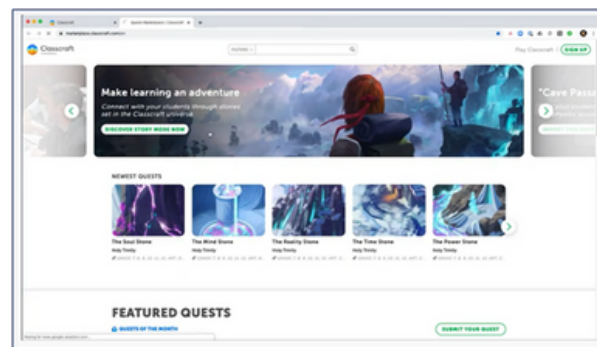
 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Classcraft pomaga tworzyć optymalne warunki uczenia się w formie grywalizacji, które są pozytywnie powiązane z nauką osiągnięciami i motywacją. Pozwala na przekształcanie planów lekcji w dostosowane do potrzeb przygody edukacyjne i ocenianie kształtujące w zabawny i skuteczny sposób, a także na większe zaangażowanie uczniów. Classcraft pomaga motywować uczniów poprzez uczynienie nauki zabawą i może być wykorzystany do tego aby uczniowie w pełni współdziałali zgodnie z zasadami panującymi w klasie i poza nią, ucząc ich pracy zespołowej, motywacji i współpracy. Ponieważ uczniowie pracują razem w grze, pojawiające się problemy są postrzegane jako wyzwania, z którymi należy się wspólnie zmierzyć. Nauczyciele otrzymują wsparcie w postaci narzędzia do zarządzania zachowaniem, ustalenia jasnych oczekiwań i nagradzania pozytywnych zachowań.

**OPIS:** Classcraft to narzędzie, które dodaje do nauczania elementy grywalizacji. Celem jest przekształcenie roku szkolnego w grę aby ułatwić naukę, zaangażować uczniów, zjednoczyć grupę klasową i ograniczyć negatywne zachowania. Możliwe jest wykorzystanie platformy do ułatwienia zarządzania klasą i wspierania rozwoju społeczno-emocjonalnego lub do "napędzania" wyników nauczania. Nauczyciele ustawiają gry z misjami i zadaniami oraz zarządzają uczniami za pośrednictwem pulpitu nawigacyjnego gdzie mogą monitorować ich postępy. Uczniowie mają awatara ze specjalnymi mocami i zdobywają lub tracą doświadczenie, złoto, kryształy i punkty zdrowia w zależności od wyników w zadaniach, misjach, bitwach i innych. Mogą pracować indywidualnie lub w grupach aby zdobyć doświadczenie poprzez pozytywne zachowania i osiągnięcia w nauce. Poprzez zdobywanie kolejnych poziomów uczniowie zyskują bonusy, które mają wpływ na świat rzeczywisty.

**PRYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Aby korzystać z Classcraft należy założyć konto i wybrać opcję logowania jako uczeń, nauczyciel lub rodzic. Gra zorganizowana jest w zadania (questy), w których opis śledzi postępy historii oraz zadania, które należy wykonać, aby odblokować kolejne poziomy. Classcraft pozwala na tworzenie personalizowanych postaci (Strażników, Uzdrowicieli i Magów) oraz systemów punktowych. W fazie budowania świata nauczyciel może napisać fikcyjną historię aby przedstawić uczniom cele. Historia jest ujawniana stopniowo, w miarę postępu lekcji i służy jako kontekst dla każdego zadania lub aktywności. W ten sposób nauczyciele mogą przekształcić plany lekcji w interaktywne mapy aby stworzyć spersonalizowane przygody edukacyjne, które wspierają unikalne potrzeby każdego ucznia, integrując materiały z Google Classroom i Canvas.

**PRZYKŁAD:** Film wyjaśnia, jak wykorzystać Classcraft do grywalizacji nauczania i uczenia się: <https://youtu.be/PPjcVBzpCjo>

**NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notebook/.  
Telefon komórkowy - Adres e-mail - Tablica interaktywna - Połączenie z Internetem



**DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Classcraft dla nauczycieli <https://www.classcraft.com/teachers/>
- Przewodnik startowy Classcraft <https://youtu.be/cJ4UVcCvn9Q>
- Samouczek dla nauczycieli Classcraft Część 1 <https://youtu.be/tQfNFTMc8kA>

**ZALETY I WADY:**

**ZALETY** Proste w użyciu; dostosowywanie; interaktywność; grywalizacja; odgrywanie ról; natychmiastowa informacja zwrotna.

**WADY** Wymagane połączenie z Internetem; niektóre funkcje dostępne tylko w wersji płatnej; czasami zbyt czasochłonne w klasie.

**WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4/5