

# Wykorzystywanie gier na języku włoskim

Uczę j. włoskiego w **miejskiej szkole średniej I stopnia** we Francji.

14

średni wiek  
uczniów

400

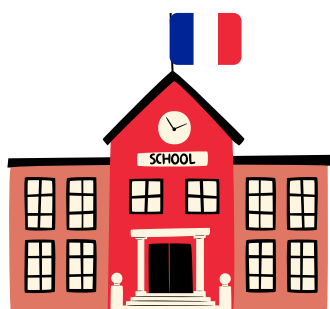
liczba uczniów

25

średnia liczba  
uczniów w klasie

20

liczba klas



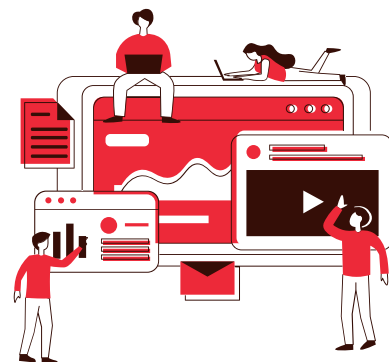
## Środowisko nauczania

Moi uczniowie pochodzą z różnych, **społecznie wymagających środowisk**, co wpływa na edukację w szkole. Mamy klasę, która przyjmuje **wyłącznie uczniów niefrancuskojęzycznych**.

## Narzędzia cyfrowe

Mieliśmy **cyfrową przestrzeń** roboczą, która umożliwiała komunikację za pośrednictwem e-maili, a także inne rozwiązanie online, dzięki któremu uczniowie mogli przysyłać swoje prace domowe.

Dysponowałam również wszystkimi narzędziami instytucjonalnymi udostępnionymi przez państwo. **Ani uczniowie, ani nauczyciele nie byli wyposażeni w tablety czy laptopy.**



## Doświadczenie z narzędziami cyfrowymi przed Covid-19

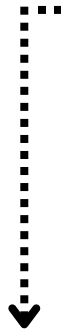
Regularnie korzystałam z narzędzi i zasobów cyfrowych. Jestem ekspertem w zakresie pedagogicznych zastosowań technologii cyfrowych w mojej szkole. Jestem również nauczycielem udzielającym pomocy innym. **Samodzielnie szkoliłam się od 5 do 6 godzin tygodniowo.** Lubię testować nowe zasoby i dzielić się pomysłami ze kolegami. Korzystam z sieci społecznościowych, aby być na bieżąco z nowymi zasobami i praktykami.



# Narzędzie: Classcraft

Dostęp do aplikacji: <https://www.classcraft.com/>

*Classcraft to internetowa platforma edukacyjna, która zawiera w sobie wszystkie elementy tzw. gier klasyczne i fabularnych, wykorzystywanych jako innowacyjne praktyki edukacyjne. Oferuje bezpłatny plan podstawowy dla nauczycieli.*



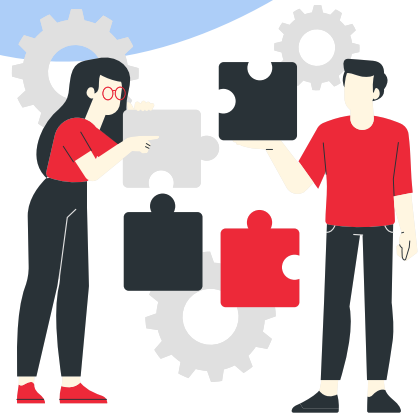
## Dlaczego ta praktyka była potrzebna

Warto próbować czegoś **zabawnego** i utrzymać komunikację z uczniami. Wprowadzić **grywalizację** na zajęciach.

## Rozwiązanie

Chciałam rozmawiać z moimi **uczniami**, pozwolić im rozmawiać między sobą i poczuć pewną spójność.

Dzięki narzędziu poprawiła się motywacja i frekwencja - uczniowie czuli się zaangażowani w naukę dzięki zastosowaniu zasad gier.



## Grupa docelowa

Cała klasa: uczniowie musieli pracować jako zespół. Musieli ze sobą **rozmawiać i współpracować** w **wirtualnym świecie**. Musieli wspólnie podejmować decyzje.

# Organizacja



Usłyszałam o **Classcraft** w Internecie i postanowiłam spróbować, ponieważ pozwalało to na pewną ciągłość praktyk nauczania. Wykorzystałam ten sam schemat lekcji, co w tradycyjnych klasach, Na wstępie **rozgrzewka (ćwiczenia wprowadzające)**, następnie zajęcia grupowe na platformie internetowej, a na koniec wspólne podsumowanie. Jedyna różnica: moje **zajęcia odbywały się na Discordzie** zamiast w szkole.

Włączyłam ćwiczenia online z platformy **LearningApps**, a także narzędzie online o nazwie **La Quizinière** do oceny postępów uczniów bez konieczności faktycznego wystawiania ocen.

Używam **Classcraft** od czasu pandemii, ale staram się jak najbardziej **urozmaicać moje zajęcia dydaktyczne**.



## Praktyka

Przetestowałam Classcraft z uczniami podczas zamknięcia szkół. Jest to narzędzie online do **organizowania i wdrażania grywalizacji**.

Platforma:

- pozwala nauczycielom przyznawać tzw. punkty doświadczenia i złote monety, odbierać punkty zdrowia i wciągać uczniów w motywującą przygodę edukacyjną inspirowaną grami wideo fantasy i grami fabularnymi.
- zapewnia dokładną informację zwrotną.
- uczniowie mogą otrzymać zadanie: na przykład muszą opisać swojego zwierząka po włosku. Jeśli im się to uda, otrzymają złoto i punkty doświadczenia.



# Rezultaty praktyki

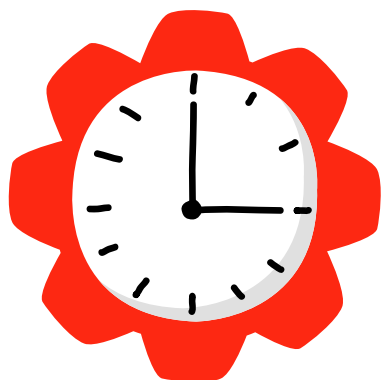
## Innowacja

Granie, odgrywanie ról, z Classcraft oferuje **nowy schemat działania** oparty na fantastyce.

Wirtualny świat Classcraft jest znany uczniom, co **zwiększa ich zaangażowanie**.



## Skuteczność praktyki



- **Wysoka frekwencja** uczniów mówiła sama za siebie!
- Utrzymująca się motywacja i zaangażowanie uczniów.
- Fakt, że niektórzy uczniowie uczęszczali na lekcje włoskiego, ale nie na inne lekcje, również jest znakiem.
- Rok później mogłam poświadczyć, że uczniowie **zdobyli umiejętności**.

# Klucze do sukcesu

Uporządkowane, dobrze zaplanowane lekcje są koniecznością.

Twój cel musi być jasny i zrozumiały dla uczniów.

Pozwól swoim uczniom wyrazić swoją kreatywność!



## Korzyści



Więcej informacji od rodziców uczniów.

Praca w grupach.



Wzajemna pomoc uczniów.



Szkoła postrzegana bardziej pozytywnie.

## Gotowi?

Platforma wymaga dość intensywnego procesu szkolenia się nawet dla kogoś, kto jest przyzwyczajony do narzędzi cyfrowych. Nauczyciele potrzebują dużo kreatywności, aby napisać swój scenariusz.



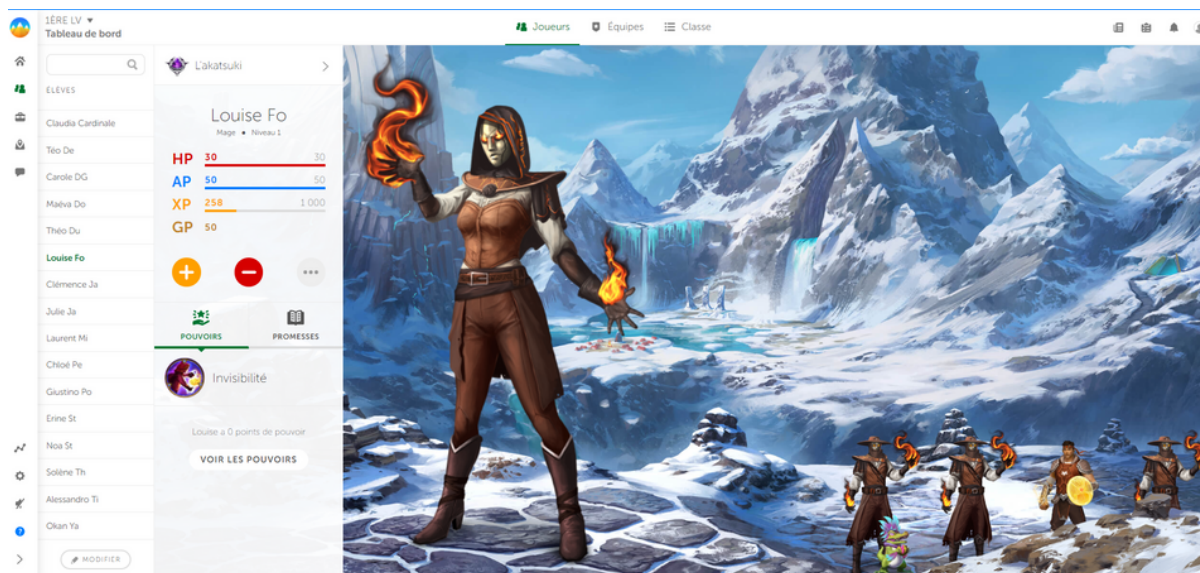
# Zasoby

## Screenshoty



Klasa jest podzielona na dwie drużyny. Moce mogą być używane indywidualnie lub zespołowo.

To jest *postać ucznia* z jej statystykami i mocami widocznymi po lewej stronie.



W prawym dolnym rogu widzimy jej *kolegów z klasy*.

Ten portret przedstawia narzędzia i metody wykorzystywane podczas pandemii przez danego nauczyciela. Wypowiedzi w tym portrecie nie są bezpośrednimi cytatami, ale zostały zredagowane na podstawie wywiadu z nauczycielką, której praktyka jest tutaj opowiedziana.